

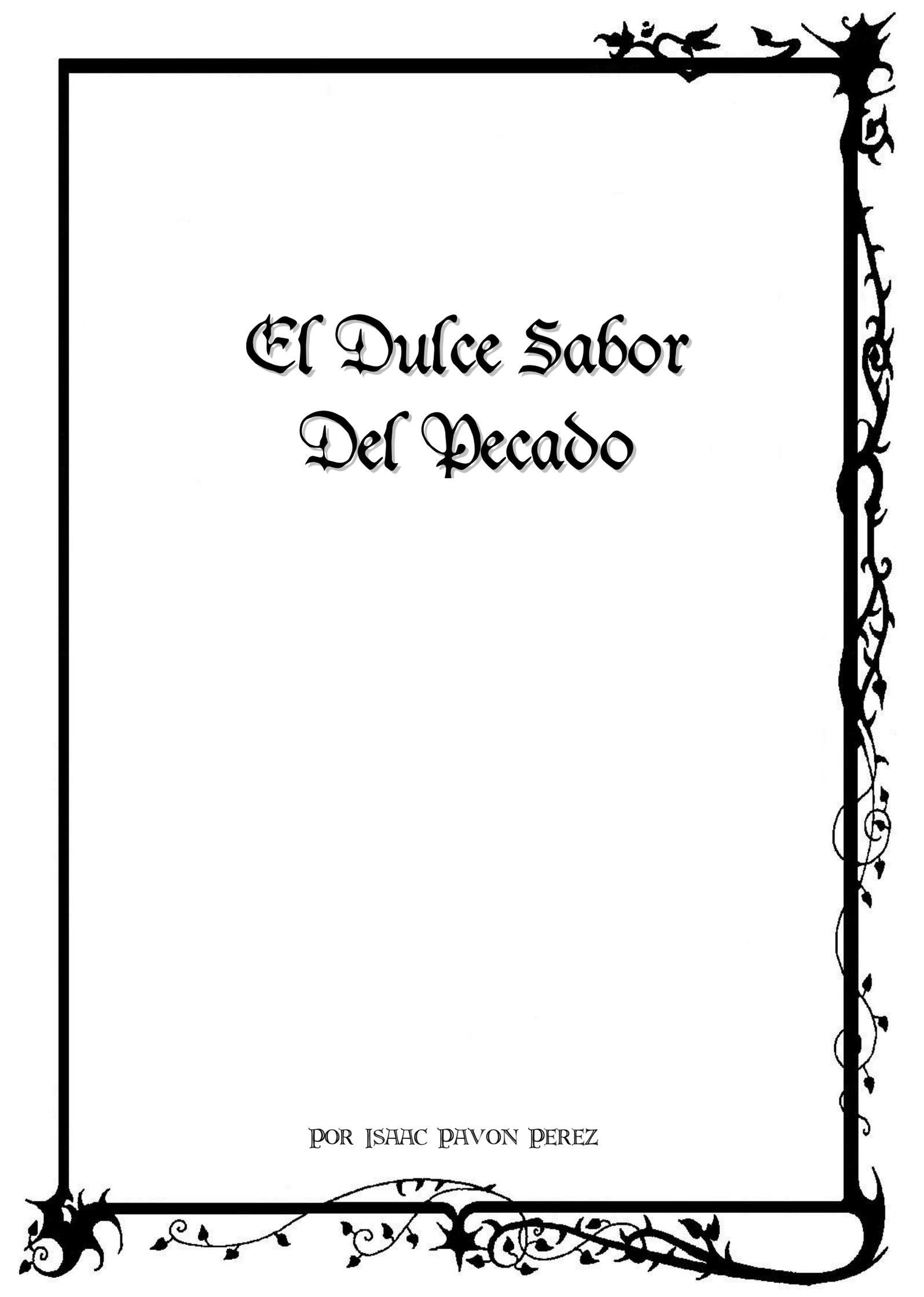


El Dulce Sabor

Del Pecado



UNA CRONICA CROSSOVER PARA EDAD OSCURA: VAMPIRO
VAMPIRO: EDAD VICTORIANA Y VAMPIRO: LA MASCARADA



El Dulce Sabor Del Pecado

POR ISAAC PAVON PEREZ

CREDITOS

Escrito por: Isaac Pavón

Desarrollo: Isaac Pavón

Edición: Isaac Pavón

Corrección: El departamento de jugadores anónimos

Producción: Isaac Pavón, Salvador Pérez y Alfonso Pérez

Ilustraciones: Gracias a los muchachos de los que he tomado las ilustraciones de libros y de Internet.

Portada: Se agradece a quién la dibujó.

Ilustración posterior: Me temo que esta vez no se va a incluir ninguna...

Beli por su lanzador de dados informáticos, sin el que hubiera sido imposible la partida de York by Night.

Jeremy Quaied y por su frase: "No me juzgues por lo que soy, sino por lo que aspiro a ser"

Gorka por su esfuerzo e interés en hacer un hueco en su tiempo para poder jugar, ánimo campeón.

Mariajo por su interesante personaje en York by Night, y por el próximo de esta partida.

Vázquez, por su maravilloso campo y barbacoa, enhorabuena, de las mejores que haya visto en mi vida.

A **Kupala**, por darnos momentos tan especiales en las crónicas de Transilvania y por tener unos seguidores con tantas ganas de marcha.

A la **Biblioteca Oscura** por su concurso de Crónicas, y por el nombre de la Casa Capitular de "La Embajada de las Sombras"

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Pavón "Abandonando el frikismo extremo para llegar al frikismo moderado"

Salva "El LaSombra que sigue escribiendo Sangriento Lago de Sal"

Batu "El muchacho que sin su maravillosa lista de disciplinas y su espléndida guía de Sendas, nunca hubiera obtenido esta crónica"

Toni "Por ser siempre el pobre jugador que no llega a jugar mis partidas por motivos laborales."

CREDITOS DE LA EDICION ESPAÑOLA

Anda pero si somos nosotros mismos...

Noticias de La Fechoría

Poco a poco y gracias a nuestro amado Dios Kupala, voy pasando mis crónicas con mucha paciencia a versión digital. A falta de un Edad Oscura: Europa en español, y sin tener el próximo Edad Oscura: Islas Británicas, me he lanzado a la aventura y osadía de crear una crónica que tiene como escenario las Baronías de Avalón. Muchos de los hechos acontecidos no tienen nada que ver con la trama oficial, aunque se ha intentado mantener en el 3% de la crónica.



Publicado por La Fechoría, en alguna de las otras esferas, por la versión española Noviembre de 2003.

@ 2003 Sniper Wolf, Inc. Todos sus derechos reservados, los míos no. Queda prohibida expresamente la reproducción en un magnetófono o en película casera si no quieres cargarte el DeVeDé (Debería Verse Divino). Todo el material contenido es propiedad del tonto que lo lea. Anda pero si todavía estás leyendo esto, no tienes fe tú ni nada...

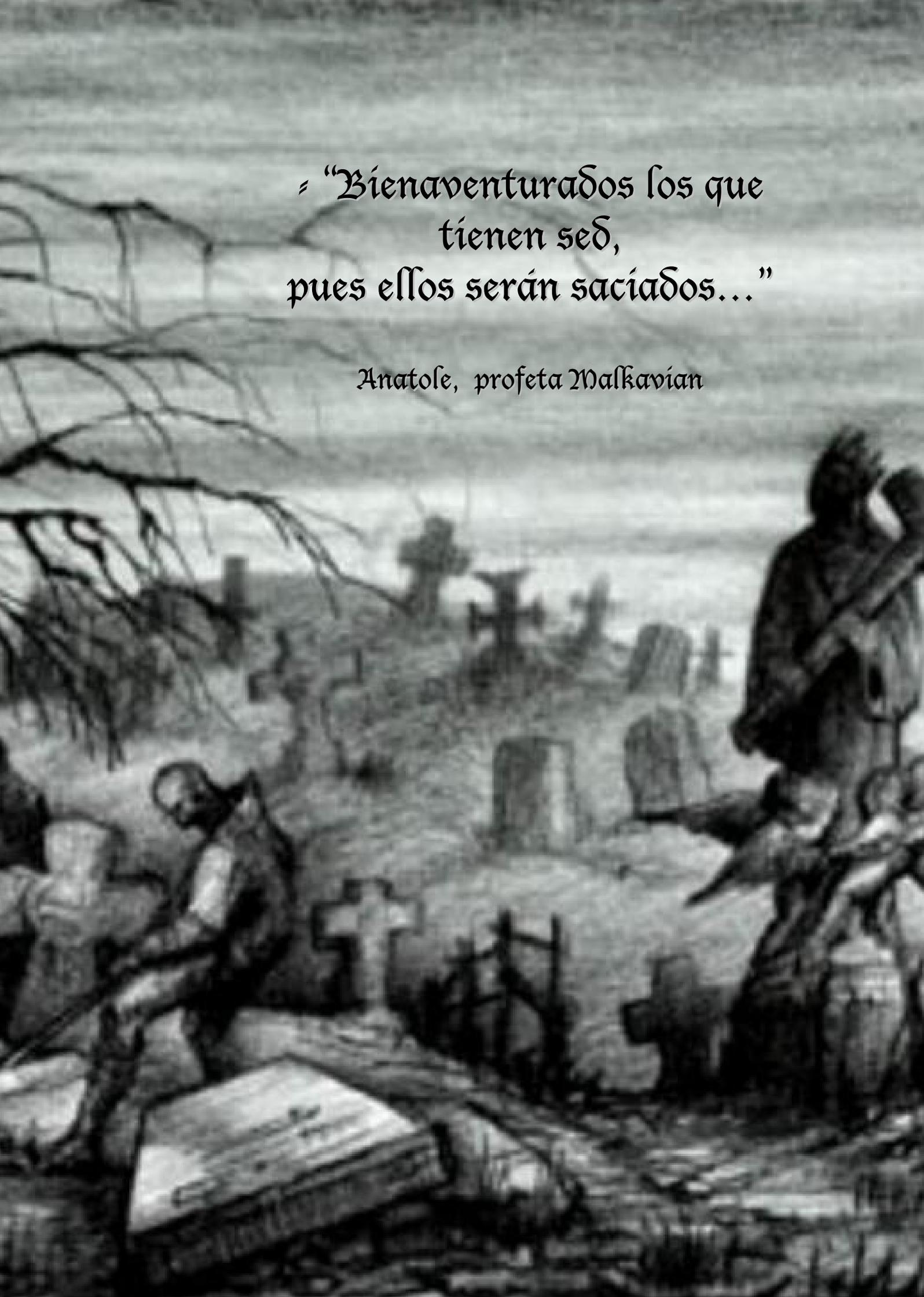


El Dulce Sabor Del Pecado

INDICE DE CONTENIDOS

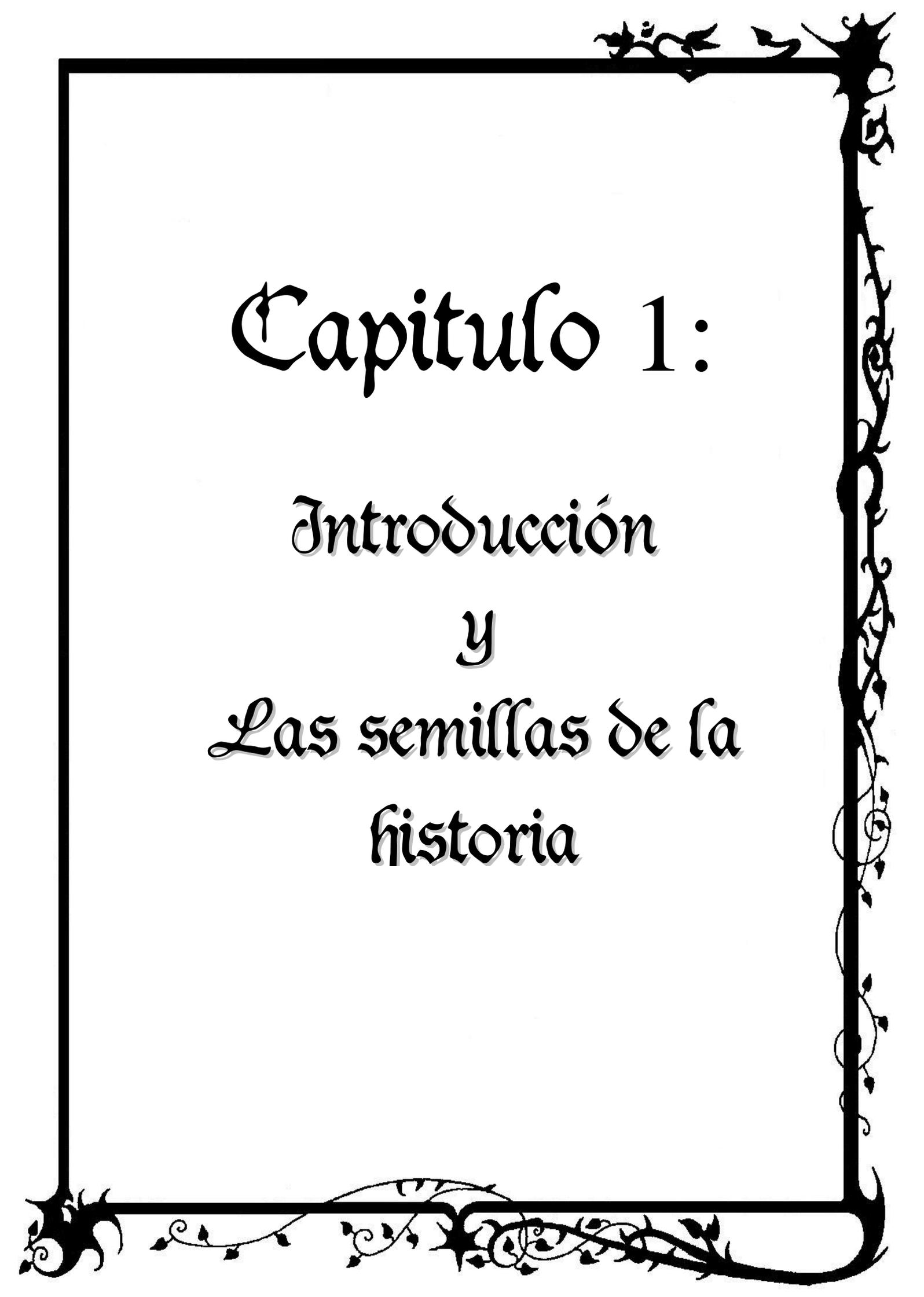
	PAGINA
CAPITULO 1: LAS SEMILLAS DE LA HISTORIA	8
CAPITULO 2: ACTO 1, LA SOMBRA DE UNA TRAICION	18
CAPITULO 2: ACTO 2, LA PERDIDA DE LA RELIQUIA	56
CAPITULO 3: ACTO 3, LA ASCENSION DE LOS PRINCIPES	117
CAPITULO 4: ACTO 4, LIBERACION Y VENGANZA	192
APENDICE 1: NUEVAS REGLAS DE MADURACION	224
APENDICE 2: SISTEMA DE CREACION DE ANTIGUOS	226
APENDICE 3: LOS SIREs	227
APENDICE 4: REGLAS DE TRANSFORMACION VAMPIRICA	236
APENDICE 5: SISTEMA DE CONTROL DE FEUDOS	238
APENDICE 6: TRANSPORTE MEDIEVAL	242
APENDICE 7: LA HISTORIA MORTAL DE BRITANIA	248
APENDICE 8: ANOTACIONES FINALES	268





≠ “Bienaventurados los que
tienen sed,
pues ellos serán saciados...”

Anatole, profeta Malkavian



Capítulo 1:

Introducción

y

Las semillas de la
historia

DECLARACION DE INTENCIONES

Bien, aquí estamos de nuevo ante el ordenador para volver a escribir otra de esas crónicas producto de la enferma mente de un malkavian, y sí, como esperabais los personajes vuelven a ser humanos. ¿Pensabais que había abandonado a las mejores criaturas del mundo de tinieblas? ¿Qué me decís de ese humano que anda por la calle y que ha sobrevivido al ataque de las miles de criaturas del Mundo de tinieblas y que os mira con esa mirada misteriosa? ¿Qué se le estará pasando por la cabeza y cómo ha sobrevivido? Si sois una criatura de la noche, corred cuando veáis a un humano, corred cuanto podáis, y nunca miréis atrás, pues sabe Dios qué estará planeando cenar esta noche...

Bromas aparte, los personajes mortales son una baza interpretativa en muchos casos dejada de lado. El problema de la mortalidad de los humanos es lo que les hace ser más "románticos", viven la vida de un modo más intenso y con muchas más emociones que un vampiro trastornado por sus ochocientos años de edad. Otro aliciente, es la problemática moral que se le puede plantear a un mortal cuando es presionado por fuerzas que escapan a su control.

Para esta partida, he intentado crear un sistema abierto de escenas, es decir, hay una trama principal, pero son los personajes y los jugadores que con sus acciones la matizan, aunque muchas veces corren el riesgo de enfrentarse a la muerte cara a cara.

A pesar de ser una partida de mortales, el tiempo es una baza increíble, pues no pasa en balde para los hombres y mujeres de a pie del medioevo

oscuro. Para ello se ha incluido un sistema semejante al usado por Ars Mágica para el envejecimiento, una novedad en lo que a Mundo de Tinieblas se refiere.

Otra novedad es que en ningún modulo se narra la conversión de un mortal al vampirismo ni los cambios en el sistema de juego que sufre, para ello también he incluido para su uso opcional, nuevas reglas de transformación vampírica.

He intentado que esta crónica sea lo más novedosa posible e incluir escenas y tramas que mis jugadores aún no habían visto en persona. Sin embargo, puedo pecar de que algunas de esas escenas recuerdan a las pertenecientes a las Crónicas de Transilvania o Giovanni, ¿Qué puedo decir en mi defensa? Que si me inventará algo totalmente novedoso y que no tuviera ningún parecido, no escribiría crónicas de forma gratuita... De todas formas, la historia puede parecer infantil en algunos casos a narradores experimentados, aburridas para jugadores noveles, y demasiado cruel para algunos narradores bienhechores, como siempre me remito a la sabiduría popular, para gustos, los colores...

Posiblemente, la crónica se haga muy larga para tus jugadores, y sus personajes mortales mueran en el primer o segundo acto debido a los estragos del tiempo. Pero no siempre el tiempo juega en su contra al ofrecerles convertirse en ghouls o miembros de la estirpe de Caín. Son los jugadores quienes deciden esclavizarse al tiempo o convertirse en los dueños de la inmortalidad.

Puede que algunas escenas dañen la sensibilidad de los jugadores, y en muchos casos vaya contra las creencias religiosas de las mismas, sin embargo, me pareció un tema muy interesante, la reflexión moral del fanatismo religioso durante la partida, y es esto lo que he intentado mostrar.

Por supuesto, los datos que aquí se dan son para el narrador modificables u omisibles según su voluntad para evitar el deterioro de la historia o de los personajes. Es decir, se aplica la regla de oro, si algo no te parece bien o poco sutil, cámbialo, aquí solo se dan las directrices de la evolución de la historia, los escenarios y de los personajes no jugadores.

Narrar ochocientos años de historia vampírica es tremendamente complicado por el extenso y elaborado trasfondo existente, así que si tienes el Edad Oscura: Europa o adquirirás el próximo Edad Oscura: Islas Británicas, podrás ampliar tus conocimientos sobre la historia vampírica mucho mejor que lo que he podido hacer yo. Entre las escenas y actos más importantes de la partida puedes añadir tus propias aportaciones para evitar que la partida se vuelva monótona al estar siempre al mismo nivel.

Por supuesto la finalidad de esta aventura es pasar un buen rato con tus jugadores, no excedas de tu poder de director. Hay que decir que esta crónica no está basada en ningún módulo oficial por lo que la historia puede chocar en algunos aspectos con la trama diseñada por White Wolf aunque se haya intentado mantener una cohesión con la misma pero con algunos cambios para la correcta marcha de la trama.

Como en toda buena partida de rol, todo lo que se pone de manifiesto sólo es mera coincidencia con la realidad, y por supuesto alejada de ésta.

Finalmente, tras soltar la típica parrafada antes de la partida, solo me queda desear que disfrutéis jugando con lo que yo he disfrutado creando y escribiendo.

No juzguéis a esta crónica por lo que es, sino por lo que pretendía ser...

Buena partida.

NOTA DE CONVIVENCIA

La partida ha sido desarrollada a medio camino entre Edad Oscura Vampiro y Vampiro: Edad Oscura, sin embargo no encuentro excesivas dificultades para su total conversión al nuevo sistema, aunque si cabría decir que muchos de los personajes capadocios de la partida seguirán usando Mortis de la edición antigua, ya que aún no hay muchas Sendas de la nueva disciplina.



TEMA

Esta crónica relata las virtudes y defectos del hombre, del mal de un fanatismo religioso que sólo logra poner el velo de la ignorancia ante los ojos del ser humano. A pesar de lo que muchos digan, el peor mal no es aquel que es hecho, sino el oculto en lo más remoto del corazón del hombre pues el daño, aún no ha sido revelado.

Esta historia narra las desventuras de los futuros miembros de la Orden de los Benedictinos, durante más de 800 años. Los monjes o miembros de la congregación forman parte de una orden más reducida, "el Beso de Judas" ligada a la protección de la figura del Arzobispo de Canterbury, y que tiene como misión, la custodia de "la mano de Judas" un relicario de gran valor por el que muchos han perdido la vida.

¿Pero es realmente la Mano de Judas tan valiosa como para perder además el alma? ¿Es realmente la Iglesia tan virtuosa y santa como pretende ser?

La Orden obliga a sus miembros jurar sobre sus propias vidas (y posteriormente sus almas) que protegerán el relicario a toda costa sobre seres impíos.

Pero, ¿y si la reliquia en sí no es lo que parece? ¿Y si los que han ordenado su custodia son aún más impíos que los que la ansían? ¿Descubrirán entonces los miembros de la Orden que por esa reliquia van incluso a vender su alma?

La corrupción de la inmortalidad es el peor castigo que un vampiro puede esperar...

La diablerie está cerca...

VISION GENERAL DE LA HISTORIA

La historia cainita de las Islas Británicas siempre se ha visto envuelta de la inquietud y de los cambios drásticos en el poder de la estirpe, donde frecuentemente, su territorio es atacado por hordas enemigas provenientes del continente europeo o de los lugares más remotos del norte.

Uno de estos conquistadores, un cuarta generación gangrel se enfrentó al propio Dios vampírico Mithras por el control de las Islas Británicas. Finalmente, el gangrel fue derrotado y convertido en piedra, y oculto a los ojos de los diabolistas en la Iglesia Cristiana de Inglaterra. Durante generaciones, el Arzobispo de Canterbury y los miembros de la Orden del Beso de Judas han consagrado sus vidas en proteger el cuerpo del vampiro creyendo que se trata de una reliquia de incalculable valor, pues fue relacionada con el propio Judas Iscariote.

Sin embargo la situación estaba a punto de cambiar, un Baali residente en Canterbury conoce de la existencia de la reliquia y de su verdadera naturaleza. Sabe que desatando el poder del gangrel, adelantaría los signos de la Gehena y el momento en que sus amos demoníacos volviesen a la Tierra Prometida de donde fueron expulsados.

Así pues, la reliquia será robada y los personajes deberán salir a su busca, pasando por penas y miseria, hasta que la corrupción de la inmortalidad y del poder les haga abandonar su búsqueda para asentarse como peones en la Yihad.

¿Podrán la cuadrilla de los personajes jugadores recuperar la reliquia e impedir que se desate el poder del matusalén gangrel?

AMBIENTE

CANTERBURY, LA CRUZ CRISTIANA EN LAS LEJANAS ISLAS PAGANAS

La ciudad de Canterbury en el condado de Kent, ha tenido una gran importancia en la historia de Reino Unido como sede de la cristiandad. Alejada aún de la terrible batalla entre católicos y protestantes, Canterbury aún es una llama joven en el corazón de los cristianos en el año 1162.

¿Pero por qué Canterbury es tan importante para mortales y cainitas?

El Obispo de Canterbury es la figura eclesiástica más alta en los reinos cristianos en las islas británicas desde la conversión del rey sajón, Ethelberto de Kent entre los años (560-616 d.C.) por parte de San Agustín, primer Arzobispo de Canterbury, (enviado por el Papa Gregorio, el Grande).

Sin embargo para los cainitas hay otra razón mucho más importante.

Las tribus paganas de Suecia, Noruega y Dinamarca apenas tuvieron contacto con la civilización romana, pero sin embargo habían visto sufrir a los sajones del continente, los abusos y la influencia nefasta del cristianismo en la época de Carlomagno y asumieron que las naciones cristianas eran sus enemigos naturales.

Los Vikingos daneses comenzaron a invadir las islas británicas en el siglo VIII, y más tarde, durante los siglos IX y X se entabló una permanente lucha entre ingleses y daneses por el predominio en el resto de los reinos, y en cierta medida, también en los territorios ya conquistados.

Pero lo que no suponían los cainitas de las islas británicas era que los daneses no venían solos.

Las tropas danesas bien equipadas para la guerra avanzaban con un fervor sobrenatural. Con ellos iba su líder, Knut Kaltrir, un anciano “lobo marino” (gangrel) de la cuarta generación y su prole, que habían sido expulsados de Dinamarca por sus pecados ante los Dioses del Valhalla.

Como castigo, debía abandonar sus tierras natales y pagar con sangre de sus enemigos en los campos de batalla, sus propios pecados para hallar la redención.

Pero pronto se vislumbraba la contienda entre los cainitas de ambos pueblos por el ganado mortal.

El matusalén y soberano de los vástagos ingleses, Mithras, no iba a permitir que el invasor quedara impune por esta afrenta.

ALEJANDONSE DE LA TRAMA OFICIAL

Mithras despertaría de su sueño oficialmente durante la invasión normanda, sin embargo, esta línea difiere de la oficial, despertando al rey vampiro en el año 866 d.C., considerando una mayor amenaza la invasión vikinga que la normanda. Después del final del matusalén gangrel, Mithras volvería a entrar en letargo para despertar posteriormente en 1066.

La partida de ajedrez se sucedió durante largos años, en los que los peones de los matusalenes caían sucesivamente en ambos bandos. Parecía que la única solución era la confrontación cuerpo a cuerpo de ambas potencias.

Y así hubiera sido a no ser de la astucia de Mithras. El anciano vástago recordó sus viejos días en compañía de aquellas hormigas organizadas del Imperio Romano, como él las llamaba.

Durante la conquista, Mithras perdonó la vida a un grupo de druidas celtas, magos de la casa Diedne de la Orden de Hermes, a pesar de su desagrado, a cambio de la paz por ambas partes. Ahora era el momento de que aquellos magos pagaran su deuda.

Los magos Diedne aceptaron a regañadientes colaborar con Mithras, a pesar de que los daneses arrasaron la vida de muchos amigos y hermanos escoceses e irlandeses. La desconfianza entre los druidas y Mithras era lógica, el semi-dios vampírico poco después los traicionaría para guardar su secreto, entregándoles a la Orden de Hermes, después que estos juzgaran a la casa Diedne corrupta e infernalista.

Sin embargo, los Diedne no tuvieron más remedio que aceptar por el momento. Realizaron un ritual laborioso y complicado, y tuvieron que ser protegidos por los secuaces de Mithras ante los Garou que estaban perturbados por la energía que desprendía el conjuro.

Todo fue preparado y finalmente tallada "El talón de Aquiles", una flecha de madera con una punta hecha de mismísimo diamante e inscrita con runas celtas.

Sin embargo, los secretos de su fabricación se olvidaron en el tiempo

por la erradicación de los Diedne por la Orden de Hermes. El secreto de cómo neutralizar al cuarta generación desapareció con ellos.

Y llegada la noche del 24 de Marzo del año 878 de nuestro Señor, se produjo la batalla de Edington.

La noche fue larga y dolorosa, tanto para mortales como para cainitas, y el combate entre Mithras y Knut legendario.

Sin embargo, en el fragor de la batalla, uno de los chiquillos del propio Mithras disparó la flecha desde su arco, que impactó en el pecho de Knut.

La punta de la flecha estalló en mil pedazos contra el anciano gangrel, pero lo hirió lo suficiente para que penetrase el cuerpo de madera de la flecha y el vampiro quedase paralizado.

Sin embargo, Mithras había subestimado el poder del matusalén que ante sus ojos se transformó en una estatua de piedra casi indestructible, y así permanecería hasta que despertase del letargo.

Mithras intentó destruirlo de muchas maneras, pero ni el sol, ni el fuego, ni la magia de los druidas pudo acabar con el anciano gangrel.

La historia que después aconteció a esta batalla fue favorable al matusalén Ventrue. Los chiquillos de Knut, ante la falta de su sire, comenzaron a luchar entre ellos por el poder, asó, los secuaces de Mithras no tuvieron demasiados problemas con sus enemigos divididos entre sí.

Pero el principal problema en la mente de Mithras era qué hacer con el anciano gangrel. Al principio, Mithras

lo expuso como trofeo en uno de sus muchos templos.

Sin embargo, aquello podía llamar la atención de más lobos marinos, que conociesen el secreto para despertar a su latente hermano o diabolistas. Finalmente, Mithras decidió ocultar al matusalén bajo la protección de la catedral de Canterbury. El inmenso aura de fe, impediría levantarse al anciano gangrel y que otros lo despierten. Y de paso, si alguien intentara enfrentarse a esa hereje Iglesia (a ojos de Mithras), los enemigos del matusalén se matarían unos a otros.

No supuso un gran esfuerzo engatusar a los miembros de la Iglesia, que guardaron sin saberlo, el cuerpo de Knut, en los sótanos de la capilla de Canterbury. La Iglesia creyó que esta estatua era una reliquia y aquella estatua pagana se le designo como la imagen de Judas, a la que más tarde se la conocería como "La Mano de Judas" porque aquellos que tocaban la mano de la estatua eran capaces de tener más refinados sentidos, pero sus manos quedaban inexplicablemente quemadas en el acto.

La presencia del relicario hizo que Roma se decantase por la figura del Arzobispo de Canterbury como su protector y única persona que sabe de su existencia, junto al Papa y el colegio cardenalicio de Roma. El Arzobispo al tomar su cargo, jura con su vida proteger el relicario de manos impías y seres malignos.

Como es de suponer, la presencia de un cuarta generación en sopor, atraería a diabolistas hacia Canterbury por lo que el secreto es guardado por Mithras y sus más cercanos seguidores con recelo, pero el problema es por cuánto tiempo podrán hacerlo.

Los miembros del clan Lasombra que intentan ascender en las islas británicas, controlan a los representantes de la Iglesia del Arzobispado de York, que compite directamente con el Arzobispado de Canterbury por la primacía de la Iglesia en las islas británicas.

Sin embargo, el hecho de que Canterbury esté bajo el yugo Ventrué, no hace más que avivar el recelo entre ambos arzobispados. Por lo que los Lasombra, liderados por Antonio DeCasas, no escatimarán en gastos en acabar con el Arzobispado de Canterbury, para su ascensión.

Esta es la situación en la que se encuentran los personajes a su llegada a la ciudad, que por azar de su destino, se convertirán en guardianes de la supuesta reliquia y su futura pérdida.

LA CANTERBURY HISTORICA

La ciudad de Canterbury (antigua Durovernum) forma parte del condado de Kent, al sureste de Inglaterra junto al río Stour. Se convertirá en un futuro en el centro protestante de la Inglaterra actual, comprendida por la ciudad antigua, el condado municipal de Canterbury y el área de las ciudades costeras de Whitstable y Herne Bay. El comercio de grano y lúpulo, los dos principales cultivos de la región se controlan desde aquí. También son destacables los gremios que controlan la fabricación de textiles y cerveza.

La ciudad de Canterbury está dominada por su enorme catedral que se construyó entre 1070 y 1170, y tiene importantes añadidos de los siglos XV y XIX. La capilla de la Santísima Trinidad en la parte trasera del altar

contendrá el sepulcro de Santo Tomás Becket, que será asesinado aquí en el año 1170. En el extremo oriental de la catedral se encuentra la torre circular conocida como Capilla de la Corona o Corona Becket. Al norte se localizan los claustros, la sala capitular, el baptisterio, el deanato, la biblioteca y el King's School (un colegio de segunda enseñanza fundado en el año 598 d.C.). Entre las reliquias romanas de Canterbury se incluyen las ruinas de la muralla y el suelo de mosaico de una villa. También se encontrará en la ciudad hacia el año 1848, el futuro colegio de San Agustín para la formación del clero anglicano, la universidad de Kent en Canterbury (1965) y la escuela superior de Arte de Canterbury (1874).

El origen de Canterbury es muy antiguo. La ciudad fue ocupada por los romanos en el siglo I d.C. A finales del siglo VI fue la capital con Ethelberto el Santo, rey de Kent. Posteriormente la ciudad se convirtió en un centro religioso y cultural sajón después de que el primer misionero cristiano de Inglaterra, San Agustín de Canterbury llegase de Roma en el año 597, fundase un monasterio y convirtiese a Ethelberto al cristianismo.

Desde el siglo XVIII al XI, Canterbury fue invadida periódicamente por los Vikingos, quienes incendiaron la Catedral en el 1011. El sepulcro de Santo Tomás Becket será objeto de peregrinaje desde el siglo XII hasta 1538, año en que se dismanteló la catedral y se confiscaron sus bienes bajo las órdenes de Enrique VIII.

En el siglo XVI, los refugiados protestantes franceses y flamencos introdujeron en Canterbury la industria textil. Los bombardeos alemanes durante la 2ª Guerra Mundial causarón graves estragos a la catedral y a otras

construcciones cercanas que después fueron restauradas. Canterbury cuenta en la era moderna de 127.100 habitantes.

CANTERBURY EN EL MUNDO DE TINIEBLAS

La ciudad de Canterbury es la tumba de un anciano gangrel de cuarta generación. Su lugar de descanso se encuentra en una catacumba bajo el camposanto de la catedral, dentro de las murallas de la fortaleza donde reside el arzobispo.

Por orden de Mithras, Canterbury es un terreno prohibido para los cainitas, y sólo los que cuenten con el permiso del matusalén pueden residir en la misma (entre ellos el Toreador Adrian de la 8ª Generación pero que desiste de permanecer mucho tiempo en la misma).

ALEJANDOSE DE LO OFICIAL

El Toreador Adrian, más conocido como el "Arzobispo" de Canterbury es un personaje oficial contraproducente para esta crónica ya que reside en la propia ciudad de Canterbury. Para que las aguas vayan a su cauce, es necesario que este personaje no tenga un refugio en la ciudad, pues el aura de fe no es sencilla de evitar y es el factor definitivo para que se cumpla el edicto de Mithras (sin embargo Adrian en un futuro no muy lejano vivirá en la ciudad cuando ésta pierda su aura de fe). También ni que decir cabe de que el toreador no fue testigo del asesinato de Tomás Becket, fue simplemente una forma de venganza contra Robin Leeland, acusando a uno de sus chiquillos por el crimen y propiciando su destrucción.

Aún así es posible encontrar numerosos cainitas en el feudo (la gran mayoría residen en la Abadía de San Agustín en las afueras de la ciudad, a salvo de los licántropos y de la fe). También es posible encontrar clanes errantes de ravnos en caravanas con la población itinerante de gitanos, pero por lo general tampoco se acercan a la ciudad. Los gitanos conservan sus costumbres y muchos de ellos son paganos a los ojos de la Iglesia.

A pesar de que el Feudo Canterbury posee numerosos cainitas, el condado de Kent está bajo el control del clan toreador residente en la ciudad de Dover.

Aunque Leon De la Croisse, príncipe de Dover, controla nominalmente el feudo de Canterbury, no ha tenido la suficiente valentía, ni respaldo, para reclamar la propia ciudad Canterbury bajo su mandato, con lo que la urbe, es vigilada con puño férreo por el clan Ventrue.

Lo que aún no ha previsto el clan Ventrue es la entrada en las islas británicas de vástagos de los clanes Lasombra, Malkavian, Brujah y Toreador a través de Dover. De la Croisse no ejerce un control estricto como los Ventrue sobre la inmigración en sus territorios, y Dover se ha convertido en la puerta a Reino Unido. En parte esta baja preocupación beneficia a los Toreador, ya que además de recibir ciertos diezmos, los nuevos vástagos por lo general, acaban residiendo en los feudos del clan Ventrue y ocasionándoles problemas que distraen la atención sobre ellos y no sobre el clan Toreador.

La situación cambiará con la llegada del clan Tremere en las islas Británicas, y que serán la tercera fuerza en discordia que marcará no sólo la

historia de Canterbury, sino la de todo Reino Unido. Por este motivo, el cainita James Mannerly que sólo obedece órdenes directas de Mithras derrocará al anterior Príncipe de Dover, De la Croisse, para fomentar el aislamiento con Francia, sin embargo, esto ocurrirá muchos años más tarde.

Sin embargo, para nuestra historia, sólo algunos representantes del clan Baali tendrán importancia en próximos acontecimientos futuros.

Björn Hammild, es el único Baali que reside formalmente en Canterbury en secreto. Su refugio es itinerante en la ciudad para evitar ser detectado por la mano derecha de Mithras, su lugarteniente y alguacil, Edward Barrington, encargado de que en la ciudad Canterbury no se establezcan miembros de la estirpe de forma permanente.

Este es el panorama inicial en la ciudad. Hay que destacar también la ausencia de criaturas sobrenaturales en la ciudad, ya que parece que el aura de fe, las mantiene suficientemente alejadas. (Los magos ven que su magia se ve afectada por el aura santa y sus hechizos menguan de efecto, los garou de tradición pagana no toleran las costumbres cristianas de lugar). Sólo hay un cazador de brujas en la ciudad, y es al Arzobispo de Canterbury que se dedica personalmente con un séquito personal a cazar criaturas de la noche como obligación de su cargo.

Canterbury está dividido en dos zonas, la ciudad baja donde reside el populacho, y la ciudad alta, donde se encuentra la ciudadela, la catedral y la fortaleza del arzobispo.

LOS PERSONAJES

Los personajes de los jugadores son mortales que por alguna razón deben estar presentes en el nombramiento del Arzobispo de Canterbury.

El reparto de puntos en la creación de los mortales es simple:

6/4/3: Para sus atributos físicos.
11/7/4: Para sus habilidades.
7 Puntos en Virtudes
5 Puntos en Trasfondos no vampíricos
21 Puntos Gratuitos

Los jugadores pueden escoger para sus personajes méritos y defectos como de costumbre, sin embargo, no deben tener ninguno que esté relacionado con lo sobrenatural o la naturaleza vampírica.

En el supuesto caso de que sean transformados en vampiros en un futuro (lo sabrás cuando llegue el momento), no dejes que escojan méritos como "Invulnerable" o "Voluntad de Hierro", ya que mermarían la trama.

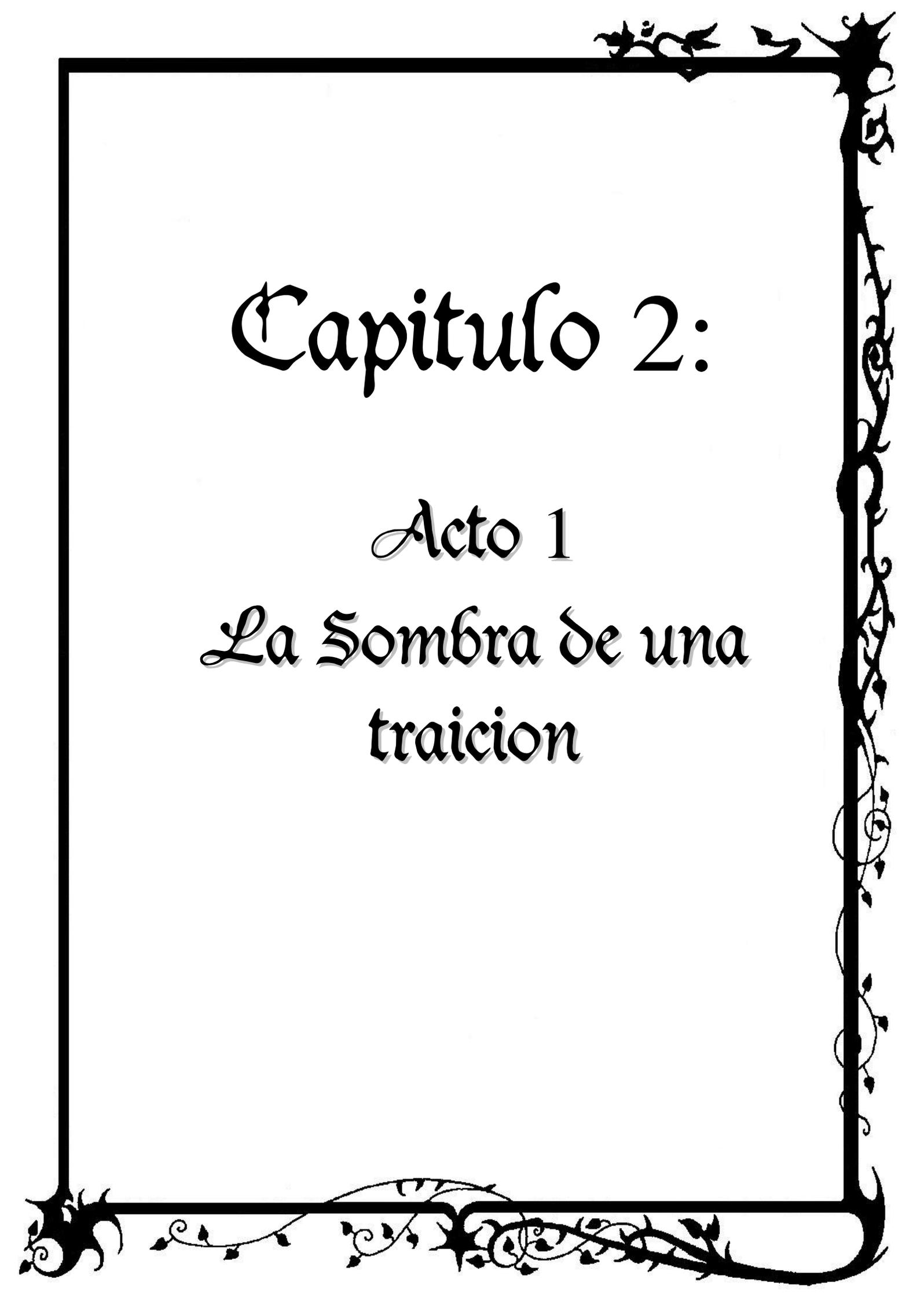
Otro asunto son los trasfondos, no permitas que los personajes tengan recursos altos al principio de la crónica, pues sus personajes no encontrarán satisfactorias las recompensas que les ofrezcan por sus actuaciones.

Los personajes pueden pertenecer tanto al clero, como al populacho, como a la nobleza (siempre que sea un noble venido a menos y con recursos bajos). Sus preludios dependerán del tipo de profesión y clase a los que pertenezcan los personajes.

Por supuesto, los personajes deben tener limitado su Conocimiento

de Ocultismo, por lo que no le permitas tener ningún punto en dicha habilidad.





Capitulo 2:

Acto 1

La Sombra de una
traicion

LOS ANALES DE LA HISTORIA

Corre el año 1162 y un nuevo cambio se avecina en la ciudad cristiana de Canterbury.

El Consejo de Roma ha decidido nombrar a un nuevo arzobispo en Canterbury como cabeza del catolicismo en las lejanas Islas de Bretaña.

Sin embargo existe cierta tensión en nombramiento. Desde hace varios años, el arzobispado de York compite con el arzobispado de Canterbury para ser la sede del catolicismo británico. El rechazo de nombrar a York ha despertado un recelo inherente en el arzobispo Monseñor de Baptiste que ha decidido acabar con su competidor. (Este rencor es fruto de las tergiversaciones y manipulaciones Lasombra en York, fomentada por DeCasas.)

La conspiración lleva varios meses en preparación, y varios mercenarios de distintos lugares de Europa se ponen en movimiento para acabar con el nuevo arzobispo de Canterbury en el día de su nombramiento, el 5 de Agosto de 1162.

Los personajes se hallan en Canterbury en la víspera de esos días por las siguientes razones:

- Conocer la traición por algún motivo especial e intentar detenerla.
- Negocios
- Peregrinación
- Viven en la ciudad
- Van de viaje y están de paso

Hay que destacar que los personajes comenzarán en distintas circunstancias dentro de la ciudad, pero

coincidirán gracias al Padre Anthony, un monje local que se dedica a bendecir a las reses, y como hombre sabio cuyos consejos sirven para mediar en los problemas cotidianos.

Tanto la introducción del personaje, como las circunstancias en las que conocen al padre Anthony vendrán determinadas en parte por su profesión y a la clase social a la que pertenece.

Aquí se listan algunas de las posibilidades aunque si lo crees oportuno, añádelas o sustitúyelas, dependiendo de cuál de ellas se amolda más a los personajes de los jugadores.

PRELUDIO DEL CABALLERO, HOMBRE DE ARMAS, NOBLE MENOR

Mientras camina por el mercado interesado en añadir algunos objetos de interés a tus pertenencias (armaduras, armas, objetos de arte, especias, etc...), un chico de apariencia andrajosa tropieza con el personaje, y sin mediar palabra o pedir disculpas, sale adelante escabulléndose entre el gentío. En seguida, el personaje se echa las manos al cinto para descubrir que la bolsa de las monedas ya no está. El personaje sale en persecución al chico que se escabulle en un estrecho callejón.

Sin darse cuenta, distraído en el personaje al ver que le persigue, tropieza de nuevo con un hombre con la cara cubierta y vestido con ropas pardas. El sujeto arroja al niño al suelo.

- *“¡Maldito crío! ¡Ven aquí, voy a rajarte como a una rata, maldita escoria!”*

Aquí existen dos posibilidades, el personaje sale en ayuda del chico o lo deja morir. La elección es importante en la historia ya que si el chico es salvado, el personaje gana 1 punto en conciencia y otro en Humanidad, además de 1 punto en el trasfondo de criados, ya que Ernest, que así se llama el chico, entrará a su servicio. Si Ernest muere, el personaje perderá 1 punto en conciencia y deberá superar una tirada de conciencia a dificultad 6 para no disminuir su Humanidad 1 punto.

Si el chico está muerto, entre sus pertenencias están la bolsa de oro del personaje y una carta que debió apropiarse del tipo de ropas pardas en el choque. El fallecimiento del chico supone que el personaje está cerca del cuerpo para recuperar sus pertenencias, por lo que desembocará en distintos resultados.



RESULTADOS DEL PRELUDIO DEL CABALLERO

a) Denunciar la muerte del chico a la guardia de la ciudad. La guardia

creerá que si el personaje no lleva una daga y que ha ido hasta ellos, es inocente. Si por el contrario, llevase una daga, comprobarán si es curva y de dos puntas, ya que las heridas del chico demuestran que han sido hechas con un arma poco corriente.

b) Huir: Este acto será considerado por los guardias de la ciudad, una muestra de culpabilidad por estar junto al cuerpo de la víctima. Si el personaje es considerado inocente, se le interrogará sobre el asesino y le pedirán que vaya a visitar al Padre Anthony. El chico pertenecía a un orfanato que el Padre regenta y le interesará saber lo acontecido en la muerte del chico. Sin embargo, si el personaje es inocente, pero muestra la carta que encontró del hombre de ropas pardas, será llevado ante el jefe de la guardia que lo considerará un alborotador y asesino sin razón aparente. Será encerrado en prisión hasta el día de su ejecución, que por cosa del azar es el mismo día del nombramiento del Arzobispo. Si el personaje es directamente considerado culpable, obtendrá el mismo resultado.

LA CARTA

La carta no tiene nada especial, es un pergamino enrollado escrito a mano con tinta. No tiene ni sello ni seña alguna. Lo único que indica es lo siguiente.

Reunete conmigo en el lugar indicado. No tardes, el plan ha de hacerse lo mas rapido posible. El asesinato del Arzobispo no debe fallar.

EL PRELUDIO DEL MONJE, SACERDOTE, MISIONERO, DIACONO O HOMBRE SANTO

El silencio de confesión es uno de los votos que todo ministro de la Iglesia debe cumplir por ordenación divina. En más de una ocasión este voto de silencio ha supuesto el derrocamiento de reyes, traiciones, adulterios y demás pecados que nunca han sido revelados.

El personaje religioso que controle el jugador no se verá libre de este juramento, que supondrá su futura marcha hacia Canterbury. Los personajes que formen parte de la Iglesia, estarán cumpliendo su labor en cualquier lugar de Europa cuando conocerán el futuro asesinato del Arzobispo de Canterbury.

Mientras confiesas a tus feligreses, descubres a un hombre del pueblo tímido que nunca viene muy a menudo a confesarse. Es un hombre bondadoso y que tiene buena fama en el pueblo. Sin embargo, lo que te confiesa en el confesionario te deja helado, la ruina económica le ha obligado a aceptar un trabajo de mercenario para asesinar al Arzobispo de Canterbury. Su malvado señor tiene cautiva a su hija y a su esposa, por lo que si no hace lo acordado, sus vidas estarán en serio peligro. Antes de que puedas convencerle de que haga lo contrario abandona la Iglesia sin dejar rastro.

Estás en una encrucijada moral de la que solo tienes dos soluciones: Evitar que se cometa el asesinato, o narrar lo que te ha confesado tu feligrés ante un superior eclesiástico o las autoridades locales.

RESULTADOS DEL PRELUDIO DEL MONJE

En términos de juego, lo que ocurre después de la elección es lo siguiente:

- Impedir el asesinato: El personaje cumple con su voto de silencio, pero no puede permitir que el Arzobispo sea asesinado, no hay nadie a quién pueda contárselo, por lo que él mismo debe impedir los planes del asesino marchando hacia Canterbury. Este pensamiento puro le hará ganar un punto en Conciencia y otro en Humanidad.
- Romper el voto de silencio: El corrupto miembro de la Iglesia comunicará a un superior o a las autoridades locales las intenciones del asesino. Ni la Iglesia, ni las autoridades le creerán, seguramente a que se haya pasado tomando el vino de la misa, ya que nadie ha visto al hombre que narra o no lo han encontrado. Por este acto de traición a sus votos, pierde un punto en Conciencia y hace una tirada de la misma para ver si pierde Humanidad. Finalmente no tendrá más remedio que marchar a Canterbury para reparar el daño que ha causado el romper su voto. Quizás tu viejo aliado el Padre Anthony pueda ayudarte en tu empresa.

PRELUDIO DEL MOZO
DE CUADRA, SIRVIENTE,
MENSAJERO, CRIADO,
MIEMBRO DE BAJA
CLASE SOCIAL (O
PERSONAJES CON
RECURSOS 0 ó 1)

El fantasma de tus apuros económicos te visita cada noche y te impide conciliar el sueño. Debes una buena cantidad de dinero a tu regente o a un mercader. Apenas puedes mantener una pequeña choza de mala calidad para sobrevivir, por lo que te dedicas a las labores más sucias de la ciudad, desde robar, limpiar cuadras, enviar mensajes, conducir carromatos, cocinar, conducir a los leprosos fuera de la ciudad. Eres lo que la alta sociedad denomina como escoria.

Al final de una de tus labores como jornalero en la labranza del trigo, te tomas como descanso una pequeña jarra de un amargo vino en un mesón o posada de la ciudad. No tiene nada de especial, sueles hacerlo de vez en cuando para ahogar tus penas y olvidar que tienes que pagar a tu señor para no vivir en la calle. Si fueras una ramera seguro que incluso podrías vivir mejor, pero no tienes tanta suerte.

Sumido en tus pensamientos no te das cuenta de un grupo de hombres de ropas pardas que hay sentados en una de las mesas. Uno de ellos se acerca y te invita a tomar una copa con ellos. Como bien sabes, nunca hay que rechazar una invitación en tu situación económica. Delante de ti, sirven una jarra de buen vino y un plato con un queso exquisito, parece que son personas bien avenidas.

No puedes distinguirles bien los rostros porque la zona de la taberna dónde estáis sentados es oscura y llevan

la cabeza cubierta con capuchas. El hombre que te invito, saca de su túnica un pergamino enrollado y lacrado que sería difícil de abrir y volver a cerrar.

- *“Escuchadme bien, buen amigo. Necesito que me hagáis un favor, os pagaré bien y ahora mismo, no os preocupéis. Este mensaje ha de llegar a las manos del jefe de la guardia del Arzobispado de Canterbury. Él os estará esperando. Es un asunto urgente, sin embargo, no puedo presentarlo personalmente porque me apremia un encargo importante desde la Casa Real. ¿Podría vuestra merced, entregar este documento por mí? Os pagare cien monedas de oro al instante, y otras cien cuando acabéis el trabajo. ¿Qué me decís?”*

Lo que este extranjero te comenta es el sueño de toda tu vida. Con 200 monedas de oro podrías comprarte una buena cabaña de campesino y olvidarte de pagarle a tu señor los diezmos durante unos buenos años. Es una oferta difícil de rechazar”.

Partes inmediatamente hacia la ciudadela de la ciudad. Las puertas a la misma están custodiadas por los soldados de la ciudad y la guardia personal del Arzobispo de Canterbury. Al pedir permiso con el pergamino, los guardias conducen al mensajero ante el jefe de la guardia. Con impaciencia el Alguacil abre el pergamino para su sorpresa:

¿Acaso vos el Jefe de la Guardia del Arzobispo, podréis detener su asesinato? Sabedlo así, fallaréis en vuestro cometido así como Judas falló a nuestro Señor...

RESULTADOS DEL PRELUDIO DEL MOZO DE CUADRAS

El Alguacil inmediatamente encarcelará al mensajero como alborotador y como presunto asesino. El personaje no tiene mucha opción, sólo pudrirse en las mazmorras de la ciudadela hasta que sea ejecutado. Era todo demasiado bueno para ser verdad. Aunque más adelante será liberado por sus futuros compañeros de congregación.

LOS PLANES DEL ALGUACIL

El jefe de la guardia sabe perfectamente los planes de los asesinos, es más, el mismo ha organizado el asesinato del Arzobispo de Canterbury. Ha sido "convertido" a la causa del Arzobispo de York, quién le ha prometido abundante riqueza "espiritual" y económica. Sin embargo, el Alguacil no desea mancharse las manos en el asunto, por lo que el mensajero será ajusticiado cuando el Arzobispo sea asesinado como su asesino delante de la muchedumbre ansiosa de justicia. Así pues, el Alguacil ha encontrado un cabeza de turco con la que limpiar su nombre tras la muerte del Arzobispo de Canterbury.

PRELUDIO DEL HERBOLARIO, NATURALISTA, TRATANTE DE ESPECIAS

Atiendes tu pequeño negocio de sol a sol, y tus remedios naturales agradan a la gente que alivias sus dolores.

Sin embargo, en más de una vez los dignatarios de la Iglesia te han tachado de cometer brujería, pero aún no han podido demostrarlo o aún no han ido en serio a por ti. De todas formas, esa acusación ha espantado a muchos de tus clientes y casi no puedes pagar los diezmos.

Sin embargo, una noche, casi a punto de cerrar, aparece un hombre ataviado con ropas pardas. Pregunta si posees cierta cantidad de Belladona. Sabes que en cantidades pequeñas alivia el pesar del cuerpo y de los corazones de la gente, pero en gran cantidad puede matar. Y la que pide este señor, es de la segunda.

Pero su oferta es difícil de rechazar, 500 monedas de Oro por la Belladona y tu silencio. Te encuentras en un dilema moral, porque sabes que eso matará a alguien.

RESULTADO DEL PRELUDIO DEL HERBOLARIO

- Vendes la Belladona: Pierdes un punto de Conciencia y haces una tirada para ver si pierdes un punto de Humanidad. Sin embargo, ganas 1 punto en recursos.
- No vendes la mercancía: El hombre sacará su espada y en un rápido movimiento te golpeará con su parte roma hasta que pierdes el conocimiento. Cuando despiertas, ves que te ha robado lo que buscaba, sin embargo ganas 1 punto en Conciencia y otro en Humanidad. Denuncias ante las autoridades del robo, pero al estar estas influenciadas por la Iglesia ignoran tu ruego. Lo único que sacas en claro es un buen golpe en la cabeza...

Tarde o temprano el Padre Anthony y el resto, vendrán a interrogar al herbolario sobre el veneno que ha vendido. Uno de los niños del Padre vio al hombre de ropa parda comprar / asaltar al naturalista, por lo que pondrá sobre la pista al resto de los jugadores. He aquí que el herbolario coopere o sea obligado a confesar. Es el único que puede encontrar un antídoto al veneno que está destinado a acabar con el Arzobispo. El naturalista elige ayudar por las buenas, o acabar ejecutado con algunos de sus compañeros.

PRELUDIO DEL MERCADER, ARTESANO, HERRERO

Su introducción es bastante semejante a la del naturalista o herbolario. En su negocio se aparecerá uno de los hombres de ropas pardas exigiendo la compra de una ballesta especial que el herrero habrá de forjar en secreto. La venta de armas a particulares en la ciudad está prohibida con la celebración del nombramiento del Arzobispo, por lo que te presentas ante un dilema:

- Vendes la ballesta: Sabes que será usada para herir a alguien, y más en esta fecha, pierdes un punto de Conciencia y haces una tirada para ver si pierdes un punto de Humanidad. Sin embargo, ganas 1 punto en recursos.
- No vendes la mercancía: El hombre sacará su espada y en un rápido movimiento te golpeará con su parte roma hasta que pierdes el conocimiento. Cuando despiertas, ves que te ha robado lo que buscaba, sin embargo ganas 1 punto en Conciencia y

otro en Humanidad. Evitas denunciar el robo, ya que la justicia acabará contigo por tener armas en estas fechas tan señaladas.

Tarde o temprano el Padre Anthony y el resto, vendrán a interrogar al herrero sobre el arma que ha vendido. Uno de los niños del Padre vio al hombre de ropa parda comprar / asaltar al mercader, por lo que pondrá sobre la pista al resto de los jugadores. He aquí que el artesano coopere o sea obligado a confesar. La única forma de enmendar su error es la de impedir que el Arzobispo sea asesinado por una de sus obras de herrería. El herrero elige ayudar por las buenas, o acabar ejecutado con algunos de sus compañeros.

PRELUDIO DEL ADIVINO, EMBAUCADOR, CELESTINOS, ECHADORES DE CARTAS, GITANOS

Has tenido más de un problema con la justicia al embaucar a tus clientes. La Iglesia tampoco ve con buen ojo tus actividades, pero bien que vienen a veces a pedirte consejo sobre un elixir de amor o conseguir los tratos de una cortesana.

Tienes una pequeña tienda en la feria del condado que celebra el nombramiento de un nuevo Arzobispo por lo que la ciudad de Canterbury es un hervidero de futuros "clientes" adinerados.

Cuando estás a punto de cerrar tu tienda o tu carromato, entra un hombre de ropas pardas para que le echés las cartas. No te da buena espina al ver el arma escondida que lleva entre

sus ropajes, sin embargo no lo reconoces como una autoridad de la ley. Comienzas a echar las cartas y lo que sale te aterriza. No sabe si es la primera vez que lo haces, pero el resultado de las cartas es totalmente claro para tus ojos, ese hombre va a matar a una persona importante y sabes que no es el único en su empresa. Temes decírselo y le mientes, pero finalmente el hombre te descubre por tu nerviosismo e intenta acabar contigo.

RESULTADO DEL PRELUDIO DEL ADIVINO

Tienes dos opciones:

- Acabar con el hombre: Que te supone la pérdida de un punto en conciencia y hacer una tirada de Humanidad, pero sin embargo, conservas tu puntuación en recursos.
- Huir: Con lo que ganas un punto en conciencia y otro en Humanidad, sin embargo, pierdes los puntos de recursos ya que temes volver a recoger tus pertenencias hasta que todo esto haya acabado.

La única persona que es capaz de ayudarte en estos momentos es el Padre Anthony, que de más de un embrollo te ha sacado y el mismo te ha escondido en su casa. Allí estarás a salvo por ahora...

PRELUDIO RAMERA, COCINERA, MUJER DE MAL VIVIR, SIRVIENTA

Odias la vida que llevas de servidumbre, pero es la única forma de llevarte un pedazo de pan al final del día

a la boca. Tienes que vender tu dignidad a esos “perros sarnosos”, sin embargo, al fin y al cabo, son los que te dan de comer. El prostíbulo está hoy a rebosar, parece que la cantidad de viajeros y el calor en esta época del año hace que los pensamientos pecaminosos se expandan como una fiebre.

La dueña del burdel está algo enfadada con tus malos modales con los clientes, al último le mordiste una oreja porque se estaba haciendo daño. Es tu última oportunidad para hacerlo bien.

Casi al anochecer, se presenta un hombre de ropas pardas que necesita de tus “servicios”. El hombre sacia su “hambre” contigo y te da algunas monedas, bastante poco para tus honorarios y los servicios que le has prestado a este patán, te has rebajado mucho con tal de saciarle y te insulta pagándote como a una vagabunda. Mientras duerme, decides tomar algunas monedas más de su monedero, total, está bastante lleno y no crees que se de cuenta. Cuando estás en mitad del robo, encuentras un pergamino de una carta.

Reunete conmigo en el lugar indicado. No tardes, el plan ha de hacerse lo mas rapido posible. El asesinato del Arzobispo no debe fallar.

El hombre se despierta y te descubre con las manos en la masa. Inmediatamente alcanza su espada e intenta matarte.

Indefensa, huyes del lugar después de golpear al tipo con una silla en la cabeza. El único que te puede echar una mano es el Padre Anthony,

que más de una vez te ha acogido en su casa y te ha dado de comer cuando no tenías clientes en el burdel y la vieja Úrsula no quería pagarte nada.

RESULTADO DEL PRELUDIO DE LA RAMERA

Este preludio no tiene una opción a primera vista, si lo consideras necesario, aplica como los demás una pérdida o ganancia de Conciencia y Humanidad si asesina o huye del hombre de ropas pardas.

Sin embargo, no lo encuentro necesario, ya que una mujer de mal vivir no tiene muchas opciones de acabar con un hombre armado. Por lo que el único cambio que recibe el personaje son trasfondos.

Fama -1: Se te conoce como a una ramera y has causado grave revuelo en el burdel que se ha extendido por toda la zona.

Espías 1: Tienes amigas entre las rameras que te cuentan lo que se les escapan a sus clientes en los momentos más fogosos. Conoces algunos secretos de hombres importantes que han visitado el burdel, de adulterios, y de los chismorreos cortesanos. Podrías chantajear a más de uno con hacer públicos sus secretos más íntimos.

PRELUDIO DEL NOBLE MENOR, MERCADER ADINERADO:

Estás de visita en el castillo de un gran noble de York por los esponsales de su hija. Es un honor haber sido invitado, y tanto la velada como la boda han sido espléndidas. Tienes una

buena amistad con el noble, sin embargo, temes de fallar y perder esta amistad.

Una noche, cuando estáis disfrutando de unas copas ambos en uno de sus salones, uno de los sirvientes entra sudando y gritando.

- *“¡Señor, señor! ¡Los hombres destinados a acabar con la vida del Arzobispo de Cantebury ya han llegado!”*

El criado no tiene más de unos nueve años, y el chico se queda perplejo al ver que su señor no estaba solo en sus aposentos, ya que no esperaba compañía. El noble se tapa la frente con una de sus manos, se levanta, y ordena que se lleven al chico por decir injurias delante de los invitados. Te pide disculpas por el hecho tan lamentable que acabas de ver, y que lo que ha dicho el chico es sólo producto de tu imaginación. A cambio de que olvides este pequeño incidente suelta una de sus bolsas del cinto y te la entrega como un obsequio de buena voluntad. Te das cuenta que intenta comprar tu silencio.

RESULTADOS DEL PRELUDIO DEL NOBLE

Si el personaje tiene un código de honor, automáticamente rechazará el soborno, lo que le hará ganar un tres en el defecto de Enemigo, sin embargo ganará automáticamente, un punto en Conciencia, uno en Humanidad y un punto en el trasfondo de Espías para reflejar que conoce el secreto oscuro del noble.

Si el personaje tiene una Humanidad alta y acepta el soborno, perderá un punto de conciencia y otro de Humanidad. Sin embargo, ganará un punto en el trasfondo de Espía como en

el caso anterior y un punto adicional en Recursos. Si declinase la oferta, le ocurrirá como en los otros casos, gana un punto de Conciencia, otro de Humanidad, un punto en el trasfondo de Espías, pero gana el defecto de Enemigo a nivel 3.

Si el personaje tiene una Humanidad baja y acepta, sólo realizará la tirada de costumbre de conciencia para ver si pierde Humanidad, pero gana el punto adicional en Recursos. Sin embargo, si declina el soborno, ganará automáticamente un punto en Conciencia, otro en Humanidad y un punto en el trasfondo de Espía, pero gana el defecto de Enemigo a nivel 3.

La elección le destinará a salir por las buenas del castillo, o luchar con unos cuantos guardias.

Aceptar el soborno implica que los nobles de Canterbury pierdan sus privilegios y diezmos por su alianza con el Arzobispo de Canterbury, cosa que no puede permitirse, ya que los nobles de York ganarían las posiciones de su contrapartida de Canterbury, con lo que el personaje perdería todo lo que tiene. Debe evitarlo.

Recurrir a las autoridades supone llevar a juicio ante el rey a los dos nobles. El gran noble tiene las de vencer ya que el personaje no tiene pruebas. El juicio se llevará a cabo antes del asesinato del Arzobispo de Canterbury, por lo que el plan de su muerte será cancelado y encubierto.

Sin embargo, es posible detener el asesinato, el padre Anthony es buen amigo de la familia del personaje ya que el mismo le ha bautizado, y quizás por ser miembro de la Iglesia pueda adentrarse en la Catedral sin llamar la atención y proteger al Arzobispo.

PRELUDIO DEL ALTO NOBLE

En principio no debería de estar permitido este tipo de personaje, ya que un noble de alta cuna sólo se dedicaría al control de sus propiedades sentado en un placentero asiento en su castillo, y no se implicaría en la trama.

La única forma de que se una es que sepa por uno de sus criados de la trama de asesinato del Arzobispo y lo desee evitar para que los nobles de York no obtengan el poder que conlleva el convivir con el Arzobispado. Sin embargo esto no garantiza que lo único que haga sea enviar a un par de secuaces para que le solucionen los problemas. El que se implique personalmente en el asunto es muy difícil a menos de que considere el asunto como algo personal. Puede que el nuevo Arzobispo sea familia del personaje por lo que querrá protegerlo, pero no ha de llamar la atención o los responsables de la trama no serán identificados y capturados. Por ello el asunto deberá llevarse con total sigilo y enviar veinte guardias armados no lo es. El personaje conoce al Padre Anthony quizás a través de él pueda llegar al interior de la Catedral sin llamar la atención.

RESUMEN DE LOS PRELUDIOS

Como te habrás dado cuenta, todos los preludios tienen un punto de inflexión común, la figura del Padre Anthony. Este personaje en un futuro próximo pasará de ser un aliado a ser el peor enemigo conocido por los jugadores, pero por el momento es su único aliado. En cuanto entren en contacto con el, añadirán a sus fichas el

trasfondo de Aliados 1, para representar su amistad, por el momento.

En realidad, el Padre Anthony no es la bondad personificada que intenta mostrar, en realidad es una persona engreída y orgullosa, que cometerá el acto de la traición aceptando ser abrazado por un Baali para acabar con el Arzobispo por pura envidia, ya que ese cargo debía ser para él por sus méritos, y no para Tomás Becket. Pero como se ha dicho, el peor mal no es el que se ha cometido, sino el que está oculto en lo más remoto del corazón humano...

GANANCIA Y PERDIDA DE HUMANIDAD

Otro dato a destacar es la casi constante pérdida o ganancia de Humanidad en los preludios. Este hecho tiene una explicación muy sencilla. En esta crónica para Vampiro transcurren más de 800 años. Los personajes en un futuro no muy lejano, "abrazaran" el vampirismo como medio de supervivencia a lo largo del tiempo. Los personajes que no tengan una alta humanidad no podrán resistir los 9 puntos de Humanidad perdidos durante casi ese milenio, sin contar los puntos perdidos por diablerie. Por este motivo, la Humanidad es un factor a tener en cuenta en esta crónica para futuros matusalenes y antiguos.

ESCENA 1: ENCUENTRO Y HALLAZGO

Al final de los preludios, se habrán formado seguramente dos grupos de jugadores:

- Los que han encontrado al Padre Anthony como guía: Son los que en un principio actuarán libremente en la crónica, y uno a uno, irá incrementando el número de bienhechores que pretenden impedir el asesinato del Arzobispo, y los que en un futuro próximo rescatarán al resto de jugadores encarcelados.
- Los encarcelados: A la espera de su ejecución, los personajes encarcelados no tiene un papel importante hasta la Escena 3, "La liberación de los condenados", por lo que los jugadores encarcelados pueden retirarse hasta ser llamados. Para no hacerlo muy aburrido, queda con tus jugadores en que aparezcan en la sesión un poco más tarde de lo habitual.

El Padre Anthony es el eje fundamental de todo este acto, ya que será el líder de la Orden del "Beso de Judas" como su principal traidor. Por ahora solamente es un hombre humilde y que no conoce la maldad.

Este monje vive en la parte baja de la ciudad de Canterbury, cerca de la puerta de la ciudad que da al camino que se dirige a Windchester. Posee un pequeño albergue que logra mantener gracias a los donativos de los vecinos más cercanos que ven en sus esfuerzos una obra divina. Con lo poco recaudado, el Padre Anthony es capaz de mantener este pequeño albergue para mantener a chicos huérfanos que no tienen a nadie con quien vivir, a enfermos no contagiosos, a pobres, y a mujeres de malvivir que se arrepienten de su condición. El monje también se dedica a bendecir algunas reses, a dar misa los domingos para aquellos que no pueden ir o no están permitidos entrar en la Catedral, y a dar consejos sobre las

conductas cristianas que han de seguir sus feligreses.

Es un hombre que nunca ha realizado mal alguno y tiene una buena fama en el barrio. Es una de las pocas personas que alegran la vida a aquellos campesinos y gentes pobres que han perdido la ilusión por seguir viviendo. Sus feligreses quieren al Padre con devoción. Puede decirse que se ha convertido en una figura religiosa casi tan importante como el Arzobispo para los vecinos de la ciudad. Casi todo el mundo que tiene un problema visita al monje para recibir consejo. Y este es el motivo que incita a los personajes el conocer al Padre.

El albergue en esta época del año está casi vacío, al ser verano, casi todos los que allí residen excepto los niños, viajan al campo a trabajar como jornaleros para poder recaudar algo de dinero para el invierno, trabajando de sol a sol. El albergue es un pequeño edificio de madera, de unos 3 metros de alto, y con capacidad para unas treinta personas.

Según vayan llegando el Padre Anthony irá recibiendo.

CABALLERO, HOMBRE DE ARMAS, NOBLE MENOR

Llegada la noche, el personaje estará delante de la puerta del albergue. Tras golpear el llamador de la puerta, y esperar algunos minutos en los que se fija de la luz que sale desde las ventanas, un hombre de unos cincuenta y tantos años le abre la puerta. Porta un cayado y está ataviado con un hábito de color pardo, (Si el personaje tiene el conocimiento de Sabiduría Popular, puede realizar una tirada de Inteligencia

+ Sabiduría Popular a dificultad 8 para reconocer que el fraile pertenece a la orden de los franciscanos). Tiene el pelo largo y canoso, posee una abundante barba blanca, y unos profundos ojos verdes. Tiene un ligero sobrepeso, pero su porte es agradable y simpático.

- *“Buenas noches mi señor, ¿Puedo hacer algo por usted buen amigo?”*

Aquí existen dos posibilidades: que Ernest esté vivo o muerto.

ERNEST ESTA MUERTO

El monje se entristece casi a lágrima viva por las malas noticias, se disculpa por sus malos modales y le hace pasar al interior. En el cuarto al que entra el personaje apenas hay unas treinta camas, todas vacías. El monje le conduce a un cuarto posterior donde hay una pequeña cocina con pobres utensilios y una vieja mesa donde invita al personaje a tomar asiento. Le servirá una jarra de vino y le agradecerá las molestias que se ha tomado el personaje por venir a comunicarle personalmente el fallecimiento del chico. Una furia se encenderá en los ojos del fraile al preguntar sobre el asesino. Si el personaje le comenta lo del hombre de ropas pardas, el fraile desconocerá el asunto. Quizá si tuviese algunos datos más podría saber por qué motivo asesinaron al muchacho. El enseñarle la carta le provocará una reacción que mezcla furia, tristeza y seriedad. Es un asunto muy serio, y deben impedir a cualquier precio, el asesinato del Arzobispo por la cristiandad y por la vida del joven Ernest. Sin embargo, aún no es momento de actuar y será mejor esperar a recabar la máxima información posible. El monje ofrecerá cobijo a su invitado con los mejores servicios que puede ofrecerle.

ERNEST ESTA VIVO

El monje no ocultará su cara de satisfacción al ver al chico. Lo abrazará y le reñirá por haber llegado tan tarde. Invitará al personaje a entrar por acompañar a su chico y haberle traído sano y salvo. Le invitará a pasar la noche y a cenar en su compañía. Mientras cenan y el chico marcha de un lugar para otro del albergue, el monje le contará parte de la historia de Ernest, de cómo su padre murió durante el asedio vikingo de hace algunos años, como su madre fue violada y engendró al chico, y como ella murió al dar a luz.

El monje se verá muy disgustado por las actividades lucrativas y poco legales del chico y le pedirá disculpas al personaje. Sin embargo el chico instará al personaje que le enseñe la carta al Padre Anthony. El monje se verá terriblemente asombrado por lo escrito en la carta y por la historia narrada del chico, por lo que hay que tomar medidas drásticas, sin embargo, por la noche hay poco que hacer y mañana será un día mejor para actuar. Mientras tanto, el chico se ofrecerá a servir al personaje como su criado como símbolo de gratitud.

Por orden cronológico, el caballero es el primero en establecer contacto con el Padre Anthony, aunque es posible que no haya ningún caballero de armas, por lo que la introducción del chico puede aplicarse a cualquier otro tipo de personaje del grupo.

LLEGADA DEL RESTO DE PERSONAJES

El Padre Anthony recibirá de manera similar a todos los que vayan llegando al albergue que hayan tenido problemas con los hombres de ropas

pardas. Parece que no es un secreto que vayan a asesinar al Arzobispo, y el monje intentará convencerles a todos para evitar que se cometa el asesinato. Es aquí dónde comienzan las maquinaciones de los personajes y a tomar contacto real con la historia.

ESCENA 2: LA LEY DE TALION

En esta escena, todos los personajes que no hayan sido encarcelados, deben trazar un plan para evitar la muerte del Arzobispo. A continuación se dan las características del plan de los asesinos para acabar con el Arzobispo. No hay un plan predefinido, sin embargo, si no hay demasiadas ideas, se ofrece un plan diseñado por el mismo Padre Anthony para liberarles.

EL PLAN DE LOS ASESINOS

Se ha comprado al jefe de la guardia de la prisión, quién ha encarcelado a varias cabezas de turco que serán ajusticiadas por haber asesinado al Arzobispo. Entre ellas se encuentra el viejo jefe de la guardia, quién se opuso a varias órdenes directas de su sucesor y ha sido encarcelado. Éste conoce una entrada secreta a la Catedral, por la que pueden llegar a tiempo sin tener que sortear a los guardias.

La Catedral aún está en construcción debido a que la zona del coro fue destruida durante el asedio vikingo, por lo que es una zona perfecta para situar a un ballestero (ghoul Lasombra) con varias flechas envenenadas que irán directas hacia el Arzobispo en el momento de su

nombramiento. La huida desde aquí es fácil ya que el andamiaje permite salir al exterior y mezclarse con el gentío.

El traidor jefe de la guardia dispone de 75 hombres vigilando toda la ciudadela. De esos 75 hombres, 10 están dentro de la catedral, 35 en las murallas, 20 en las puertas de la ciudadela y 15 patrullando entre la muchedumbre.

Los asesinos están camuflados entre la muchedumbre que está en el interior de la catedral. Si el ballestero fallase en su misión se lanzarán en combate contra los guardias e intentarán envenenar al Arzobispo con armas de filo. En total hay 10 mercenarios más el ballestero apostado que está oculto con Ofuscación 2.

ELEMENTOS A TENER EN CONSIDERACION EN EL PLAN DE LOS PERSONAJES

No saben exactamente cuántos soldados posee el cuerpo de guardia del Arzobispo. Una tirada de Inteligencia + Ciencia Militar a dificultad 7 permite calcular una estimación. Con un éxito permite errar por unos 15 soldados por encima o por debajo del número real de soldados, con dos el error se reduce a 10, con tres a 5, y con cuatro a 3 soldados, y con cinco éxitos se calcula el número correcto. Si no se posee Ciencia Militar es posible hacer una tirada de Inteligencia + Liderazgo / Senescal a dificultad 9.

Tarde o temprano, las pistas les llevarán a encontrarse con el resto de personajes. Las investigaciones de las armas del crimen (el veneno de la Belladona y la ballesta (les hará interrogar al personaje herrero y herbolario en algún momento, y una

amenaza con indicar a las leyes del orden su paradero y su crimen puede hacer que acepten el ayudarles en su misión).

En algún momento, durante la infiltración a la catedral, liberarán a sus compañeros presos, con la condición de que les ayuden en su misión de detener a los hombres de ropas pardas. Los prisioneros no dudarán en ayudarles para limpiar su nombre y vengarse de sus captores.

Evidentemente, cualquier compañero capturado durante la infiltración, dará con sus huesos en la prisión, donde casualmente, se encuentra con el resto de jugadores encerrados.

Es posible que alguno de tus jugadores no se digne a colaborar con los planes de sus compañeros. Es normal que en un principio, si estás encerrado en una prisión, no confíes en quien viene a liberarte, pero recuérdales que el precio de la libertad, es un regalo que no vale la pena rechazar. Si se ponen muy testarudos, escribe en su ficha el trasfondo de fama a -1, para indicar que se sabe que es un reo y que si quiere seguir con vida, debería escapar de la cárcel y limpiar su nombre. Creo que será suficiente argumento recordarle que a la mañana siguiente será ejecutado por traición.

Los que pueden poner más reparos son el herrero y el herbolario. El uso del chantaje puede ser el método más adecuado para incitarles a ayudar, si no ayuda en la misión, será denunciado a las autoridades, y con la excesiva conciencia que se ha creado de inseguridad, seguramente sea encarcelado en un par de minutos, y ajusticiado a la mañana siguiente.

Si ninguno de los consejos anteriores te ha ayudado a convencer a los jugadores rebeldes, apela a la Humanidad de sus personajes y convénceles de que si no repone sus actos, está marcado para siempre ante el Señor, y puede perder tanto Conciencia como Humanidad por sus actos de un inconsciente. De todas formas, por muy extravagante que sea la forma de unirse a la misión, los jugadores deben hacer un pequeño esfuerzo, ya que, para eso han accedido a participar en la crónica, para divertirse y no para poner trabas.

LOS PLANOS

Aquí se añaden los planos de la catedral de Canterbury, dentro de la ciudadela, como en su propio interior. Hay unos planos vacíos para que puedas mostrarlos a tus jugadores y describir la escena si lo crees oportuno, dibujar a mano la planta de una catedral no es cosa sencilla, así que para facilitarlo he tomado la decisión de incluirlos. Sin embargo, no se adjuntan con los planos la ubicación tanto de los guardias como de los asesinos. De esta forma, todo el escenario estará preparado para responder a cualquier plan de los jugadores, con PNJ bien situados en las distintas estancias.

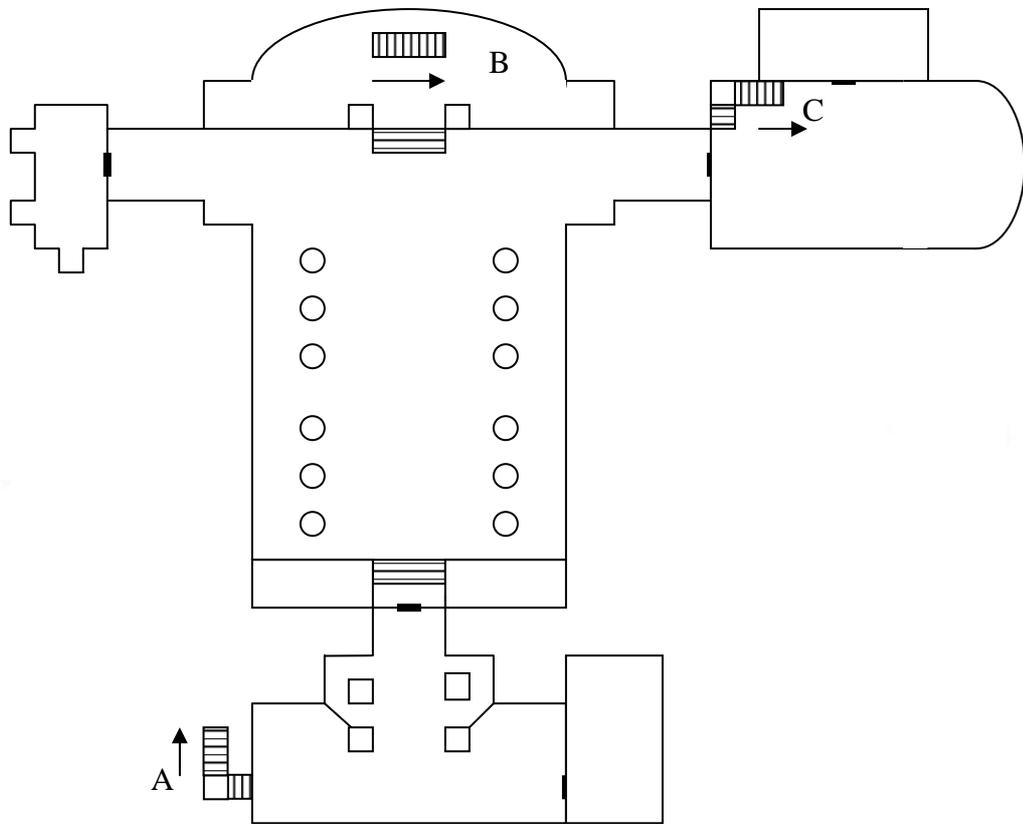
Hay que decir que en esta escena el sigilo es fundamental. El acabar con los guardias y con los asesinos sin llamar la atención es la medida más importante a tener en cuenta, ya que si son descubiertos, las cosas comenzarán a torcerse hasta tal punto, que toda la guardia que se haya en la catedral les plante cara. Si por supuesto, los jugadores han ideado un plan descabellado, no dudes en acabar con ellos, la historia puede continuar sin estos personajes.

Un nuevo arzobispo sustituirá al asesinado si ellos fracasan para que la trama siga sin mayores altercados, sin embargo, sus próximos personajes empezarán siendo obligatoriamente custodios del Arzobispo, con lo que el grupo perderá diversidad y mezclanza.

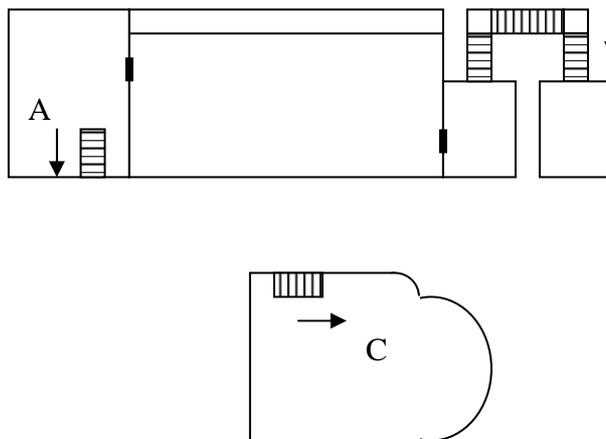
Es el precio que se ha de pagar por el fracaso.

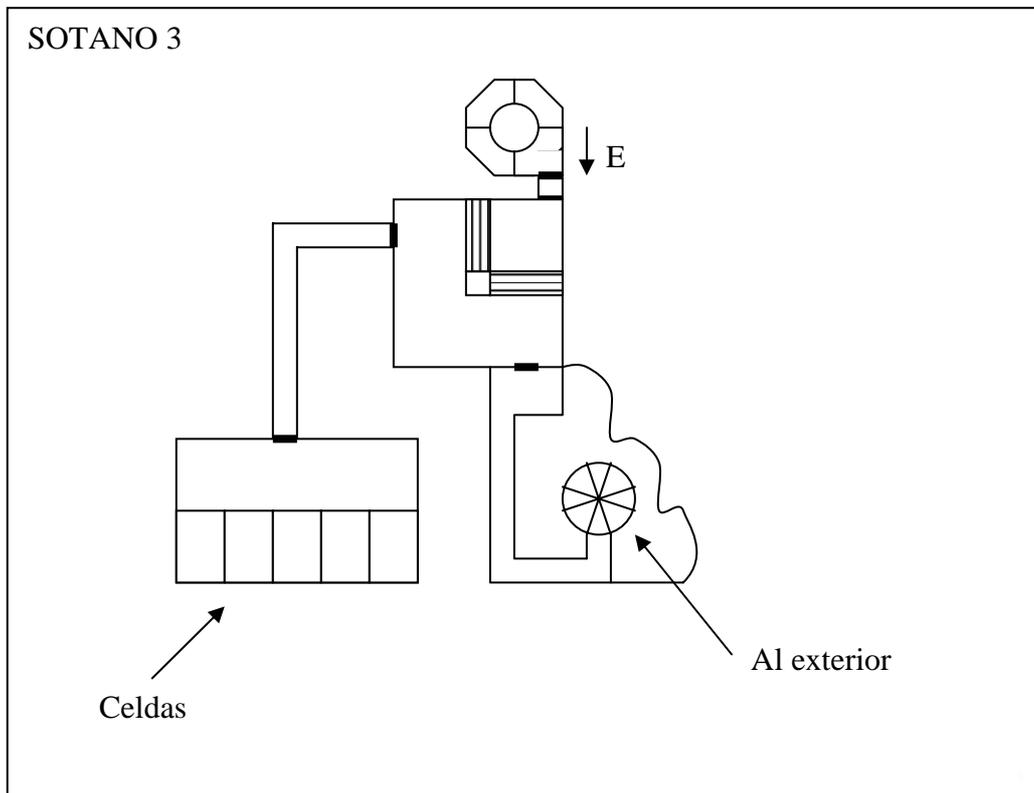
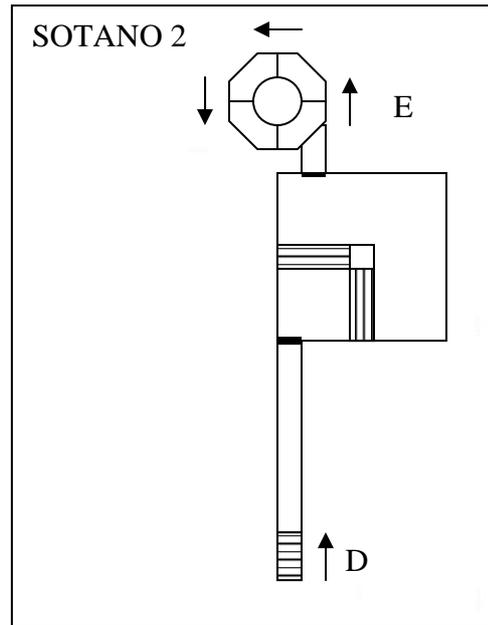
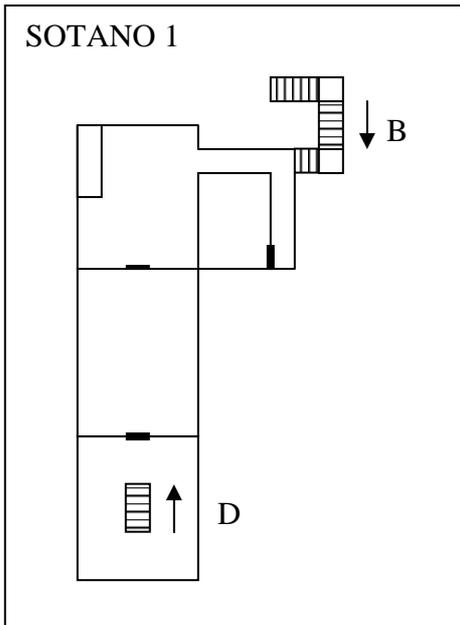


PLANTA BAJA



1ª PLANTA





NOTA SOBRE LOS PLANOS

En ningún momento se han indicado el emplazamiento de los asesinos, ni el nombre o contenido de las habitaciones. Esto es así, para que quede en manos del narrador modificar y personalizar la crónica a las exigencias y número de personajes de sus jugadores. No obstante las habitaciones principales tienen indicada su nombre.

EL PLAN DEL PADRE ANTHONY

Este es un plan que se da como ejemplo, si tu grupo de jugadores no es capaz de idear nada coherente. Si tu grupo es novato, puedes conducirlos por este camino, si ocurre lo contrario, que cuentas entre tus filas de jugadores a algunos con experiencia, no expongas este camino hasta el último momento. Recuerda que es tu última baza si las cosas se tuercen demasiado. No obstante, el narrador puede crear otro plan de acción por defecto, recuerda que este es sólo un ejemplo para usar para llevar a tus jugadores novatos o para los expertos en última instancia.

En el nombramiento en el interior de la catedral, está permitida la asistencia tanto a nobles, como a religiosos de cualquier rango y congregación. El pueblo llano se ha de conformar con escuchar las oraciones de algunos párrocos repartidos por el atrio exterior de la iglesia, que irá leyendo las mismas oraciones que use el Cardenal enviado por Roma que está dirigiendo la misa en el interior de la catedral. El Padre Anthony es un monje de la orden de los franciscanos por lo que puede acceder al interior de la catedral sin levantar sospechas, acompañado por alguno de los personajes que se su ayudante. Un noble también podría acceder, pero deberá identificar su condición mostrando su blasón que acredita tal posición ante los guardias, con lo que quedaría identificado y que no obstante, será reconocido si hace cualquier altercado.

El monje ha ideado un plan por el que pueda neutralizar las dos amenazas que se ciernen sobre el Arzobispo de Canterbury. Una de las acciones a tomar es neutralizar al ballestero en primera instancia, ya que es el eje clave del plan de los asesinos.

Si este falla o es neutralizado, es normal que de entre el público congregado en el interior de la catedral intente atentar personalmente contra el Arzobispo con el veneno preparado. En ningún caso, los asesinos envenenarán la copa con la que se consagra la oración, ya que de ella debe también beber el Cardenal enviado por Roma, y no es a él quien el Arzobispo de York pretende asesinar. Por lo tanto hay que formar dos grupos, uno que acabe con el ballestero apostado en los balcones de la catedral y el otro que neutralice a los asesinos que salgan del público. Para ello, el grupo del pueblo llano debe entrar en la ciudadela, y encontrar la forma de acceder a la parte trasera de la catedral donde se realizan las obras, para ello es imprescindible rescatar al viejo jefe de la guardia, ya que conoce mejor que nadie pasadizos donde no levantar sospechas para llegar hasta el lugar indicado. El segundo grupo, pasará inadvertido en el interior de la catedral, neutralizará a los asesinos situados en las habitaciones interiores, y posteriormente, se colocará entre las primeras filas para empujar al Arzobispo si el ballestero cumple su misión, o evitar que los asesinos situados cerca de su Eminencia logren alcanzarle con sus armas de cuerpo a cuerpo ponzoñosas.

RECOMPENSAS Y CASTIGOS

Cuando se produzca el forcejeo para salvar al Arzobispo, los guardias intentaran arrestar a todos los hombres armados que estén cerca. El Arzobispo ordenará que todos los implicados en el asunto sean arrestados excepto los personajes y el padre Anthony. Su Eminencia mandará arrestar y ejecutar al jefe de la guardia traidor, pero nunca llegará a descubrirse ningún otro conspirador. El propio jefe de guardia

se ha convertido en la cabeza de turco que tanto intentaba impedir.

El Arzobispo como recompensa, les nombrará Caballeros de la Orden del “Beso de Judas”, congregación armada de los Benedictinos. Al Padre Anthony se le permitirá el seguir siendo de la orden Agustina, pero también formará parte de los Caballeros.

El deber de los Caballeros es proteger al Arzobispo de Canterbury noche y día, y si es necesario, entregar su vida por él, puesto que el Arzobispo es el representante de Dios en las Islas Británicas. Aunque ellos no lo saben por ahora, próximamente, también tendrán que proteger la reliquia de la “Mano de Judas”.

BENEFICIOS DE LOS CABALLEROS DE LA ORDEN DEL BESO DE JUDAS

Título Nobiliario de Caballero Consagrado, equivalente a Caballero (un título nobiliario irrelevante en la política, ya que el control de Gran Bretaña pertenece a, ordenados de mayor a menor: Barones, Duques, Marqueses, Condes y Vizcondes.) El título de Caballero corresponde a una pequeña porción de tierra dentro de las posesiones eclesiásticas y remuneración económica. (Añade Recursos 2 a lo poseído por los personajes y Posición 2, los personajes que ya posean posición subirán sin embargo un escalafón en la jerarquía feudal, es decir, si el personaje ya era Caballero, asciende a Vizconde con lo que eso repercute y así sucesivamente).

Inmunidad diplomática ya que forman parte del ejército de la Iglesia, sin embargo, el no respetar las leyes impuestas por el monarca, quien ha sido

elegido por Dios para gobernar, supone un castigo inmediato y severo.

Al consagrar su vida a la causa divina, se acercan más a Dios y a los cielos tras su muerte.

DEBERES DE LOS CABALLEROS

Proteger al Arzobispo de Canterbury con la vida si es necesario.

Cumplir con las normas establecidas por la Iglesia sin dilación. Los Caballeros obedecen únicamente las órdenes de la Iglesia, sin embargo, el desobedecer las leyes monárquicas supone un castigo inmediato y severo.

Debes dejar claro que a los jugadores que sus personajes no tienen influencia ni poder sobre la guardia del Arzobispo. Son sus protectores, no sus generales.

No Anteponer intereses personales a los intereses designados por nuestro Señor y su representante en Gran Bretaña, el Arzobispo de Canterbury.

Los Caballeros deben de tener templanza en sus actos, tanto en cuerpo como en mente y por ello se atenderán al Código de la Caballería.

Proteger la Reliquia de la Mano de Judas con la vida si es necesario. Evitar que la misma caiga en manos enemigas a la Iglesia, ya sea un reino, religión o un particular. La Reliquia únicamente pertenece a la Iglesia Cristiana y el Arzobispo de Canterbury es su custodio. Nadie ajeno a la persona del Arzobispo y de sus Caballeros debe conocer la existencia de la Reliquia. (Deber aún desconocido por los personajes)

DECLINANDO LA OFERTA

Es raro que algún personaje renuncie a este privilegio, ya que les dota de recursos para sus intereses personales y su salvación divina. Es posible que aún así renuncien a este obsequio, esto no implica que este personaje pierda el contacto con sus compañeros, es más, nominalmente será un Caballero de la Orden, pero no tendrá que cumplir los deberes, sin embargo, tampoco obtendrá sus beneficios. Sólo hay un momento crucial en que los personajes deben realizar un Juramento, y ése es el "Juramento de la Rosa Amarga". Entonces es en ese momento donde la vida de los que no lo acepten estará en peligro.

ESCENA 3: LA DESOLACION DE CANTERBURY

ANNO DOMINNI 1170

Ha pasado 8 años desde que Tomás Becket, (el nombre real del Arzobispo) ha sido nombrado jefe de la Iglesia de Gran Bretaña. Durante este tiempo, el Arzobispo se ha ganado muchos enemigos al enemistarse con el propio rey por la Constitución de Clarendon, en la que el rey quería ganar más poder sobre la Iglesia, a lo que el Arzobispo se negó. Un aire de inseguridad se ha adueñado en la sombra de Canterbury, ya en estos años se han producido numerosos intentos de asesinar al Arzobispo, frustrados todos ellos por los Caballeros de la Orden del Beso de Judas.

Pero lo que el Arzobispo de Canterbury no se había percatado, era que había inquietudes dentro de sus

propias filas. El Padre Anthony que siempre ha envidiado y deseado la posición del Arzobispo comienza a difamar de él. El antiguo monje no duda en poner en tela de juicio la poca humildad del Arzobispo, nunca ha ayudado al pueblo llano y sólo se dedica a discutir con el propio rey y sus seguidores. Tomás nunca debería de haber sido Arzobispo, ya que el mismo merece el puesto mucho más que él. La semilla de la traición ha sido plantada en su corazón, además de que en su mente, el Padre Anthony comienza a escuchar voces que él cree que es un ángel. El ángel le dice que el Arzobispo ha desobedecido la palabra del Señor y ha perdido la Fe.

Las voces no son otras que las tentaciones del Baali, Björn Hammild. El pobre Padre Anthony cree que provienen de Dios. Todo esto forma parte del plan que los Baali han trazado desde hace siglos para hacerse con el cuerpo del 4ª Generación Gangrel que duerme bajo la Catedral. El aura de fe les impide acceder, sin embargo, si alguien desde dentro, consiguiese corromper el lugar, todo sería mucho más fácil.

Aunque el Padre Anthony aún no ha revelado nada a sus compañeros de la Orden, no dudará en intentar convencerles de que el Arzobispo no ha cumplido con su palabra y que es indigno seguir el su juramento de servidumbre a alguien que ha perdido la fe y la esperanza al enfrentarse al propio rey. Los hechos que acontecen al Arzobispado sólo hacen apoyar la opinión de Anthony. La ciudad de Canterbury se resiente, el comercio con la capital se ha resentido por la delicada situación política, la gente comienza a morir de hambre en las calles y a las enfermedades que parecen aparecer

cada vez con mayor virulencia. El pueblo está descontento pero jamás osaría relevarse contra la Iglesia, que es la única que consuela su sufrimiento.

El Arzobispo sabe de todo esto, pero no puede ocuparse de todo a la vez. Su pensamiento está ocupado en que el rey respete la santidad de la Iglesia y de sus poderes, como así lo ha ordenado la Santa Sede de Roma. Por otra parte, sus manos están ocupadas enfrentándose contra la obstrucción del Arzobispado de York en sus decretos.

Sin embargo, el Arzobispo conoce toda la situación de Canterbury, pero no puede hacer nada por ello. El Arzobispo no puede eludir su responsabilidad de proteger la Reliquia de las fuerzas malignas, pero cada vez más, no consigue cumplir todas sus responsabilidades.

Tomás Becket sospecha de que algo siniestro se trama en los barrios de la ciudad. El número de peregrinos ha aumentado, pero vienen acompañados por numerosos monjes de la Orden Mercedaria. Es extraña tanta presencia de monjes en la ciudad que actúan como santones. El Arzobispo ha enviado una misiva a Roma para saber el motivo de su presencia. Sin embargo, Roma no ha respondido, aunque si ha llegado una carta procedente de Francia que indica que la Orden Mercedaria envía a sus sacerdotes para evitar que la fe decaiga en la ciudad frente a las enfermedades. Desde que están en la ciudad, han aumentado el número de enfermos y la situación se vuelve más precaria. Los guardias no pueden evitar los tumultos y la inestabilidad social.

El Arzobispo decidirá enviar a sus Caballeros de la Orden para investigar que está produciendo la plaga en los ciudadanos, indicándoles que pueden empezar a investigar por una

panadería del barrio alto. Les acompañará el Físico personal del Arzobispo, Robert Potter, jefe del gabinete de doctores de su Eminencia

El físico les comentará por el camino, que las afecciones que muestran los enfermos son parecidas a la lepra, tienen numerosas pústulas de gran tamaño y de color violáceo. Un hecho curioso es que la enfermedad dura 7 días, sin excepción, cuando finaliza la semana el paciente muere. Los físicos a pesar de haber investigado con los enfermos no han hallado cura posible a pesar de que trabajan sin descanso. Sin duda, facilitaría mucho la labor si los personajes encontraran la fuente de contagio.

Las primeras suposiciones para investigar son sin duda, el abastecimiento de agua y de comida a la ciudad.

Un dato importante es que los primeros enfermos aparecieron hace 10 días, y que hace tan sólo 3, las puertas se cerraron para impedir que se expandiera la enfermedad, y el ejército del Rey es quien ha tomado el control del mercado para distribuir el alimento.

LA PANADERIA DE AMATISTE

Las calles camino a la panadería del alto barrio están repletas de cadáveres y de carros que transportan a los fallecidos a piras incendiarias donde son quemados para prevenir más contagios.

El ambiente es desolador y en más de una ocasión los guardias que acompañan el carruaje de los personajes tienen que apartar a moribundos infectados que se acercan al carro para pedir limosna.

La panadería es un pequeño edificio de piedra toscamente construido junto a un pequeño molino de grano. Sus ventanas y puertas están cerradas. En la entrada principal hay un signo dibujado con pintura roja, para indicar que esa casa está en cuarentena.

Cuando llaman a la puerta, abre una mujer mayor envuelta en ropas muy humildes y tosiendo, estrechará las manos de los personajes.

Sin duda, un efecto para darles miedo a los jugadores.

La mujer se presenta como Amatiste, la panadera. Su hija Gabrielle es la enferma y está en la habitación que está detrás de la tienda. Se disculpará por la ausencia de su marido, pero con la cuarentena declarada por el Rey, nadie puede atravesar las puertas de la ciudad, por ello está en la granja de trigo que tiene la familia al sur de Canterbury, de la cual están orgullosos por ser la mayor de la zona.

La mujer conducirá a los personajes al interior de la habitación de su hija. Tras unas viejas e improvisadas cortinas se encuentra una muchacha de apenas dieciséis años, que sana tendría que ser muy bella. Tiene el pelo largo rubio que le cae sobre los hombros, y las ojeras bajo sus ojos verdes demuestran cansancio. Lleva puesto un camisón sencillo de color blanco, aunque con manchas de color amarillo.

La muchacha hace un esfuerzo sobrehumano para hablar. Comentará que hace cuatro días estuvo con su novio y sus amigos del pueblo a las afueras de la ciudad, en la ribera del río celebrando una comida campestre. Dirá que casi todos ellos también están enfermos, incluido su novio Phillip, hijo del carnicero y el amigo de ambos,

Michael, hijo del cervecero. No sabrá exactamente cuando cayeron enfermos, pero ella enfermó poco después de volver de la fiesta.

Si le preguntan donde compran el trigo para hacer el pan, dirá que con la cuarentena, el mercado de la ciudad bajo la supervisión del Rey es el único lugar de aprovisionamiento.

Antes de acabar la charla, una de las pústulas del brazo de la muchacha reventará, soltando un extraño humor amarillo blanquecino. Los personajes pueden esquivar ser manchados con una tirada de Destreza + Esquivar a dificultad 6.

Se trata sin duda de otra forma de asustar a los jugadores. El contacto con el pus no transmite la enfermedad, así como cualquier contacto físico o carnal, ni tampoco aire.

La herida abierta de la pústula deja ver el propio hueso del brazo de la muchacha, algo totalmente desagradable. El físico que acompaña a los personajes, le aplicará aceite de rosas para mitigar el dolor y la infección.

Si le preguntan a Gabrielle donde encontrar donde encontrar a Phillip o Michael, les dará las direcciones de sus casas. La visita a la casa de Michael es innecesaria pues toda la familia ya ha fallecido (ya estaban infectados en la fiesta, solo que ocultaron los síntomas).

LA CARNICERIA DE PHILLIP

La tienda del novio de Gabrielle se parece mucho a la panadería de su madre y también muestra el símbolo de la cuarentena.

Abrirá a la puerta una mujer que responderá como la esposa de Howard, el dueño de la carnicería. Tanto su esposo como su hijo están enfermos. Les conducirá a través de la tienda al segundo piso.

Junto a la ventana, está situada una cama con un muchacho casi jovial, apenas muestra síntomas de la enfermedad, y parece alegre de recibir visitas. En su charla comentará que el estuvo en el lago, sin cometer actos carnales y sin bañarse en sus aguas. Si le preguntan, dirá que también compra la carne en el mercado para después venderla en su tienda. El muchacho sólo lleva dos días enfermo, pero quien le preocupa más que él, es su padre, que lleva enfermo 6 días.

En una habitación contigua, está postrado en cama un hombre casi esquelético, con su piel de color grisácea, y su cuerpo cubierto por enormes pústulas. No puede hablar, no tiene fuerzas para ello, apenas las tiene para mantener la respiración, por lo que no responderá a nada que les diga los personajes.

DE CAMINO AL MERCADO

Atravesando las calles, pueden ver a un hombre vestido con ropas de un monje mercedario rodeado de una muchedumbre de personas, tanto enfermas como sanas, mientras reparte sus bendiciones.

Si los personajes se detienen para charlar con él dirá que es el Hermano Dean de la Orden Mercedaria. Le pueden preguntar de dónde viene, a lo que contestará que proviene de Francia, y llegó hace 10 días como el resto de su congregación en peregrinación a la Catedral y a la tumba de Tomás Becket. La situación del

pueblo les preocupa en demasía e intentan sofocar su malestar. Poco después, el monje se ofrecerá a bendecir a los personajes, y les dirá que pueden marcharse en paz.

Los verdaderos causantes de la enfermedad no son otros que los monjes de la Orden Mercedaria, quienes son en realidad servidores del Baali Björn. Han comprado al senescal enviado del rey para que compren la carne de los establos que poseen los ghouls en Whitestable.

La enfermedad se transmite por la carne que venden en el mercado, y se activa cuando los falsos monjes efectúan su oración sobre los ciudadanos.

Si los personajes consumen carne de la carnicería de Phillip o del mercado y son bendecidos por algún monje mercedario, estarán infectados y morirán en siete días.

EN EL MERCADO

El mercado cuando lleguen los personajes al atardecer estará cerrado, pues únicamente abre por las mañanas. Por lo que deberán volver al día siguiente.

Sin embargo, de camino a la ciudadela del Arzobispo, cuando pasan con su carromato junto a una de las calles infestadas de cadáveres, deben hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8. Si la superan, podrán ver como de una de las pilas de cadáveres, algo se mueve, saliendo una criatura humanoide, con afilados huesos alargados en lugar de dedos. Su cuerpo no tiene piel y permite ver el cráneo al descubierto, y los músculos

extrañamente animados que poseen por todo el cuerpo. La criatura si es sorprendida o no, huirá escalando por la pared como un reptil y se escabullirá por los tejados.

A la mañana siguiente en el mercado, pueden ver a numerosos guardias apostados en las entradas y vigilantes para distinguir a cualquier enfermo.

En el interior pueden ver a numerosas personas adineradas comprando los alimentos para subsistir (únicamente hay carne y trigo), no hay nadie de la clase baja en este lugar.

Si preguntan por quien es el administrador del mercado, señalaran a un hombre muy bien vestido, con un sombrero caído de pluma y con el enorme sello real a su espalda. Lleva varios libros donde anota algunas mediciones, mientras da órdenes a varios niños junto a él que le sirven.

El hombre no tiene tiempo para hablar, y se lo dejará muy claro a los personajes, pues el tiempo es oro.

A las 12 del mediodía el mercado se cierra al público, y se cargan las mercancías de vuelta para llevárselas de la ciudad.

Los jugadores tienen dos opciones, seguir a los carros, o al administrador del rey.

LA CARNE DE WHITESTABLE

Si los personajes siguen a los carros verán como llegan a unos viejos establos en la ciudad colindante de Whitestable. Allí a escondidas, los personajes pueden ver como la carne

sobranante del día, es arrojada a los cerdos para alimentarles.

Si tus jugadores son listos, pueden darse cuenta de que no es normal alimentar a los cerdos con carne, pues es un alimento muy caro.

La tacañería del administrador del rey es tanta, que prefiere darle la carne de comer a los cerdos que al hambriento pueblo de Canterbury.

El dueño del establo, cuando cree que nadie le ve, derramará un brebaje rojizo en los abrevaderos de los animales. Sólo si los personajes están en el establo en el momento en que lo realiza, y superan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9, pueden percatarse.

Hablar con el dueño del establo es poco reconfortante. Dirá que está meramente al servicio de la Orden Mercedaria y que uno de los monjes le visita cada semana para financiar la crianza. No sabe donde se refugian los monjes, y por supuesto, negará haber arrojado el brebaje a los animales aunque le cueste la vida.

La próxima visita de los monjes al abrevadero es dentro de una semana, quizás demasiado tarde para poder hacer algo...

LA CASA DE RON ASSER

El administrador del rey siempre está escoltado por seis soldados, incluso cuando duerme, pues teme que algún enfermo se presente por sorpresa en sus aposentos.

Asser después de comer llegado a su casa (una linda vivienda en la parte rica de la ciudad, arrendada a su antiguo dueño, de dos pisos de altura y de

piedra), duerme en su habitación del piso superior.

Asser si es sorprendido por los personajes dará la voz de alarma y se presentarán sus guardias para defenderle.

Si los personajes piden cita con Asser, negará darles audiencia a menos que se presenten como enviados del Arzobispo, aunque es algo inútil porque no dirá nada en especial aparte de que cumple las órdenes del rey.

Si lograsen entrar en sus aposentos, descubrirán un baúl cerrado con llave. Tras abrirlo robándole la llave a Asser o mediante una tirada de Destreza + Pericias a dificultad 8, encontrarán una gran cantidad de monedas de oro y dos libros.

Los libros están escritos con lenguaje mercantil. Si los personajes obtienen una tirada con éxito de Inteligencia + Senescal a dificultad 7, descubrirán que ambos libros reflejan las mismas cuentas, sin embargo, en uno de ellos hay un déficit de 0, mientras que en el otro hay cuantiosas ganancias.

Si tus jugadores son inteligentes, sabrán que Asser está ganando dinero de forma fraudulenta, pero no sabrán de donde obtiene el dinero.

Un interrogatorio al propio Asser o seguir a los carros, apuntarán a la Orden Mercedaria como los vendedores de la carne, y que Asser se la compre a un precio mucho más barato para quedarse él con los beneficios.

No tienen más opción que averiguar donde se dirigen los mercedarios, pero habrá de ser al día siguiente, pues ya ha anochecido y no hay ningún monje en las calles.

LA CAPILLA ABANDONADA

A la mañana siguiente, cuando los personajes están preparados para partir, un guardia es avisará de que tienen visita.

La mujer del carnicero está sumamente nerviosa y desea hablar en privado con los personajes. Contará que la pasada noche escuchó ruidos en el cuarto de su marido, y cuando entró a ver que ocurría, vio a una criatura de las profundidades del averno huir por la ventana, mientras el cadáver de su marido estaba totalmente abierto y sin rastro alguno de sus huesos.

La mujer no mentía al contarlo. Si los personajes van a la carnicería verán el cadáver del hombre abierto de par en par. Parece ser que algo salió de su interior.

Los personajes se fijarán en que Phillip está en estado parecido a un vegetal y su cara muestra un horror indescriptible, y no reaccionará ante ningún estímulo.

El resto del día, los personajes se lo pasarán seguramente siguiendo a los monjes. Llegado el atardecer se marcharán todos por la puerta que lleva al oeste de la ciudad.

Seguirlos no es muy difícil, pues el bosque rodea el camino que toman los monjes. Después de una hora de viaje, toman un viejo sendero casi borrado por la vegetación hasta una capilla semi-derruida, donde se reúnen todos.

Los personajes tienen la opción de entrar en la capilla (una auténtica locura) o permanecer espionando fuera de ella.

En el interior de la vieja capilla, los monjes rezan unos extraños cánticos, muy diferentes a los cristianos. Es una letanía que casi proviene de voces infernales.

Uno de los monjes, se corta ambas muñecas y vierte parte de su sangre en el interior un cuenco de bronce. Sus heridas parecen cerrarse casi de inmediato. Así sucesivamente van pasando por todos y cada uno de ellos hasta llenar un gran barril que tienen junto al altar.

LOS LLAMADOS VALIENTES PERO TAMBIEN ESTUPIDOS

Le llegará el turno de vaciar sus muñecas a los personajes, si lo hacen morirán desangrados. Si deciden combatir, deberán de hacerlo contra 30 de las criaturas al servicio del Baali, que abandonarán los cuerpos humanos para atacarles. En fin, una muerte bonita v visceral.

Los que decidan espiar, tienen la opción de huir del lugar o atacar la capilla. Incendiarla no vale de nada, porque las criaturas huirán por donde han venido y no volverán a aparecer, aunque, ya estarán de sobre aviso cuando los personajes intenten capturar al Baali.

Si los personajes vuelven al lugar, los monjes no estarán allí, porque permanecerán en albergues de la ciudad de Cantebury. Sin embargo, encontrarán un libro de cuentas semejante al que posee Ron Asser. Tras una observación detenida, pueden percatarse de que las cuentas mencionan la compra de varios esclavos que son llevados a una a la vieja Torre Sur que fue destruida durante el asedio de los vikingos. En el libro hay un escalofriante relato sobre lo

que los monjes llaman, el vampiro, que se alimenta de los esclavos que son llevados hasta allí.

Si los personajes incendiaron la capilla y no han encontrado el libro, aún les queda una última oportunidad si piensan bien.

Si han impedido que la carne se contaminara matando al dueño del establo de Whitestable, la única mercancía que les resta por neutralizar es el trigo. Si recuerdan el padre de Gabrielle posee la mayor granja de trigo en Canterbury. Es difícil de adivinar, pero les enseñará la próxima vez a no llamar la atención.

LA GRANJA DE THEODOR MCBATH

La granja de Theodor no está muy alejada de la propia Canterbury, encontrándose a dos horas al sur de la ciudad.

El trigo ha alcanzado una altura considerable casi ocultando a los personajes cuando caminan hacia la lejana casa de la granja.

Junto a la casa hay un viejo granero con sus puertas abiertas de par en par.

Quien vaya a la casa, podrá percatarse de que mirando a través de las ventanas o acercándose lo suficiente a la puerta, pueden escuchar una discusión.

Uno de los monjes mercedarios está allí, discutiendo con Theodor para que cumpla su parte del trato si quiere que su hija se salve de la plaga.

El granjero recrimina al monje que lo que le pide es un acto egoísta,

pues la vida de su propia hija será la condenación de miles, y con las manos en la cara, ocultando sus lagrimas se niega a colaborar.

Cuando el monje está a punto de marcharse, accede, pues su hija Gabrielle es lo más preciado que tiene en su vida.

El monje saldrá satisfecho por la puerta para marcharse a través de los bosques, donde se transformará en una de las bestias que vieron en la capilla abandonada y perdiéndose en el bosque.

Hay otra de estas criaturas en el granero, esperando a que algún intruso haga su aparición para atacarle, situándose sobre las puertas gracias a su capacidad escaladora.

En el centro del granero hay un enorme carro con un tonel, semejante al que vieron en la capilla. Tras inspeccionarlo encontrarán que está lleno de sangre, que por extrañamiento que parezca no se coagula con el paso del tiempo.

Pueden convencer a Theodor de colaborar o interrogarle hasta que lo haga, diciendo que los monjes le obligan a rociar su cosecha con la impía sangre del tonel y que cuando haya cumplido con su labor, debe ir hasta la vieja torre sur abandonada de Canterbury únicamente por la noche, para obtener el antídoto para su hija.

Aquí los personajes tienen la opción de condenar a Theodor con la muerte o ayudarlo a recuperar la salud de su hija, dilema moral que puede hacerles perder puntos en senda o ganarlos si ayudan a Gabrielle Mcbath.

De una forma u otra, la suerte está echada y no queda otro remedio que dirigirse hacia la torre.

Antes de su visita, el Arzobispo deseará ser informado de sus progresos. Si mencionan la existencia del vampiro o de sus criaturas, mostrará un gran asombro a pesar de que en sus años en el Vaticano leyera sobre estas criaturas malignas.

Realmente, lo único que sabe es que son demonios que habitan cadáveres y que son nocturnos, es decir, que sólo pueden encontrarse por la noche. Tomás Becket quiere saciar su curiosidad, por lo que decidirá acompañar a los personajes en compañía del Padre Anthony para capturar al vampiro, sin dañarle.

Si no mencionasen la existencia del vampiro, Tomás decidirá acompañarles de incógnito para saber la procedencia de la enfermedad.

El Baali ha preparado la trampa. No le importa entregarse a sus captores, mientras que el plan del Gran Baal siga su rumbo. Por supuesto opondrá resistencia a ser capturado para que los personajes no sospechen nada. El Arzobispo conoce alguno de los secretos de la fisiología vampírica, así que será de gran ayuda. Es posible que vayan de día, pero que el Arzobispo salga de día a plena luz del sol para acabar con un no-muerto es algo muy sospechoso, aparte de que el Arzobispo comunicará que ese ser "*sólo puede ser encontrado de noche*". Por lo que lo mejor es mejor atacar después del atardecer.

Las bestias humanoides protegen los alrededores de la torre, y la única forma de acceder a la misma es mediante los tejados de las casas, ya que su primera planta está totalmente bloqueada.

EN EL ANTRO DEL MAL

Los personajes que hayan sido precavidos en la capilla no tienen muchos problemas entrando en la vieja torre sur abandonada.

La torre está construida en el centro de las ruinas de un arrabal de Canterbury, arrasado por los vikingos. La única forma de acceder a la torre es sobre los tejados de las casas, puesto que en el interior de las mismas todo paso está bloqueado por los escombros.

La torre está semiderruida pero aún parece sólida y refleja su vieja gloria. Aunque parezca extraño no tiene ninguna ventana ni abertura, solo una puerta al nivel de los tejados.

Los personajes que armarán escándalo en la capilla serán sorprendidos por una treintena de criaturas con cuchillas de hueso en sus manos, que escalan por las paredes rodeando a los personajes. La única posibilidad que tienen es correr hasta la torre. Para ello deben hacer una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 6. Son necesarios 20 éxitos en tiradas extendidas, sus enemigos avanzan tras ellos con una media de 3 éxitos por turno, si logran alcanzar a los personajes, pueden darse por muertos.

Los personajes precavidos no se verán en la necesidad de correr, he ahí el valor de la templanza en los momentos difíciles.

El interior de la torre parece totalmente en desuso. Una vieja escalera de madera que parece interminable sube hasta las alturas. Cuando finalmente, tras abrir una trampilla, podrán ver a un hombre vestido con un ropas muy sencillas que sonríe mostrando sus grandes colmillos, pareciendo que no tiene ganas de conversar.

La captura es una total farsa, el vampiro no usará ninguno de sus poderes, y los personajes al no conocer que los vástagos pueden ser paralizados con una estaca, simplemente, tendrán que dejarle sin sentido, objetivo que busca el Baali.

El Arzobispo no quiere la destrucción de la criatura hasta que su curiosidad sea saciada. Para acabar con más enemigos como este, es necesario conocerlo mucho más a fondo. Saber si son criaturas inteligentes o solamente animales demasiado astutos. En cualquier caso el peligro que supone llevar este ser al palacio arzobispal, ha hecho decidir a Tomás Becket que nadie debe estar en contacto con ese ser maligno excepto él, y mucho menos escuchar sus falsas palabras y sacrílegas mentiras.

El camino de retorno a la ciudad estará despejado, y no habrá rastro alguno de criatura demoníaca por los alrededores. Cuando el Arzobispo se identifica ante los guardias, éstos le dejan pasar sin más.

Cuando los personajes se van acercando a la ciudadela, el vampiro no dudará en expresar su malestar. El aura divina le afecta, pero es un acto más teatral que real, ya que su fortaleza, le hace resistir el malestar. De todas formas, esta actuación convencerá al arzobispo de no trasladar al vampiro a la catedral, porque es un terreno sagrado que no hay que corromper. Para ello es mejor llevarlo a las habitaciones más restringidas del palacio, para mayor seguridad. Nadie debe conocer la existencia de este ser y mucho menos de los tratos que tienen con el Arzobispo y los Caballeros.

El vampiro no hablará absolutamente nada durante el camino, solamente escudriñará a sus captores

con una mirada penetrante, claro está si no está estaqueado.

El Baali está usando Presencia 1 para aumentar el temor en sus captores y emular que intenta escapar, aunque esta no sea su intención real, pero hará más creíble la pantomima. El poder de Presencia 1 sirve para que sus víctimas se sientan atraídas hacia el vástago, el Baali busca el efecto contrario y por ello la usa de forma contraria. El vampiro se abstendrá de usar poderes superiores de Presencia, sabe perfectamente que si los usa podría escapar sin problemas. Los personajes pueden eludir la sensación mediante dos formas: Gastando un punto de fuerza de voluntad, cada cierto tiempo, o encapuchando al vástago. Aunque un mortal se vería irresistiblemente influenciado por la disciplina, el Baali la usa a un nivel tan bajo que los mortales pueden evitarla. Una tirada abrumadora al activar la disciplina (Carisma + Intimidación) a dificultad 7, tres éxitos o más, permite que los personajes se alejen de él un tiempo igual al número de éxitos (3 éxitos - 3 minutos, 4 éxitos - 4 minutos, 5 éxitos - 5 minutos, así sucesivamente). Este poder puede ser usado aunque el vampiro haya sido estaqueado, ya que este precioso tiempo le permite intentar librarse de la estaca o si no esta estaqueado, huir de sus captores, aunque vuelva a dejarse capturar.

El vástago será encerrado en la habitación de invitados de palacio, con la orden a todo el personal de que nadie, absolutamente nadie, pueda acceder a su interior salvo con la excepción del Arzobispo y los designados por el mismo.

La noche llega a su fin y el vástago descansa en la habitación. No obstante la seguridad es un deber, y los Caballeros deberán hacer guardia en el interior de la habitación para evitar males mayores. El Arzobispo necesita descansar durante el día, ya que la noche siguiente será una dura prueba para su fe y fuerza de voluntad.

Todo marcha bien, y no hay nada excepcional, excepto a la última guardia, que obligatoriamente es para el Padre Anthony. La guardia de éste concluye al anochecer, pero el vampiro tendrá el tiempo justo para engatusar y engañar con sus mentiras al padre Anthony.

Si el vampiro está estaqueado, se comunicará con el Padre Anthony como ha venido haciendo desde hace algún tiempo, y le convencerá de que es mandato divino de que retire la estaca del mismo. El vampiro posee el Mérito de Despertar con la frescura de la tarde, que le otorga despertarse un tiempo antes de que el sol se haya puesto, cosa que el Arzobispo no había previsto, y que le da el margen suficiente para cometer su fechoría.

Si el vampiro no estaba estaqueado, al despertarse únicamente convencerá mediante Dominación al Padre Anthony para que se acerque hacia él.

En un arrebato casi animal, su fuerte mandíbula se desencajará permitiendo romper cualquier atadura o mordaza que lleve en la boca, y mordeará al Padre Anthony, hasta desangrarlo y convertirlo en su chiquillo.

El grito de terror del Padre Anthony se oirá por todo el castillo y pondrá en alerta al resto de los Caballeros y al Arzobispo. Cuando

accedan a la habitación podrán ver rastros de sangre por todo el cuarto.

Todo el mobiliario ha sido destrozado, y en él hay marcas de dientes y de garras, parece que un animal salvaje haya estado en el lugar. Sin embargo, Björn estará impassible, atado en la silla donde fue depositado. Sin embargo, las marcas de sangre en sus labios delatan el crimen que ha cometido. La ventana está abierta de par en par, y las cortinas se mueven ondulantes al son del aire húmedo y frío que lleva un extraño hedor a muerte...

Como se habrá supuesto, el Padre Anthony entró en frenesí y comenzó a destruir todo a su paso. Sin embargo, no pudo atacar a su sire ya que este, mediante el uso de Animalismo, apartó a la Bestia desatada de que le hiciese algún daño.

El Arzobispo, en un gesto de furia y horror, saca de su camisión la sagrada Biblia, y desengancha un enorme crucifijo de madera labrado de su cuello, mientras lee un pasaje de la misma.

- *“El camino del hombre recto está por todos lados rodeado por la injusticia de los egoístas y la tiranía de los hombres malos. Bendito sea el pastor que en el nombre de la caridad y de la buena voluntad saque a los débiles del valle de la oscuridad, porque él es el auténtico guardián de su hermano y el descubridor de los niños perdidos. Y os aseguro que vendré a castigar con gran venganza y furiosa cólera a aquellos que pretendan envenenar y destruir a mis hermanos, y tú sabrás que mi nombre es Yahvé cuando caiga mi venganza sobre tí”*

El vampiro a pesar de su gesto de dolor, tiene el rostro sonriente,

desencajado por el daño que le está causando las palabras del Arzobispo, pero con el tesón suficiente para mantener una sonrisa de oreja a oreja mostrando sus colmillos.

- *“El mal ya está hecho hijo del Pastor. Él es uno de los nuestros ahora, y vuestra sangre es la próxima que derramará en el nombre de mi señor Baal. ¿Habéis preparado vuestras almas, porque la mía ya está en buen recaudo en las manos de mi señor?”*

Un vendaval entra por las ventanas abiertas de la habitación a la vez que las carcajadas del vampiro resuenan por toda la habitación. El Arzobispo sin dudar en ningún momento, continúa su paso férreo hasta llegar al lugar donde está capturado el vampiro y le coloca una ostia consagrada en su frente. El vampiro regurgita de dolor y de espanto, cuando al final, todo su cuerpo se disuelve en cenizas delante de los ojos atónitos de los asistentes. Cuando por fin el viento cesa y todo vuelve a estar en silencio.

El arzobispo parece agotado y extenuado, un sudor frío le recorre la frente y se desploma sobre una silla del dormitorio. Cuando por fin recupera el aliento, se percata de lo grave que es la situación.

- *“Este siervo del mal, ha desatado sobre nuestro compañero un mal aún mayor. Y tened por sabido, que la noche de mañana vendrá a nosotros a vengar a su maestro. Pero aún así no debemos retroceder en nuestro empeño. No creo que se precipite en su cometido, así que aún tenemos tiempo de prepararnos. Aún hay cosas que tengo que enseñaros...”*

El Arzobispo se levanta del asiento, y cuando vienen los guardias a pedir explicaciones, les disuade en su empeño

de registrar la habitación asegurándoles que todo va bien.

Unos minutos más tarde, cuando la cosa parece calmada, les conduce a uno de los viejos torreones de la fortaleza. Adentrándose en las profundidades de la torre, hay unas viejas y polvorientas puertas de aproximadamente 2 x 2 metros cada una. De uno de los bolsillos de su camisón, el Arzobispo saca una llave con forma de cruz, que introduce en la cerradura y que conduce a un extenso y viejo pasillo. El olor a humedad es penetrante, y nauseabundo, las telarañas han tomado el lugar, aunque una pequeña brisa recorre el pasillo y las mueve como hojas en otoño. El pasillo se sumerge en las profundidades donde la luz escasea, y da a una vieja escalera sin barandilla, excavada en la piedra rodeada por abismos, que baja serpenteante en la oscuridad. Al final, puede verse un gran portalón de hierro muy oxidado. El arzobispo, sitúa su crucifijo en una muesca del mismo, y se abren.

Detrás de las puertas se abre una pequeña sala, de escasos 20 m², hay varias estatuas de piedra blanca representando a Vírgenes y Cristos, pero la que hay en el centro de la sala es embriagadora.

Se trata de una estatua de un hombre acostado sobre un lecho de piedra. Es un hombre bien proporcionado, con el pelo largo y revuelto que cae sobre el lecho. Una barba prominente reina su faz seria y severa. Su cuerpo está semidesnudo, sólo en su cintura hay una sábana que cubre su torso hasta las rodillas.

- *“Esta es la reliquia que me encomendaron proteger, la Mano de Judas. Un relicario de gran valor para la Iglesia, es una estatua que representa al propio Judas en su lecho de muerte.*

Pero no debéis tocarla, su poder puede quemaros las manos desnudas. No sé si me ocurrirá algo pronto, así que os encargaré la custodia de esta reliquia, pero tendréis que realizar un juramento sobre vuestras vidas que así lo haréis y que mantendréis esto en secreto, a excepción de otros caballeros del Beso de Judas y de mis sucesores de mi cargo. ¿Estáis de acuerdo?”

Básicamente, la pregunta del Arzobispo es retórica. Para el correcto seguimiento de la crónica han de aceptar, cueste lo que cueste. Es raro que se nieguen, puesto que si rechazan hacer el juramento, pierden su cargo de miembros de la Orden del Beso de Judas, como los privilegios que han conseguido. Aún así puede haber alguien que no desee aceptar, es lógico. Si este es el caso, el Arzobispo lo expulsará de allí, y de la fortaleza. El personaje está fuera de la partida por el momento...

El arzobispo insta a que todos saquen sus espadas del cinto, y las coloquen sobre la estatua. Al unísono deben repetir:

“Juro, por mi lealtad y mi vida, por mi honor y sabiduría, por mi herencia y descendientes, por mi fidelidad y devoción, por mi orgullo y fe, que protegeré a la Mano de Judas con mi vida y mi alma, pues así ha hablado nuestro Señor, porque nosotros somos sus Pastores, y los hombres, carneros entre lobos. Mi secreto está a salvo contigo, pues ningún otro debe conocerlo. Gloria a Dios ante todas las cosas, pues su amor infinito, su paciencia ilimitada y su venganza inminente”.

El Arzobispo luce una sonrisa cansada en su rostro. Una tirada de

Percepción + Empatía a dificultad 8, permite ver que está orgulloso, pero a la vez cansado, triste y nervioso, su gesto intenta transmitir tranquilidad, pero su corazón no siente lo mismo.

- *“Ahora sois en cuerpo y alma, siervos de nuestro señor. Vuestro juramento os ata a su grandeza y a su gloria. No obstante, a partir de ahora, tenéis el derecho de nombrar a más caballeros novicios para nuestra Orden, pues ahora sois sus hermanos mayores. Cualquiera que levante una mano contra la Reliquia, debe ser destruido, caballero de la Orden o no, criatura maligna o no, puesto que el relicario nunca debe ser descubierto. Aquel que os traicione de entre vosotros, tendréis el perdón por derramar su sangre, pues no estuvo a la altura de su palabra.”*

En resumen, lo que el Arzobispo ha querido decir, es que los personajes ahora pueden nombrar a más caballeros para su cruzada (esto es por si algún personaje muere y tiene que llegar uno nuevo al grupo), y aquel que traicione a su juramento, puede ser destruido por sus compañeros ya que no recibirán castigo por ello.

A partir de este momento, las convicciones del personaje cambian para el resto de sus días. Sus pecados más graves en su humanidad o de su Senda original pasan a ser:

- 5 – Destrucción injustificada / No obedecer, ni proteger al Arzobispo de Canterbury
- 4 – Daños deliberados / Revelar la existencia de la reliquia de la Mano de Judas
- 3 – Sadismo y perversión / Traicionar a la Orden de los Caballeros del Beso de Judas

- 2 – Asesinato premeditado / No exterminar al traidor de la Orden
- 1 – Los actos más atroces y dementes / Permitir que la reliquia caiga en manos ajenas a la Orden de los Caballeros y del Arzobispo de Canterbury.

Esta jerarquía de pecados, se añadirán a los actuales que tienen en el camino de la Humanidad, en un futuro, cuando sean vampiros, permanecerán como tales en cualquier senda que adopte el vampiro. Por mucho que el vampiro cambie de senda o de pensamiento, estos cinco pecados siempre se añadirán a los más graves del camino, pues el juramento no son meras palabras, sino un pacto con Dios. Es extraño que un personaje cambie muy radicalmente de pensamiento como por ejemplo caer en la senda de la noche, pero no obstante, a pesar de lo disparatado y contradictorio que parezca, seguirá con esos pecados, es el precio a pagar. Estos pecados son más semejantes a los de la Humanidad, al Camino de los Reyes y al Camino del Cielo.

EJEMPLO DE SENDA

El vampiro miembro de la Orden sigue la senda del Tifón, sus cinco pecados más graves quedarían así:

- 5 No reemplazar la fe por el cinismo y la desesperación / *No obedecer, ni proteger al Arzobispo de Canterbury*
- 4 No explotar las debilidades ajenas / *Revelar la existencia de la reliquia de la Mano de Judas*

EJEMPLO DE SENDA (Y 2)

- 3 Anteponer los sentimientos por un mortal al deber de corromperle / *Traicionar a la Orden de los Caballeros del Beso de Judas*
- 2 Negarse a corromper un vampiro a favor de los setitas / *No exterminar al traidor de la Orden*
- 1 No intentar despertar a Set a la primera oportunidad / *Permitir que la reliquia caiga en manos ajenas a la Orden de los Caballeros y del Arzobispo de Canterbury, sea cual sea el precio a pagar.*

El Arzobispo llevará de vuelta a los personajes a la fortaleza, y entonces, tendrán oportunidad de emplear el resto de la noche y del día como a ellos le plazca. El Arzobispo irá a descansar a su cuarto, sea cual sea su decisión. Ahora lo importante es la reliquia y no el propio Arzobispo. En el caso de que se vuelvan mezquinos en que el Arzobispo descanse bajo su custodia, aceptará sin más regañadientes.

A la noche siguiente, el 29 de Diciembre de 1170, a pesar de cualquier medida que hayan tomado los personajes, el Arzobispo caerá presa de la ira, odio, envidia y venganza del Padre Anthony, ahora bajo su forma vampírica. A pesar de las restricciones del Clan Baali frente a las auras de divinidad, el Padre Anthony por el momento, no presenta la misma, puesto que la fe del lugar ha decaído con la suya propia. Sólo tendrá está facultad las tres primeras noches de su no-vida, pero el tiempo suficiente de calmar su ansia de sangre sobre el Arzobispo.

El padre Anthony se adentrará en las defensas que hayan levantado los personajes mediante su ofuscación a nivel cuatro para no ser visto, extinción 1 para no ser oído, y su Obtenebración 5 para adentrarse en las sombras. Tarde o temprano entrará en el cuarto donde estén los personajes, que al volverse todo a oscuras quedarán muy sorprendidos.

El Baali no pretende acabar el mismo con el Arzobispo, sino que sea la mano de los propios personajes quien empuñe el arma homicida. Para ello usará su Obtenebración 2, para oscurecerlo todo, y con Quimerismo 2 invocará una ilusión de su imagen sobre el Arzobispo de Canterbury, para hacerles creer que es él. Con el embote de sus sentidos será imposible saber que es meramente una ilusión, y cuando las luces se enciendan de nuevo, se percatarán del acto tan demente que acaban de cometer...

Los personajes se verán envuelto en una investigación de la Iglesia, pero los intentos de los investigadores serán entorpecidos por varios agentes encubiertos de la Corona Inglesa, quienes harán parecer a cuatro caballeros franceses que estaban en la ciudad como presuntos asesinos y serán ajusticiados en la plaza mayor de la ciudad. Las lágrimas de estos cuatro inocentes sentencian el alma de los Caballeros de la Orden, ya que los franceses han salvado sus vidas. Ahora sólo lo que les queda es cumplir su juramento, ante sus hermanos y ante Dios...

Uno de esos caballeros franceses es un cainita, un chiquillo del Brujah Robin Leeland, de ahí que muchos miembros de la estirpe crean que fue él el autor de los hechos.

DRAMATIS PERSONAE (ACTO 1)

Es cierto que los personajes que intervienen en la crónica deberían ser descritos uno por uno en el momento de su aparición, así como los enemigos en el momento en el que atacan los personajes. Sin embargo, la cantidad de personajes no jugadores de esta crónica es abrumadora, por lo que finalmente se describen por orden de aparición a final de cada acto. Simplemente se requerirá un mínimo de esfuerzo por parte del narrador de tomar los datos aquí citados y presentar a los personajes no jugadores en el momento adecuado.

TOMAS BECKET, ARZOBISPO DE CANTEBURY (1118-1170)

Santo Tomás Becket fue nombrado arzobispo de Canterbury por el rey Enrique II de Inglaterra en 1162. Becket impidió al rey hacerse con el control de los asuntos eclesiásticos y sus disputas se recrudecieron con el tiempo. Becket fue asesinado por cuatro caballeros franceses que actuaron por propia decisión (o por lo menos, eso se cree). La Iglesia católica le canonizó poco después.

Tomás nació en Londres el 21 de diciembre, probablemente en 1118. Hijo de normandos, su padre, Gilbert Becket, era un comerciante londinense rico y de cierto nivel social.

Tomás fue destinado por sus padres al servicio de la Iglesia y fue educado en el priorato de Merton (Surrey), por entonces una de las principales escuelas de Londres, y

posteriormente en París. A su regreso a Inglaterra sirvió como secretario del señor de Pevensey, quien le introdujo en la vida de un caballero, dedicándose a la caza y a la cetrería. Debido a que su padre sufrió un percance financiero, Tomás trabajó durante tres años como pasante y auditor en Londres. A los 25 años se decidió a solicitar un trabajo en la casa del arzobispo de Canterbury, Teobaldo de Bec, un pariente lejano. Allí tomó contacto con el mundo del poder y de la política, realizó diversos viajes a Roma, y fue enviado a estudiar Derecho a Bolonia.

Cuando Teobaldo murió en 1161, el rey decidió nombrar a su canciller arzobispo de Canterbury, el cargo eclesiástico más importante en Inglaterra. Sin embargo, la brecha entre el rey y el arzobispo no tuvo lugar hasta 1163, cuando discutieron acerca de las relaciones entre la Iglesia y el Estado. Entonces, en un consejo celebrado en Clarendon el 13 de junio de 1164, Enrique hizo público 16 artículos legales, las llamadas Constituciones de Clarendon, a los cuales consideraba representativas de las costumbres del reino en relación con la Iglesia en los días de su abuelo, Enrique I. El rey quiso que Tomás aceptara aquellos artículos, a los que repudió por ser contrarios al Derecho canónico tal como éste se había desarrollado. Desde entonces las relaciones con la corte fueron tensas. El conflicto entre el arzobispo y el rey dividió más y más al mundo occidental.

Al final, bajo amenaza de sanciones papales, Enrique y Tomás llegaron a una reconciliación de compromiso y el 3 de noviembre de 1170. Cuatro caballeros provenientes de Francia se dirigieron a Canterbury y, en la propia catedral del arzobispo, asesinaron a Tomás el 29 de diciembre de 1170. Así pues, Tomás Becket fue

convertido en mártir y tras una serie de milagros que según se contó habían ocurrido en su tumba, fue canonizado en febrero de 1173. Desde entonces Canterbury empezó a ser visitada por peregrinos en tal cantidad que se convirtió en una de las tres tumbas de santos más populares de Europa. Durante la Reforma, periodo en el que la tumba de Becket fue destruida y todos sus tesoros confiscados por Enrique VIII, con lo que finalizaron las peregrinaciones.

Sugerencias de interpretación: Eres un hombre de Dios y por lo tanto implicado en extender la palabra. Tu templanza y paciencia a veces ponen a religiosos más activistas como el Padre Anthony fuera de sus casillas, pero bien sabes que cada acción conlleva una consecuencia y una responsabilidad, que en tu cargo, no debes tomar a la ligera.

Apariencia: Hombre de mediana edad, con el pelo canoso peinado y cortado meticulosamente.

TOMAS BECKET

Atributos relevantes: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Astucia 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Liderazgo 3, Etiqueta 2, Sigilo 1, Equitación 1, Herbolaria 2, Academicismo 1, Ciencias 1, Leyes 4, Ocultismo 1, Política 3, Senescal 3, Teología 4, Sab. Popular 2, Lingüística 1

Senda del Cielo (Versión mortal) 8

Iniciativa +5

Fuerza de Voluntad 5

Otros rasgos relevantes Fe Verdadera 3

EL PADRE ANTHONY

El Padre Anthony desde muy joven tuvo claro su vocación eclesiástica y desde entonces se ha ido ganando su parte del Cielo cuidando del Rebaño de Nuestro Señor en Canterbury en ausencia de la figura del Arzobispo.

Sin embargo, las buenas formas y caridad del Padre Anthony esconden a una persona enferma, ansía de elogios por encima de cualquier cosa y muestra una conducta megalómana, pues cree que él mismo debería ser el Arzobispo de Canterbury por sus buenas obras. Sin embargo, hasta finales del Acto 1, estos trastornos no son visibles en la convivencia con los personajes. Será cuando el Baali Björn manipule sus sueños cuando comenzarán a aflorar los secretos más ocultos del Padre.

Sugerencias de interpretación: Eres un hombre de Dios pero desdeñas la pasividad ante los problemas de la gente. Eres hombre de armas tomar y de acción, cuando tienes algo en mente, no descansas hasta haberlo cumplido, la voluntad y la acción son para los fuertes, la pasividad y la paciencia para los cobardes.



EL PADRE ANTHONY

Atributos relevantes: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Astucia 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Liderazgo 5, Etiqueta 2, Sigilo 1, Equitación 1, Herbolaria 2, Academicismo 4, Ciencias 1, Leyes 1, Política 1, Senescal 1, Teología 2, Sab. Popular 4, Lingüística 3

Senda del Cielo (Versión mortal) 6

Iniciativa +5

Fuerza de Voluntad 8

ANTAGONISTAS

DAN MARSLow (GHOUL BALLESTERO LA SOMBRA DE ANTONIO DE CASAS)

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 3, Esquivar 3, A.C.C. 3, Tiro con Arco 3, Equitación 3.

Iniciativa: +4

Fuerza de Voluntad: 6

Disciplinas: Potencia 1, Ofuscación 2

Equipo: Espada corta y arco largo, cota de anillos.

JOSEPH ASKINGS (JEFE DE LA GUARDIA DEL ARZOBISPO)

Joseph no conoce a su nuevo señor, pero sí a su criado Dan Marslow. La suculenta oferta dada por su misterioso señor ha apartado cualquier duda sobre la fidelidad de Joseph. El plan para limpiar su nombre con

cabezas de turco ha sido su prioridad en estos últimos días y todo está preparado para el asesinato.

Apariencia: Hombre de mediana edad, de constitución fuerte y robusta, con el pelo corto, rubio y bien cuidado.

Atributos relevantes: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3, Astucia 4

Habilidades relevantes: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 3, Intimidación 3, Pelea 3, Subterfugio 2, Etiqueta 3, ACC 4, Equitación 3, Academicismo 2, Leyes 2, Lingüística 2, Medicina 1

Humanidad 4

Iniciativa +7

Fuerza de Voluntad 7

Equipo: coraza, espada, escudo.

LOS SICARIOS DE ROPAS PARDAS

Este pertrecho grupo de asesinos ha sido contratado por toda Europa para conseguir el ansiado objetivo de Antonio de Casas, acabar con la supremacía de Canterbury como sede de la Iglesia, mientras el Toreador Adrian mantiene la guardia baja. Todo el grupo está formado por mortales que de incógnito, se habrán introducido en las primeras filas de la Catedral para cometer su horrible plan.

Atributos relevantes: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Astucia 2

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Fullerías 2, Pelea 3, ACC 3, Pericias 3, Tortura 1, Lingüística 2

Humanidad 3

Iniciativa +5

Fuerza de Voluntad 6

Equipo: espada corta, escudo, armadura ligera (cuero tachonado o camisa de malla)

GUARDIAS DE LA CIUDAD

Es extraño que los personajes intervengan en un combate contra los guardias de la ciudad, pero no imposible. Quizás cometan actividades poco legales en sus preludios que hagan intervenir a las autoridades. Sin embargo son los guardas quienes ayudarán a los personajes en la Catedral de Canterbury para salvar al Arzobispo de sus asesinos.

Atributos relevantes: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Astucia 2

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Fullerías 2, Pelea 3, ACC 3, Pericias 3, Tortura 1, Lingüística 2

Humanidad 6

Iniciativa +5

Fuerza de Voluntad 6

Equipo: espada larga, escudo, cuero tachonado con camisa de mallas.

Si te has fijado, las fichas de la Guardia de la Ciudad y el Asesino son prácticamente iguales. El motivo es sencillo, si vas a decidir que combaten ambas fuerzas, resuélvelo mediante un dado, que indicará lo bien o mal que combaten las fuerzas, así de forma narrativa simplificas las tiradas al mínimo.

RON ASSER, ADMINISTRADOR DEL REY

Atributos relevantes: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3, Astucia 2

Habilidades relevantes: Alerta 3, Esquivar 2, Expresión 3, Intimidación 2, Subterfugio 3, Etiqueta 4, ACC 3, Academicismo 3,

Leyes 2, Lingüística 2, Senescal 3, Heráldica 2, Cetrería 1

Humanidad 6

Iniciativa +5

Fuerza de Voluntad 6

Equipo: daga

ESCOLTA PERSONAL DEL ADMINISTRADOR

Atributos relevantes: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3, Astucia 4

Habilidades relevantes: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 3, Intimidación 3, Pelea 3, Subterfugio 2, Etiqueta 3, ACC 4, Equitación 3, Academicismo 2, Leyes 2, Lingüística 2, Medicina 1

Humanidad 4

Iniciativa +7

Fuerza de Voluntad 7

Equipo: coraza, espada larga, escudo.

LOS MONJES MERCEDARIOS

Los carroñeros son una creación del Baali Björn. Son criaturas nacidas de la putrefacción y de la muerte que sirven al vampiro como sus ghouls (a efectos prácticos cumplen la misma misión y tienen las mismas necesidades). Sin embargo, su número aumenta con los enfermos, pues se desarrollan en sus cuerpos durante la enfermedad (usando el esqueleto de la víctima) y cuando mueren, de uno de cada diez cadáveres infectados, nace una de estas horribles criaturas, que saldrá al exterior abriendo la carne de la víctima.

Tienen la habilidad de generar una piel corpórea mortal para pasar desapercibidos entre la multitud, que cuando se presenta un combate o no es necesaria, se desprenden de la misma. Para esta ocasión han decidido hacerse pasar por monjes de la Orden Mercedaria.

Aunque parezcan meramente animales, poseen una inteligencia igual a la del anfitrión que les dio origen.

Apariencia: Un carroñero es una criatura humanoide, con afilados huesos alargados en lugar de dedos. Su cuerpo no tiene piel y permite ver el cráneo al descubierto, y los músculos extrañamente animados que poseen por todo el cuerpo.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 3, Esquivar 4,

Iniciativa: +6

Fuerza de Voluntad: 6

Disciplinas: Potencia 1, Celeridad 2

Equipo: Sus propias garras de hueso les permiten trepar por las paredes como reptiles, y sus ataques causan heridas letales como si de cuchillas se trataran.

Garras de hueso:

Dificultad 4, Daño Fuerza +2

BJORN HAMMILD

La ficha de este vástago no es necesaria, y sus puntuaciones son tan elevadas comparadas con los personajes, que no merecen mención.

Simplemente, el vampiro opondrá algo de resistencia para engañar a los personajes, pero finalmente, se dejará capturar.

Clan: Baali
Generación 6ª

EL PADRE ANTHONY (ABRAZADO)

Clan: Baali **Generación:** 7ª

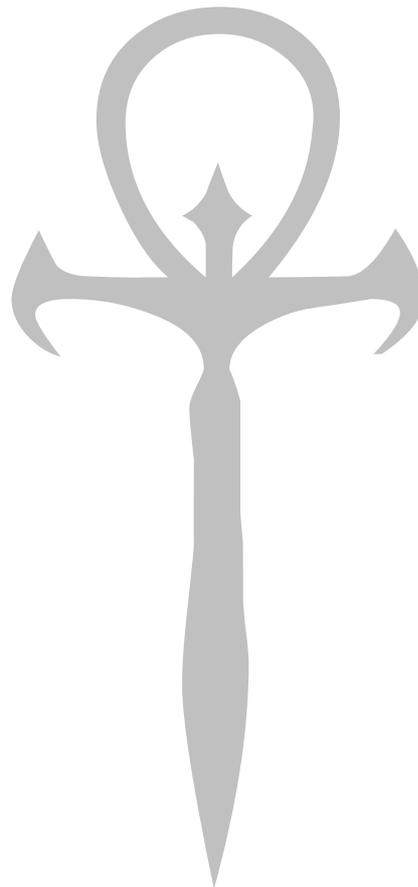
Atributos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 3, Astucia 4

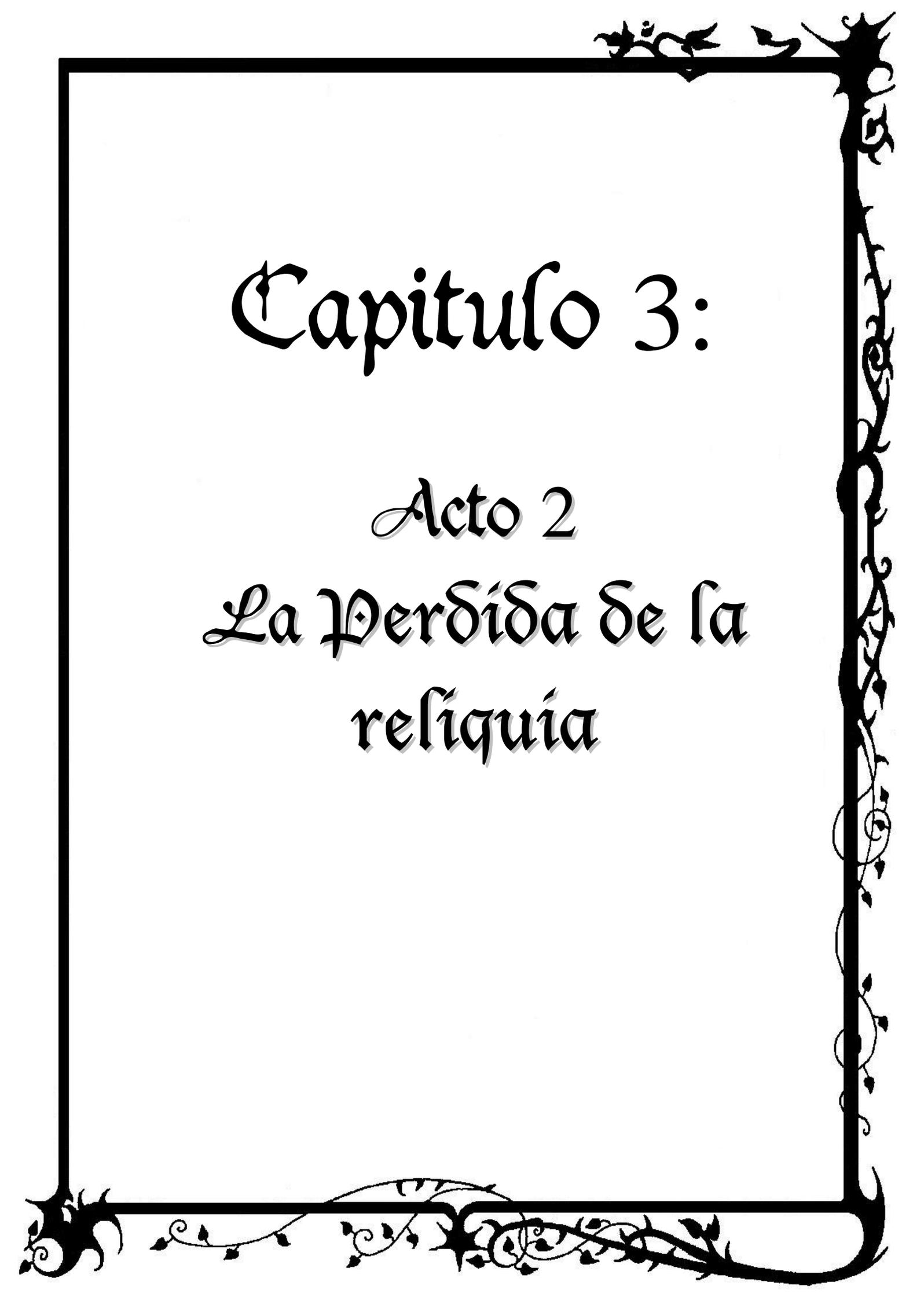
Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 5, Etiqueta 2, Sigilo 2, Equitación 1, Herbolaria 2, Academicismo 4, Ciencias 1, Leyes 1, Ocultismo 3, Política 1, Senescal 1, Teología 2, Sab. Popular 4, Lingüística 3

Disciplinas: Obtenebración 5, Ofuscación 4, Quimerismo 2, Extinción 1

Camino del Enjambre 1 **Iniciativa** +6

Fuerza de Voluntad 8





Capítulo 3:

Acto 2

La Perdida de la
reliquia

INTERLUDIO: EL PASO DEL TIEMPO Y LA CUSTODIA DE LA RELIQUIA

Habrán de pasar 4 años para que el sucesor de Tomás Becket tome el cargo. En la historia real, su sucesor será Richard de Dover, que tomaría el cargo desde 1174 hasta 1184. Sin embargo, para esta línea argumental, Richard de Dover es sustituido por Anselmo de Canterbury, Arzobispo muy anterior a Tomás Becket, es decir, se produce un cambio de posición temporal entre Richard y Anselmo.

Línea de tiempo real:

1093-1114	Anselm de Canterbury (de Bec)
1114-1123	Ralph d'Escures
1123-1139	William de Corbeil
1139-1162	Theobald de Bec
1162-1170	Tomás Becket
1174-1184	Richard de Dover

Línea de tiempo de esta crónica:

1093-1114	Richard de Dover
1114-1123	Ralph d'Escures
1123-1139	William de Corbeil
1139-1162	Theobald de Bec
1162-1170	Tomás Becket
1174-1184	Anselm de Canterbury (de Bec)

La Santa Sede tardará cuatro años en nombrar a un sucesor debido a que Tomás Becket será canonizado en febrero de 1173. Muchos de los peregrinos que viajaban a Canterbury para ver la tumba de Becket, relataban que obtenían curación a diversas enfermedades. Nunca llegó a demostrarse, pero, la fama y las noticias se difundieron rápidamente, convirtiendo la tumba de Becket en la

sacristía de la catedral en objeto de peregrinación de toda Inglaterra e incluso de Europa. La Iglesia con su canonización pretendía hacer resurgir a Canterbury como sede religiosa y económica de Gran Bretaña, y los generosos donativos transformaron las buenas intenciones de Santo Tomás Becket en un negocio bastante lucrativo.

En cuanto a la enfermedad, fallecido el vampiro que encarcelaron el Arzobispo y sus custodios, desapareció milagrosamente y todos los enfermos misteriosamente sanaron.

En cuanto a los Caballeros de la Orden del Beso de Judas, no han tenido más remedio que permanecer en la ciudadela custodiando la reliquia. No han tenido mayor repercusión las investigaciones contra ellos, excepto, que a todos los que se le han ofrecido pertenecer a la orden, la han rechazado efusivamente.

Durante estos años no han sucedido acontecimientos relativamente importantes y la vida continúa como antes. No se ha encontrado rastro alguno del Padre Anthony, ni ha hecho aparición desde que acabó con la vida de St. Tomás.

Han pasado en total 12 años desde que tomaron su cargo a la protección del Arzobispo y de la reliquia. Todos aquellos personajes que hayan pasado la edad de 35 años, comenzarán a hacer tiradas de decrepitud. La vejez comienza a cobrarse un alto precio, y no hay sucesores en la Orden del Beso de Judas para sustituirles.

EL ENVEJECIMIENTO DE LOS MORTALES

La edad es la gran niveladora que lleva eventualmente a la muerte. Los vampiros obvian el paso del tiempo, pero aún así, éste se cobra un alto precio en el anacronismo. El envejecimiento es un proceso destructivo, que va aumentando, ya que los efectos de la edad son acumulativos. Las reglas de Envejecimiento que aquí se presentan reflejan esta acumulación de sufrimientos y pueden ser crueles, ya que drenan inevitablemente las energías de cualquier personaje mortal. El personaje empieza a envejecer cuando cumple treinta y cinco años. Hasta esa edad no son necesarias tiradas de Envejecimiento. Sin embargo ese año, y todos los siguientes, debes tirar en la *Tabla de Envejecimiento*, más abajo.

La tirada consta de la puntuación obtenida en un dado de diez caras, sumando uno por cada Punto de Decrepitud que tenga tu personaje y añade otro punto por cada década de tu edad. Por tanto, cuando hagas tu primera tirada de Envejecimiento a la edad de treinta y cinco años, habrás de sumar +3. Compara el resultado con la tabla. Cuánto más alta sea tu tirada, peores son los efectos de tu envejecimiento, por lo que los modificadores anteriores no son beneficiosos.

Si la tirada señala un Atributo, debes hacer otra tirada para ver si pierdes un punto en dicho atributo. Se debe obtener un resultado de 7 o más para resistir la pérdida del punto en Atributo. Nunca un atributo bajará de 0, a excepción de la resistencia. El llegar a resistencia 0 implica que el personaje se ha contagiado de una enfermedad maligna incurable en la Edad Media y por lo tanto, la muerte es inminente e imparable. Si la tirada en la *Tabla de Envejecimiento* indica “ganas un punto de Decrepitud”, añades un punto de Decrepitud al personaje y por tanto, un modificador adicional a las siguientes tiradas de envejecimiento.

Si la tirada en la Tabla indica “muerte”, el personaje debe hacer una tirada de 1 dado de 10 más la puntuación en Resistencia. Para evitar morir de viejo se ha de obtener un resultado de 10 o más. Aunque se pase esta tirada, el personaje gana automáticamente un punto de Decrepitud.

TABLA DE ENVEJECIMIENTO

1 – 5	Sin efecto
6	Astucia
7	Percepción
8	Fuerza
9	Resistencia
10	Destreza
11	Apariencia
12	Carisma
13	Inteligencia
14	Ganas un punto de Decrepitud
15	Muerte

El paso del tiempo es inexorablemente un problema grave en su labor como custodios, si ellos mueren, nadie podrá guardar la reliquia, puesto que la mala fama impide que haya sangre joven en sus filas. Hay dos soluciones:

A) Convertirse en Ghouls de alguna forma.

B) Conseguir ser Abrazados en la sociedad de la Estirpe.

Ambas soluciones implican la pérdida de la pureza de su humanidad, pero no hay otro remedio, pues el tiempo apremia, y el Padre Anthony puede esperar siglos para conseguir la reliquia. Por el momento puede que rechacen la idea, o no conozcan la forma de encontrar más vástagos para sus propios fines, así que lo único que se puede hacer es esperar.

EL NOMBRAMIENTO DEL NUEVO ARZOBISPO DE CANTERBURY

Un cardenal de Roma interrumpirá las labores de los personajes en sus quehaceres diarios. Su Eminencia va acompañado por una numerosa escolta, y se presenta ante la Orden de los Caballeros del Beso de Judas. El Cardenal va de visita hacia Londres, para entrevistarse con el rey Enrique II por Orden del Papa, para intentar acabar con las disputas con Roma antes del nombramiento del nuevo Arzobispo. Sin embargo, su visita a Canterbury no es fortuita, el propio Cardenal como autoridad eclesiástica, ordenará la escolta desde el monasterio benedictino de Bec (Ruán, Normandía) hasta Canterbury, pues Anselmo de Bec, (nombre de Abad) será nombrado en breve nuevo

Arzobispo de Canterbury. El Cardenal dispondrá de una buena suma de dinero para el viaje. No obstante, deberán estar de regreso dentro de un mes, antes de la partida del Cardenal para el nuevo nombramiento.

ESCENA 1: DE CAMINO HACIA NORMANDIA (1174)

La forma más rápida de viajar hasta Francia es cruzar el Canal de la Mancha en barco, y a partir de ahí, remontar el curso del Sena hasta Ruán. Lo normal es que antes de internarse en el río, se haga una parada de abastecimiento en El Havre, un pequeño pueblo pesquero, en la Bahía del Sena.

La distancia entre Dover y El Havre es de 200 Km, de entre el pueblo pesquero y Ruán hay 133 Km remontando el Sena. Es posible ir por tierra, la distancia se acorta sensiblemente en unos 63 Km.

Es posible tomar otros caminos hasta Ruán, pero hay que denotar un acontecimiento histórico inherente. Los nobles de Gran Bretaña son en su mayoría normandos debido a la invasión de las Islas Británicas en 1066, sin embargo, existe un roce bastante importante con los nobles normandos de Francia. Las relaciones entre ambas sociedades son extremadamente belicosas debido al ansia de conquista de Enrique II, que está en guerra abierta contra Escocia y en posición beligerante con la eterna rival Francia. Una misión religiosa en tierra puede verse entorpecida por estos acontecimientos, mientras que un navío puede atravesar el Sena sin muchos controles hasta llegar a la propia Ruán. Es un riesgo ir por tierra, pero es algo que deben

decidir los jugadores. Cualquier demora supone un fracaso en su misión.

La ciudad de Ruán (o en francés, Rouen) se convirtió en sede arzobispal en el siglo V; en el 912, pasó a ser sede del ducado de Normandía. Es uno de los puertos más importantes del Sena, y en un futuro próximo, uno de los campos de batalla en la conquista inglesa de Francia, y donde finalmente Juana de Arco falleciese.

El monasterio que buscan los jugadores es una abadía situada sobre una vieja colina, está aislada de la ciudad de Ruán por una veintena de kilómetros de bosque viejo y espeso. Hace falta un día completo para llegar al lugar.

La abadía es un gran edificio de tres cuerpos escalonados de fría piedra gris.

El cuerpo más bajo apenas tiene ventanas excepto en la parte más alta. Parece ser que esta zona está dedicada a la seguridad del edificio pues la zona alta está almenada y tiene poderosas columnas incrustadas en la fachada. El edificio conecta con una enorme puerta enrejada que impide el acceso a los intrusos y por ella podrían acceder varios carros al mismo tiempo.

Dentro del monasterio hay una pequeña plaza que comunica a las estancias de la pequeña guardia monasterial. Desde allí hay unas escaleras de granito que suben hasta los dos cuerpos de la zona alta. En el cuerpo central se distinguen numerosas ventanas, y por lo que se puede ver, parecen ser las habitaciones y lugares de servicio de los monjes.

El edificio superior tiene una enorme fachada gótica y numerosas vidrieras. Tiene cuatro torreones que

suben hasta la parte más alta, donde pueden verse varios arbotantes que comunican este edificio con el central. Los arbotantes sujetan una enorme nave con forma de cañón en la parte superior del edificio que parece ser la capilla, mientras que las plantas inferiores seguramente contendrán las salas destinadas a las labores eclesiásticas.

Este mismo monasterio sería un año más tarde, el lugar de reuniones entre el Príncipe de Londres, Mithras y Melusine, futura reina de Anjou, que intentarán buscar una solución pacífica a los recelos de los territorios ingleses en Francia

Las almenas están custodiadas por guardias benedictinos, son monjes armados dedicados a la protección del monasterio. Cuando vean a los personajes, les preguntarán que desean. Cuando los monjes se han informado, uno de ellos sale al exterior al paso de los jugadores. Al mostrarle el documento del Cardenal, les hacen pasar sin demora.

En el interior, uno de ellos se presenta como Pierre de Vilies, ayudante del Abad. Les comenta que en estos momentos el Abad se encuentra oficiando unos oficios y que no puede atenderles, si son pacientes los recibirá acabado los oficios. Mientras pueden descansar y saciar su sed y hambre en las cocinas.

Tras rellenar sus estómagos, son conducidos al segundo piso del edificio más alto. Allí, en un enorme salón, decorado con motivos religiosos, enormes tapices que representan santos, y el calor de una hoguera, los hacen sentar en sillas alrededor de una gran mesa rectangular.

La clara luz de la luna se cuela por las vidrieras de color púrpura, dando una extraña sensación de colores y de sensaciones a la habitación. Hay un extraño olor en el ambiente que parece adormecer a los asistentes, es un incienso muy relajante.

Al poco tiempo y antes de que los jugadores pierdan la consciencia, entra en la habitación un hombre joven de unos 23 años de edad. Tiene el pelo largo moreno que le cae por su espalda, los ojos azules y la tez blanca. Lleva los hábitos correspondientes de Abad y se presenta como tal, el Abad Anselm de Bec.

Anselm conoce perfectamente para que están allí, y que será nombrado Arzobispo de Canterbury, pero no puede abandonar la Abadía hasta concluir con los oficios designados a la celebración de la fundación de la Orden benedictina. Anselm está realmente ocupado y apenas tiene tiempo para sus quehaceres, pero hay tiempo para que los termine. Sin embargo, si los personajes le ayudasen un poco, tardaría menos tiempo y podrían partir hacia Canterbury en la menor brevedad posible.

ESCENA 2: EL RECADO DE ANSELM

El Abad Anselm, les comentará que a un día de camino hacia el norte hay una pequeña aldea que sufre el acoso de un lobo. Dos niños han desaparecido y el malestar de la comunidad de feligreses preocupa al Abad.

La pequeña aldea de Hastings, es un conjunto de 20 casas repartidas de forma casi azarosa en la llanura. De camino al centro de la aldea, los

personajes pueden ver tanto a mujeres que llevan leche en cubos de madera, y a los hombres trabajar en el campo.

Interrogando a los pueblerinos, verán que cuando mencionan a los niños, responden de muy mal humor.

Nadie llora la pérdida de la joven Samantha, una niña de unos doce años de edad que vivía sola en el viejo caserón, pero si la del joven James, hijo de Sarah.

Los pueblerinos dirán que la niña era bruja y hacía pacto con los demonios en aquella vieja casa. En más de una ocasión en misa se han movido los objetos de manera extraña, o incluso, cuando los hijos de uno de los granjeros que ridiculizaban a Samantha, vieron como se prendía fuego el granero por obra de hechicería.

Sin embargo, los habitantes de la aldea tendrán buenas palabras para el joven James, que aunque la vieja Sarah lo hubiera criado como su hijo, no lo era.

Los personajes querrán saber si pueden hablar con la vieja Sarah, pero responderán que la anciana murió poco después de la desaparición de James, de apenas cuatro años, que fue llevado por el lobo bosque adentro al igual que Samantha.

Si preguntan sobre una batida, dirán que ellos ya rastrearon el bosque, sin éxito, cosa que no debería desalentar a los personajes.

Si hablan con los niños, les dirán que James, solía jugar en un claro del bosque al norte, y solía dar largos paseos hasta la ciénaga.

Tras una excursión campestre por el bosque, llegarán al comienzo de la ciénaga, donde, podrán ver a sus

orillas huellas de un lobo (Claro está superando una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6).

Para seguir las huellas se debe superar a su vez otra tirada de Percepción + Supervivencia a dificultad 8.

En el transcurso de su persecución, verán como las huellas poco a poco, se transforman de patas de lobo a un pie humano. (Cosa que hará poner en alerta sobre posibles lupinos a tus jugadores).

Finalmente, las huellas se detienen en una cueva en el interior del cenagal. Para bajar por la escalera excavada en piedra que aparece ante ellos deben hacer una tirada de Destreza + Sigilo a dificultad 8.

Si no la superan, podrán en sobre aviso a Demeter bani Bonisagus, un mago hermético que custodia a los niños.

Si la superan, tendrán la oportunidad de lanzar un ataque por sorpresa.

En el interior de la sala, hay un hombre de anciana edad, de gran barba blanca, vestido con una túnica de terciopelo de color verdoso. Junto a él, en una gran mesa repleta de tomos y de libros, están los dos niños, con apariencia saludable y bien cuidados.

Los personajes tienen dos posibilidades, entablar conversación con Demeter o acabar con él y devolver a los niños al pueblo, siendo esta segunda opción la incorrecta.

Demeter intentará negociar si se le da la oportunidad de darles un valioso tomo de su biblioteca si a cambio, llevan a los niños a una casa del barrio

rico de Rouen. El mago dirá que no puede abandonar este lugar hasta haberlo recogido todo y no dejar rastro.

Mientras tanto, en el exterior, los hombres de la aldea, sospechando de lo que traman los personajes, seguirán sus huellas hasta la cueva de Demeter.

El tiempo corre en contra del mago y de los personajes si desean llegar a un acuerdo.

Si deciden aceptar, todavía tienen tiempo de huir hacia Rouen. Allí una criada de Demeter, tomará en su cargo a los niños, y les dará el libro que mencionó el mago.

En realidad no es un tomo valiosísimo, se trata de un viejo hechizo que diseñó el mago, para transformar la piedra en carne viva. Pero los personajes no tendrán ni idea de cómo descifrarlo o usarlo.

Más adelante se verá que si ha sido una buena idea su adquisición.

Si los personajes se quedan a ver que ocurre o rechazan la negociación, podrán ver como el mago, tras pasar unos árboles, se convierte en un gran lobo de más de un metro y medio de envergadura que irá a atacar a los pueblerinos. Pueden ayudarlo o colaborar con los campesinos, que finalmente tomarán a los niños bajo su custodia pero no conseguirán el libro. Si ayudan a Demeter, tendrán una segunda oportunidad de conseguir el libro.

Cuando hayan terminado, Anselm de Bec estará listo para emprender el viaje hacia Canterbury.

ESCENA 3: DE VUELTA A CANTERBURY

El barco les espera aún en Ruán a la vuelta. Sin embargo, al salir del monasterio serán atacados por varios monjes del mismo y entre ellos el Padre Anthony. Si él quisiera ya hubiera acabado con ellos, pero sin duda, está jugando puesto que así es como el gran Baal lo ha decidido.

De los cuerpos humanos de los monjes, saldrán las figuras humanoides que ya les habían atacado en Canterbury.

Anthony intentará convencerles de que su empresa es inútil:

- *“¿Cuánto tiempo podréis seguir así? El tiempo no pasa en balde en vuestros cuerpos, mientras que yo soy inmortal. ¿A cuántos Arzobispos podréis proteger, si yo tengo la eternidad para matar uno tras otro? Dejad vuestro inútil intento.”*

El padre Anthony no parece dispuesto a dialogar más y se marchará dejando a sus secuaces contra los personajes. En sus palabras hay algo de razón, aunque no ha mencionado nada sobre la reliquia, puesto que aún no conoce su existencia, aunque lo hará en un futuro.

Sin más percances y tras acabar con los seguidores de Anthony (que son sus propios ghouls) volverán hacia Canterbury como estaba planeado.

Anselm de Bec está extrañado, nunca había visto tal ser y está sumamente preocupado. Parece ser que el nuevo Arzobispo no tiene tantos conocimientos como Tomás Becket ni por las noches se dedica a dar caza a los no-muertos. Sin embargo, no le dará mucha importancia al cabo del rato y se

sumirá de nuevo en sus pensamientos. Todo lo que ha visto, lo creará producto de la imaginación, y simplemente, fueron unos asaltadores quienes les atacaron.

El viaje en barco transcurre sin novedad, y al desembarcar en Dover, los personajes se pondrán en marcha hacia Canterbury sin más dilación. El camino es una ruta de peregrinación hacia la sede del Arzobispado y numerosos peregrinos se reúnen entorno al camino. Hay dos días de viaje entre ambas ciudades, y normalmente suele hacerse una parada en la mitad del mismo, en la conocida posada de “Tabard Inn”.

La posada es un gran edificio de dos plantas, la primera construida en piedra y la superior de madera y está situada junto al cruce entre el camino que lleva hasta Canterbury y el que lleva a la aldea de Kingston. Las caballerizas de la posada están muy concurridas y la oscuridad de la noche permite ver la luz que proviene del interior. La discreción es la mejor forma de no llamar la atención, que el nuevo Arzobispo de Canterbury entre junto con sus caballeros en una posada llena de peregrinos puede causar demasiado revuelo, y los personajes no saben si el propio Anthony o sus criados les siguen la pista desde Francia.

En la posada hay mucha vida, hay casi cincuenta mesas repletas de personas que beben, charlan y se lo pasan bien antes de irse a descansar. El mesonero está en la barra sirviendo a sus clientes, y varias camareras sirven a los sedientos peregrinos. A pesar de la muchedumbre, no se producen ningún tipo de altercado.

Si desean alquilar habitaciones, el mesonero les comunicará que son afortunados, y que aún queda una

habitación libre para tantas personas como ellos sean.

Pueden descansar si lo desean o cenar y tomar algo antes de dormir. Si los personajes están cenando en una mesa, pueden ver como cerca del fuego hay un corrillo de personas atentas a algo. Al acercarse pueden ver a un hombre con ropas extranjeras, francesas al parecer, pero su acento es inglés. Tiene apariencia de artista, el pelo rizado y moreno hasta los hombros, perilla muy bien cuidada y ojos verdes. No tiene un porte muy fuerte, pero es alto y delgado. Parece ser que está contando algunos relatos que mantienen en tensión a su público:

*“Cuando ese abril con sus aguaceros
sosegó
lo que la sequía de marzo ha
afectado hasta la raíz,
y bañó cada vena con un licor
semejante,
del que la virtud que engendró sea
la flor...”*

El público, al escuchar el final del poema, aplaude y se retira, parece ser que el hombre había prometido que esta estrofa era la última de la noche. El hombre se relaja en su silla y termina de beber las últimas gotas de una jarra de vino.

Al ver que los personajes le miran les indica:

- *“Perdonen caballeros, ¿les ha gustado mi recital?”*

El hombre parece dispuesto a conversar para distraer al sueño, y se presenta como Geoffrey Chaucer, poeta y dramaturgo en búsqueda de inspiración.

El Geoffrey Chaucer real nacería entorno al año 1343, pero su obra de “Los cuentos de Canterbury” es demasiado relevante para pasar inadvertida en esta crónica, por lo que se entiende que se haya adelantado su nacimiento hasta 1143, es decir, 200 años.

Chaucer es un ameno conversador, y a menudo suele hacer pareados en sus alegatos. Si le preguntan que tipo de poesía escribe, le responderá que escribe todos los temas, pero sus preferidos son las fábulas y los relatos de terror, en especial los temas dedicados a lo que los europeos orientales llaman “vampyr”. El hecho de que conozca a estos seres, puede ser una sorpresa para los personajes, pero a Chaucer no parece alarmarle.

- *“Parecen sorprendidos amigos míos. ¿Han oído hablar de estos seres? El haber viajado al noreste de Italia me ha permitido oír toda clase de leyendas y mitos. Y no creo que tengan de que preocuparse de las leyendas de unos campesinos. Es difícil clasificar a dichas criaturas dentro de la literatura, después de todo, ¿son ficción o historia?”*

Si los personajes no parecen interesados en ese tema, dejará de hablar del mismo para comentar que está cansado y desea retirarse. No obstante, si los personajes muestran interés por su historia les planteará un trato.

- *“Veo que les interesa el tema, puede que les sea de ayuda alguno de mis conocimientos sobre estas leyendas, pero no les va a salir gratis. Estoy escribiendo un libro, y me gustaría que me contarán sus experiencias en peregrinación a Canterbury.”*

Si los personajes le comentaron quienes son, les pedirá que les cuente sus experiencias como miembros de la Orden del Beso de Judas. Chaucer estará más interesado en las mismas, pero el hecho de que cuenten los secretos de su Orden, les hará tirar para ver si pierden puntos en su Senda. Sin embargo, Chaucer no sólo les comentará la ubicación de quienes van a ser sus futuros sires o regentes, les confesará que el mismo se alimenta de un vampiro (Toreador) que ha capturado y mantiene con vida para alimentarse a su vez de él, viviendo así eternamente sin tener que vender su alma. El conocimiento de Chaucer sobre el tema es extenso, ganarán 1 punto en Ocultismo, o si ya lo poseen, 1 punto en Saber de la Estirpe a discreción del narrador.

Cuando hayan terminado con sus historias, Chaucer parece muy satisfecho.

- *“Gracias a su colaboración, podré escribir varios capítulos de mi libro y como lo prometido es deuda, les confesaré un secreto. Hay una caravana de gitanos que salieron de Dover hace unos días, según me dijeron, para dirigirse a Whitstable en el norte, donde acamparan unos meses. Con ellos viajan varios chupasangres, quizás quieran hablar con ellos. Parece ser que son nuevos en su condición y son bastante sociables mientras no lleven fuego consigo. En fin, perdónenme, pero el viaje me ha extenuado mucho, y me gustaría descansar. Un placer conocerles amigos míos, que descansen en paz.”*

Chaucer es un tipo muy enigmático, y desaparecerá a la mañana siguiente muy temprano, si los personajes no deciden acabar con él.

Realmente no deberían, porque les ha hecho un gran favor. Si lo matasen, no dudes en hacerles perder Humanidad por tal asesinato a sangre fría. Ahora que Chaucer les ha puesto al corriente, podrían intentar convertirse en ghouls o en vástagos para que el tiempo no les robe más vida, la suerte está echada.

Sin más dilaciones pueden reemprender el viaje, la visita al poblado gitano debe esperar, a que el propio Arzobispo de Canterbury esté en buen recaudo. El resto del viaje continuará sin sobresaltos.

LA VISITA A LOS SIRES

A partir de esta última escena, los personajes tienen la opción de visitar a los que van a ser sus futuros sires o sus regentes, o quizás sus próximas víctimas...

Cuando decidan finalmente ir, tendrás que ir hasta la *“Escena Especial: Caminando entre No-Muertos”*



TEMPUS FUGIT

Pasarán dieciséis años desde que Anselm tomara su cargo hasta el día de hoy, 7 de Marzo de 1190, en que oficialmente, el Arzobispo va a hacer una visita a su coetáneo, el Arzobispo Luis Monçada en Toledo. Anselm tiene ya casi 40 años, y su cuidado pelo se ha vuelto canoso.

A pesar de que Anselm ha sido un buen Arzobispo y ha cumplido con todas sus obligaciones, nadie (excepto los personajes jugadores nuevos) se ha unido a la Orden de los Caballeros del Beso de Judas a pesar de los beneficios que ello conlleva.

El paso del tiempo sigue acortando la vida de los personajes, que no tienen otra escapatoria que convertirse en ghouls o en vampiros para seguir viviendo. Sino, haz las debidas tiradas de Decrepitud.

ESCENA ESPECIAL: CAMINANDO ENTRE LOS NO-MUERTOS

Seguramente, en el transcurso de estos 16 años, los jugadores decidan visitar en algún momento el poblado gitano que se ha asentado en Whitestable.

Los gitanos no van a esperar 16 años allí puesto que las costumbres de su cultura los hace ser errantes, pero sí los vampiros iban con ellos se han asentado en el lugar mismo donde estaba el poblado, convirtiendo aquel claro del bosque en un lugar de descanso para los gitanos que por allí pasan.

Como han pedido amparo al noble local y no han creado ningún tipo de altercados, los gitanos son bien recibidos, y en más de una ocasión han actuado para amenar las fiestas y celebraciones del noble.

Los vampiros que allí viven son una cuadrilla variable (igual a número de personajes jugadores en cuestión), al igual que sus clanes. Simplemente adjudica sus clanes según su parecido con los personajes.

Los personajes podrían intentar capturar a los vástagos, sin embargo, hacer prisioneros a tantos vampiros puede ser casi imposible, puesto que los no-muertos no dudarían en usar todas sus habilidades para acabar con los atacantes.

Otra posibilidad es simplemente capturar a uno de ellos solo, para alimentarse de él, convertirse en ghouls y vivir eternamente. Esta última opción supone un riesgo muy alto por dos cuestiones: el vínculo de sangre les traicionaría tarde o temprano, y la segunda, retener a un vampiro durante toda la eternidad no es fácil ni sencillo, y acabaría por escaparse tarde o temprano, y más si sus compañeros saben dónde está y quienes fueron sus captores.

La opción más viable es intentar convencer a los vampiros en que los abracen, cosa que no será muy sencilla puesto que aunque son jóvenes, los años les han hecho cautos y astutos. Sin embargo, los vampiros están dispuestos a negociar por un buen premio y siempre está bien tener chiquillos que les solventen sus problemas.

Seguramente los personajes querrán usar a los soldados del Arzobispo para sus propios planes, llevándolos hasta el poblado gitano. Recuérdales tres cosas:

La primera es que no tienen poder ni potestad para usar a la guardia del Arzobispo.

Segundo, deben avisar al Arzobispo de sus movimientos, si desean convocar las fuerzas de éste, deben pedirle permiso, que denegará por su escepticismo ante las criaturas que ellos llaman vampiros.

Tercero, la violencia sólo genera violencia, y si deciden usar las tropas del Arzobispo es para sus propios fines, un pecado de su juramento. No obstante, si se presentasen las fuerzas del Arzobispo en el poblado, el Noble que les acoge pediría explicaciones llevando a sus propias tropas, y si las cosas se pusieran peliagudas, los vampiros que allí viven atacarían sin cuartel a los invasores del Arzobispo

Cuando finalmente se den cuenta, de que deben ir solos al campamento, verán que todos los gitanos detienen las actividades que estaban haciendo (prácticamente beber y bailar, puesto que celebraban una boda gitana).

Uno de ellos, se acercará hablando un inglés bastante rústico, pidiendo explicaciones de su intromisión.

Finalmente, decidirá que deberían de hablar con la Matriarca. El carro de la Matriarca está cerrado, y acceden a su interior, donde sólo está iluminado por un par de velas. Tras unas cortinas translúcidas, ven a una

mujer anciana, de escasa belleza, y en su mesa, hay unas extrañas cartas.

La Matriarca preguntará el motivo de su visita, y les echará las cartas.

Mientras predice el futuro, habla de una extraña visión, de un hombre de dos rostros que vaga de noche tras un misterioso objeto, un objeto muy importante para ellos.

Ahora es el momento en el que los personajes deben convencer a la anciana para impedir que el Padre Anthony se haga con ella. Recelosa al principio, finalmente accederá a que su Señora les reciba si vuelven por la noche al poblado.

Cuando vuelvan, la anciana les guiará a través del bosque en plena oscuridad, únicamente iluminados por la luz de una vela. Pedirá a los personajes que no se alejen mucho de ella, pues en los bosques viven extrañas criaturas que el hombre no debería ver jamás.

Finalmente, llegan a un viejo caserón fortificado abandonado. Parece ser que una inundación lo dejó inutilizado, pues hay marcas de barro hasta los dos metros de altura.

Tras bajar por una trampilla dentro del caserón, llegan a un sótano intacto, donde hay una mujer que les espera.

La ravnos, Kayla Mekare, una mujer joven, muy bella, de piel morena, ojos verdes y largo pelo moreno, vestida con ropajes gitanos, les recibe. Aquí es donde comienza el verdadero debate. Kayla al escuchar lo que tienen que decir sobre el objeto que quieren proteger y sobre el Padre Anthony, les hará una oferta difícilmente rechazable.

Ella les ofrece la inmortalidad, la última oportunidad que tienen de capturar al vampiro que buscan, pues este es inmortal, y tarde o temprano, cuando los personajes mueran, se hará con el objeto.

En un principio pueden sentirse recelosos, al creer que están vendiendo su alma al diablo (así es casi verdaderamente). A lo que Kayla responderá que en absoluto es así, es una bendición, y que están elegidos por Dios, ¿Qué tipo de maldición sería vivir eternamente si es para la buena causa de la custodia del objeto que tanto valoran?

Sin duda alguna, la Ravnos tiene toda la razón en este asunto.

Sólo queda si los personajes deciden aceptar, o tomar las cosas a la fuerza, cosa que hará que los vampiros compañeros de Kayla que están ofuscados acaben con todos ellos.

Los jugadores pueden tentar a sus sires prometiéndoles compartir la posesión de la reliquia. Los vampiros se mostrarán muy interesados ya que antes o después intentarán tomarla para sí e intentar venderla al mejor postor. Los vampiros transformarían a los personajes pero a muy alto precio, ya que revelar este secreto les hará perder puntos de su Senda y poner en peligro la reliquia. Los vampiros no son estúpidos y saben que intentarían destruirles después de conseguir el abrazo, así que una de las condiciones del abrazo es darles sangre durante tres días para conseguir el vínculo y así garantizarse su lealtad. También evitarán decirles como crear sus propios chiquillos, el sistema del vínculo de sangre, ni la diablerie.

Es muy improbable que los personajes rechacen la oferta, pero aún así, Kayla o uno de sus ofuscados acompañantes los expulsará del caserón tras aplicar con ellos Dominación 3 para borrar los recuerdos, (Sólo si algún personaje tiene el mérito de Fe Verdadera, podrá resistir la Dominación, con lo que tiene la opción de volver al caserón e intentar capturar a uno de los vampiros para convertirse en ghouls)

Cuando acepten, los vampiros que están allí ofuscados, dejarán de usar la disciplina para escoger a sus futuros chiquillos. Uno tras otro, se sitúan tras de ellos, para finalmente morder de sus cuellos y beber toda la sangre hasta que sus chiquillos casi desfallecen. Poco después vertirán su sangre sobre ellos, para que el paso final hacia la no muerte se concluya. Durante tres días darán sangre a sus chiquillos para conseguir el vínculo y así garantizarse su lealtad.

También evitarán decirles como crear sus propios chiquillos, el sistema del vínculo de sangre, ni la diablerie.

CREANDO VAMPIROS

Para la transformación de los mortales en vástagos, consulta el apéndice de Reglas de Transformación vampírica, donde se narra paso por paso, el proceso del cambio en los personajes a su nueva condición de inmortales.

¿MORTALES O VAMPIROS?

A partir de esta escena, se hará una mención a si los personajes son mortales / ghouls o vampiros, para llevar las distintas tramas.

CONCEPTOS DE PERSONAJE Y CLANES PREDILECTOS

Como guía puedes seleccionar los clanes más adecuados a los personajes de tus jugadores mediante su concepto.

Concepto	Clanes afines
Criminal fugitivo	Brujah, Gangrel, Ravnos, Setita
Cruzado	Brujah, Toreador, Ventrue
Dama de la noche	Brujah, Lasombra, Toreador, Ventrue, Tzimisce
Condenado trastornado	Capadocio, Malkavian, Ravnos, Tzimisce
Hereje	Assamita, Brujah, Capadocio, Gangrel, Malkavian, Ravnos, Toreador, Tremere, Tzimisce, Ventrue
Enterrador	Assamita, Capadocio, Gangrel, Malkavian, Setita
Fraile o monja terrenales	Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Ravnos, Setita, Toreador
Fraile o monja virtuoso	Brujah, Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Ventrue, Tzimisce
Penitente	Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Ventrue
Poder tras el trono	Assamita, Capadocio, Lasombra, Malkavian, Tremere, Ventrue

Recuerda que esto es sólo una guía, y quizás un personaje sea más afín a un clan que tenga relacionado otro concepto. La elección de los clanes es tuya, pero intenta que sean del agrado de tus jugadores.

Una nota importante, el personaje más afín a los Tzimisce no será abrazado aún. Un Tzimisce sicario de Monçada lo convertirá en su chiquillo únicamente en la fortaleza de Toledo. El mortal no debe bajo ningún concepto ser abrazado por nadie más (ni siquiera sus compañeros que no conocen las cualidades vampíricas como el vínculo, la creación de chiquillos, ni la diablerie), ya que antes de que sus compañeros vayan a la Dama de Hierro, será Abrazado y encerrado.

SOBRE LOS SIREs

Los sires de los personajes han sido descritos en un apéndice especial para ellos, para si lo deseas, darle más profundidad a la relación sire – chiquillo. Encontrarás ahí parte de la historia conocida de estos cainitas, sus motivaciones, las razones de la amistad o enemistad entre ellos, sus creencias y sendas particulares, y sus planes para el futuro. De todas formas, los sires citados allí son opcionales, es decir, puedes crear nuevos o sustituirlos por otros que consideres oportunos. No obstante, estos personajes tienen un peso relevante en la historia, así que no deberían ser tratados a la ligera por los jugadores a pesar de sus excentricidades.

ESCENA 4: LA MOSCA CAE EN LA TRAMPA

El Arzobispo Anselm ha tenido correo casi de continuo con el Arzobispo Ambrosio Luis Monçada desde hace ya 16 años. Parece ser que existe muy buena relación entre ambos miembros de la Iglesia, y que la obra "Proslogium" dedicada a Monçada ha marcado un antes y un después en la teología española de finales del siglo XII. El Arzobispo español ha invitado reiteradas veces a su coetáneo británico a pasar unos días en su compañía para debatir importantes cuestiones de teología. El Arzobispo Anselm de Bec ha estado muy ocupado durante estos años y continuamente ha retrasado la visita, hasta el día de hoy.

Los personajes como guardianes de Anselm, deben acompañarle en su viaje a España y salvaguardar su seguridad. Es posible que los personajes sigan siendo mortales o ya se hayan convertido en miembros de la estirpe, por lo que se ha preparado dos tipos de "visita" a la fortaleza de Monçada.

El Arzobispo Anselm ha causado gran impresión al Lasombra, que lo desea tener como chiquillo, y que formará parte en sus futuros planes. Para ello, ha reunido a sus dos elegidos para el abrazo en su fortaleza: Anselm de Bec y Lucía de Aragón. Sabe que el poder combinado de sus dos descendientes tendrá un papel importante dentro de la historia vampírica, pues son tan antagónicos como complementarios.

Anselm refleja muchas de las características que el propio Monçada posee: inteligencia, carácter reflexivo, servil, con gran templanza, una fe inquebrantable y profundos

conocimientos en teología y la Iglesia. Lucita representa todo lo contrario: atrevimiento, impetuosidad, ansias de libertad, agresividad, manipulación e instinto de superación. Pero una cosa es segura, ambos saben lo que quieren y no cejan hasta conseguirlo.

Monçada reside en esta fecha en la Embajada de las Sombras de Toledo, aunque está escalando puestos en Madrid bajo la supervisión de su sire, Silvester de Ruiz. Desde allí, aún novicio en la Yihad (aún sólo tiene 37 años vampíricos) maneja parte de los hilos del Mar de las Sombras. Es cierto que tomar a Lucita y Anselm como chiquillos parece una locura, puesto que si alguien conoce los acontecimientos futuros relevantes de Lucita, sabrá el por qué. Sin embargo, hay otra mitad de la historia oculta, y es la vivida por Anselm.

El viaje hasta Toledo requiere gran cantidad de tiempo, hay varias formas de llegar hasta España pero todas engendran algún tipo de peligro. El pasar por Francia puede contraer enormes riesgos, puesto que este país sigue en guerra con Inglaterra. La mejor vía es intentar desembarcar directamente en España de dos formas: Por las bravas mareas del mar Cantábrico y sus playas con riscos, acantilados y (arrecifes), o por el mediterráneo que es mucho más tranquilo, pero a menudo saqueado por piratas y corsarios tunecinos o turcos. El problema surge en que en esta época, la Península Ibérica está tomada por los musulmanes que gobiernan en los Reinos de Taifas, mientras que en el norte se arremolinan los reinos cristianos. El desembarco en cualquier puerto musulmán supone la muerte de los personajes, porque son claramente cristianos en ropajes, modales y habla.

Existe una posibilidad de desembarcar en el mediterráneo y es que uno de ellos conozca las costumbres de la comunidad musulmana y la lengua arábica, para hacerse pasar por musulmanes. (Lingüística – Árabe, Sabiduría popular – Comunidad Musulmana, si no tienen estas especialidades no les permitas ningún tipo de facilidad.). Si son capturados por los musulmanes darán con sus huesos en la cárcel sin escapatoria alguna hasta morir.

El Vaticano no pagará ningún rescate por el Arzobispo, simplemente nombrará un sucesor, pero se le santificará y se le nombrará mártir. Si hay algún vampiro del clan Lasombra, Assamita o Setita puede que se les perdone la vida y que les dejen marchar nuevamente, sólo si juran lealtad al Reino de Taifa correspondiente a donde desembarcaron y que no cometerán ningún acto contra la sociedad musulmana. Si en algún momento nombran al Arzobispo Monçada supondrá su muerte, ya que los Lasombra musulmanes están enemistados con sus compañeros de clan cristianos por las fechorías cometidas durante la Reconquista.

EL TOLEDO HISTORICO

Antigua población de origen celta, cuya existencia ya aparece recogida en documentos del siglo II a.C., pasó a manos de los romanos en torno al año 193 a.C. y recibió el nombre de Toletum. Entre los años 534 y 712, Toledo fue la capital del reino visigodo de España y adquirió notoriedad por los concilios ecuménicos que en ella se celebraron.

Tras la conquista musulmana en el año 712, la ciudad conoció una fase de esplendor (debido sobre todo a la

elaboración artesanal de armas) y, en el siglo XI, se convirtió en la capital de un reino musulmán de corta duración (1035-1085). En 1085, tras un asedio memorable, la ciudad fue tomada por las fuerzas castellanas dirigidas por Alfonso VI y anexionada a las posesiones del reino de Castilla, de las que fue capital entre 1087 y 1560.

Durante los siglos XII y XIII Toledo se convirtió en el símbolo de tolerancia del momento, debido a la feliz convivencia entre judíos, cristianos y musulmanes. Durante la baja edad media adquirió un notable desarrollo económico gracias a la producción de telas, pieles y sedas. La ciudad de Toledo es una ciudad de paz y tolerancia, ya que en ella conviven las tres religiones principales de la Península: judíos, cristianos y musulmanes, convirtiéndola en una ciudad cosmopolita y de abierta mentalidad.

TOLEDO EN EL MUNDO DE TINIEBLAS

Los cainitas de Toledo son como sus contrapartidas mortales, criaturas cosmopolitas. La ciudad esta nominalmente bajo el control de los Lasombra, pero solo nominalmente – simplemente hay demasiados Canitas de todas las clases moviéndose en sus refugios fuera y dentro de la ciudad.

Como resultado, Toledo es la ciudad con mayor libertad de toda la Península, con favores, alianzas y ocasionalmente muchos esclavos son comprados y vendidos en el mercado nocturno de la Plaza de Zocodover. Lo más parecido a un Príncipe, ya que tiene un poder similar en la ciudad, es Elieser de Polanco (Lasombra, 7ª Generación) que logró arrebatárselo a su vez a Tercio Bravo (Lasombra, 7ª

Generación). El nosferatu Jorge Crespo visita a menudo el mercado para realizar negocios con cainitas, oculto bajo su Ofuscación para evitar a los mortales.

Las disputas de poder entre los Lasombra no afecta para nada al Arzobispo Monçada, cuyos asuntos personales están por encima de cualquier confrontación. Monçada ha establecido su refugio en el Alcázar de Toledo, alejado del mundanal ruido de los mortales y bastión inexpugnable ante cualquier ataque.

El edificio está en la zona más alta de la ciudad, en el barrio cristiano, mientras que los judíos y musulmanes se establecen en las partes más bajas y menos accidentadas. Monçada pretende en breve abandonar esta residencia para reunirse en Madrid con su sire Silvester de Ruiz y cerrar el control sobre dicha ciudad a favor de los Lasombra de la cristiandad. Pero mientras tanto, ha escogido este telón de fondo para el Abrazo de sus dos próximos chiquillos.

Monçada vestido con ropajes negros, observa a los recién llegados desde una de las ventanas del Alcázar.

EN EL REFUGIO DE MONÇADA

En un principio Monçada se presentará tal y como sería si fuese humano (si los personajes son mortales). Les comentará que durante el día está muy ocupado con los asuntos del Arzobispado y que no podrá atenderles hasta llegada la cena.

Si los personajes son cainitas, Monçada les dará la bienvenida mostrando su verdadera naturaleza y comentándoles las condiciones de su alojamiento, nada de escándalos y que su criado personal, Alfonso de Tejero,

les atenderá en cualquiera de sus necesidades.

La visita de los custodios mortales de Anselm, estaba prevista, por lo que ni siquiera prestará atención a los personajes humanos. Sin embargo, la llegada de cainitas le ha pillado por sorpresa, cosa que le desagrada profundamente, por lo que finalmente, procederá a involucrarles en la trama política del lugar para distraer su atención de Anselm.

Monçada ha planeado que a la noche siguiente, haya una enorme fiesta para satisfacer a sus invitados. A la fiesta también están invitados varios nobles importantes llegados de varios reinos cristianos (y por supuesto Lucita).

La frialdad y la oscuridad del refugio de Monçada son desesperanzadoras. A los personajes, se les ha impedido que visiten algunas zonas del mismo con la excusa de que son habitaciones privadas. No obstante, por las noches se escuchan gritos y gemidos leves provenientes de los pisos inferiores. Si alguien preguntase sobre la naturaleza de esos gritos, Monçada responderá que en los niveles inferiores están encerrados varios miembros del ejército Almohade que responden ante la cristiandad por sus pecados.

Las amplias estancias del refugio hacen parecer ínfimos a los que las recorren. De vez en cuando suelen encontrarse con criados ataviados con ropajes negros y el escudo heráldico del Arzobispo Monçada. Los soldados también están vestidos con uniformes semejantes, sólo que tienen armaduras del mismo color sobre ellas.

Hay un aire de mortandad en el lugar. Ningún criado ni soldado habla en demasía y un silencio tenso se respira en todo momento, sin embargo, ello no implica que no sean serviciales y sacien cualquier necesidad de los personajes rápidamente.

Es posible visitar las instalaciones que Monçada ha dispuesto para sus invitados, sin embargo, las zonas prohibidas son constantemente vigiladas por partidas de soldados armados.

Quizás los personajes intenten entrar en varias zonas prohibidas del Refugio, no se lo permitas, pues de eso se trata. La palabra de Monçada es la ley, y los soldados no dudarán en usar disciplinas contra los intrusos y apresarles. Sólo cuando llegue el momento podrán acceder a las mismas para contemplar el Abrazo a Anselm, pero ya demasiado tarde.

VISITANDO TOLEDO (SOLO CAINITAS)

Normalmente, serán los personajes los que vayan a los problemas. En la plaza del Zocodover, serán atacados por Jorge Crespo, que sigue las órdenes de Monçada, en pago a un favor.

El nosferatu golpeará mientras camina en el hombro a uno de los personajes para provocarle. Con su ofuscación ha tomado la apariencia de un hombre de unos cuarenta años, de pelo largo rizado rubio, y perilla bien cuidada. Aquellos personajes que tengan una puntuación de Auspex (contra la Ofuscación 6 del Nosferatu) pueden percatarse de que se trata de un disfraz.

Crespo increpará el tiempo necesario a los personajes hasta que éstos respondan como espera con violencia.

Les retará a un duelo presentándose como Marcos Valdés. El nosferatu claramente usará sus disciplinas para dejar inconsciente a al menos a uno de los personajes y huir.

Si los personajes, no quieren ir a Toledo, los problemas irán hasta allí. En el propio Alcázar sufrirán el ataque del Nosferatu cuando estén a solas.

Como los personajes están bajo la hospitalidad de Monçada, seguramente vayan a él para comunicarles que han sido atacados, con lo que finalmente, el Lasombra les prometerá (falsamente) capturar a quien les agredió. Los personajes pueden decirle que se presentó como Marcos Valdés, a lo que Monçada aludirá que es algo imposible, el senescal de Elieser de Polanco, líder de Toledo, no haría eso.

LA FIESTA DE LAS SOMBRAS (CAINITAS)

Previamente, Monçada oficiará una misa en la gran capilla del Alcázar, la fiesta se celebrará posteriormente en el gran salón del Alcázar de Toledo.

Toda la ciudad se prepara para la celebración de esta noche y los productos del mercado están casi agotados. A la ciudad acaban también de llegar varios carromatos con artistas de circo. A la ciudad también están llegando ricos carruajes, muchos incluso pertenecientes a miembros de la familia real de los distintos reinos cristianos.

Los pajes de la entrada nombran a los invitados y los escoltan hasta el gran salón. El salón es una gran sala construida en piedra serena de color grisáceo, grandes tapices de terciopelo negro con el escudo heráldico de los Monçada están dispuestos por todo el salón. Sin embargo no todos tienen el mismo escudo, hay uno que preside la gran alfombra que tapiza el suelo, de un escudo pulido como un espejo de un color oscuro como el azabache (cualquiera que tenga Ocultismo o Cultura de la Estirpe, o sea un Lasombra, sabrá que ese escudo pertenece a dicho clan).

La fiesta es un hervidero de personas que van y vienen mientras charlan de todo tipo de temas. Sin embargo, hay una bella muchacha con un traje largo de noche de color purpúreo mucho más retirada que el resto, que bebe algo de vino de una delicada copa. La mujer no parece muy alegre con la fiesta, no obstante no es una insociable y si alguien habla con ella, no le retirará la palabra, sino que entablará una conversación.

La chica se presentará como Lucía de Aragón, infanta al trono de Aragón, que ha venido en representación de su padre. No es una chica muy habladora, y la sola mención de que tiene que estar aquí por su padre la irrita profundamente. Si hay algún personaje que intente seducirla, alegrará de que ya está comprometida (aunque una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 8, denotará que parece molesta por ello). Lucita no tiene muchos temas sobre los que hablar, y seguramente, los personajes se cansen de hablar con ella, al ser contestados casi siempre únicamente con monosílabos. Si le preguntan sobre el Arzobispo, lo único que comentará es que, es un buen amigo y confesor de su

padre, pero que no lo conoce más que eso.

Poco a poco, los personajes se van dando cuenta de que la fiesta comienza a focalizarse en dos zonas, pero sin saber el motivo.

Monçada comenzará su plan, presentando a los personajes a los culpables de que la fiesta esté dividida en dos zonas, Elieser de Polanco y Tercio Bravo, ambos acompañados de sus seguidores y guardaespaldas.

Elieser es nominalmente el Príncipe de Toledo, por lo que actuará como tal ante los personajes. Les preguntará si el mortal invitado por Monçada les pertenece, a lo que intentará comprar a los personajes con sus recursos.

Tercio Bravo hará la misma oferta a los personajes, mientras desdeña a Elieser por su ineptitud, mostrará su antipatía abierta ante su compañero de clan, y si los personajes le facilitaran algo que ir en su contra, Bravo estará dispuesto a recompensarles. Aquí los personajes pueden revelar que fueron atacados por Marcos Valdés, senescal de Elieser.

Ese es el momento adecuado para que Tercio, se dirija a Monçada respaldando a los personajes sobre la irresponsabilidad de Elieser con su senescal.

Monçada pedirá que tanto el Lasombra como su senescal se acerquen a donde están ellos.

Tras una acalorada discusión, en la que los personajes pueden darse cuenta de que el verdadero Marcos Valdés no se parece en nada al que ellos vieron, y si se retractan, verán las

miradas amenazadoras tanto de Tercio como de Elieser.

La tensión provocada por Monçada tendrá éxito cuando ambos Lasombra y sus séquitos comiencen a luchar por la situación que se ha producido.

Este es el momento que Monçada aprovechará para huir con sus dos futuros chiquillos al laberinto de los espejos, mientras los personajes son atacados tanto por partidarios de Tercio Bravo como de Elieser de Polanco.

Cuando los personajes se percaten de que Monçada ha huido, será demasiado tarde.

LA FIESTA DE LAS SOMBRAS (MORTALES)

La fiesta es idéntica a la versión cainita, pero con algunas diferencias.

Elieser de Polanco está buscando posibles mortales para tomar un chiquillo digno de su palabra. A su vez, Tercio Bravo, tiene la misma idea, así que ambos sin saber lo que ha hecho el otro, han consultado a Monçada para obtener permiso, ya que el Alcázar y la fiesta son suyos.

Monçada habrá señalado a dos de los personajes como prometedores chiquillos, y ambos Lasombra, a mitad de la fiesta les abrazarán y convertirán a la estirpe.

Sin embargo, algo no marchará en sus planes como ellos querían.

Tanto Elieser como Tercio, han decidido en estaquear a sus chiquillos hasta que llegue el momento de marcharse en sus carruajes, custodiados por sus criados.

Monçada aprovechará un momento de distracción en la fiesta para liberar a los chiquillos, y dominarles para que ataquen cada uno, al sire del otro.

Los criados de Elieser serán dominados para que acusen a los criados de Tercio y viceversa.

Finalmente, los personajes chiquillos harán aparición para asombro de sus compañeros aún mortales, atacando a Elieser y a Tercio y recuperando la consciencia. Ambos vampiros se acusarán mutuamente y comenzará el combate entre ambas facciones. Un buen momento para huir mientras pueden.

Cuando intenten huir, se percataran de que Anselm es llevado por Monçada a las habitaciones privadas de éste, acompañados por una bella dama.

LOS GUARDIANES DE LOS ESPEJOS

Monçada llevará a sus futuros chiquillos hasta la vieja capilla del Alcázar, para protegerla de visitas no deseadas, se ha de cruzar unas habitaciones completamente llenas de espejos. Los Lasombra han sabido sacar partido al máximo a su defecto de clan. Varios de los seguidores del Arzobispo se han dispuesto entre los espejos que no les devuelven reflejo, esperando emboscar y destruir a los intrusos.

- **Guardianes mortales:** Si los personajes son mortales, los criados de Monçada también lo serán. Sin embargo, estos ghouls sirven a su señor desde que éste fue abrazado al vampirismo, y por lo tanto, han adquirido el defecto de "Sin Reflejo" que les permite pasar desapercibidos ante estos objetos.

- **Guardianes vampíricos:** Si los personajes ya son miembros de la estirpe, los sirvientes de Monçada también lo son. Sin embargo, no son propios chiquillos de Monçada sino guardaespaldas contratados a su propio sire, Silvestre de Ruiz.

Si los personajes son capturados en los salones de los espejos, acabarán dando con sus huesos en las celdas, donde tendrán los desenlaces ya comentados anteriormente.

Cuando consigan pasar, será demasiado tarde, Monçada ha tenido tiempo para abrazar a ambos mortales que ahora, se alimentan de una doncella dormida vestida de color oscuro. En los ojos de Lucita hay una ira despertante, su mirada fija en los personajes muestran fuerza y provocan terror, parece que ella misma deseaba su Abrazo.

El Arzobispo Anselm, se retira rápidamente de la doncella cuando se apaga su frenesí y despierta su consciencia para percatarse de lo que ha hecho. El hombre, aterrado, se sienta en una esquina temblando de horror, mientras levanta su mano en busca de ayuda de los personajes y emite un grito ahogado pidiendo auxilio.

Monçada se relame la sangre de su boca y se limpia con un cuidado pañuelo oscuro, mientras muestra una enorme sonrisa, ha conseguido sus propósitos, ahora sólo queda encargarse de los entrometidos.

- *“Adelante hijos míos, terminad de abrir vuestros ojos a las tinieblas, y ayudadme a acabar con aquellos impíos que interrumpen los planes del Señor”*

Escapar es casi imposible, los numerosos tentáculos que se levantan intentarán inmovilizar a los personajes.

Anselm no contribuye a crearlos, sólo Lucita y Monçada colaboran contra los intrusos. Luchar a oscuras contra los Brazos de Ahriman es una cruzada, y muchos de los personajes quedarán atrapados. Algunos pueden huir, pero escapar del Alcázar y de los sirvientes de Monçada es a su vez, una odisea.

Los personajes que logren escapar de allí pueden volver a Canterbury, aunque es por así decirlo, muy raro que esto ocurra.

MORTALES APRESADOS

Los mortales no pasarán mucho tiempo en la cárcel, sólo que no podrán impedir que el Arzobispo Anselm sea transformado. El propio Anselm como chiquillo de Monçada intercederá ante su sire para que sean puestos en libertad y vuelvan a Inglaterra. Anselm no les acompañará pues el mismo está prisionero allí de alguna manera. Están libres de custodiarle.

Sus compañeros que hayan sido abrazados, sufrirán lo comentado en el siguiente apartado.

VAMPIROS APRESADOS

Monçada no tiene piedad con aquellos miembros de la estirpe que se entrometen en sus planes, puesto que nada debe fallar. Los vampiros serán encerrados en lo más profundo de las mazmorras y sometidos a todo tipo de actos y vejaciones. Finalmente serán introducidos por varios vampiros sirvientes de Monçada en Damas de Hierro para una tortura que se les hará casi eterna. Monçada estará en persona para ver como son recluidos en las Damas de Hierro, mientras recita con una fuerza casi divina un pasaje.

“La muerte que se da o recibe por amor de Jesucristo, muy lejos de ser criminal es digna de mucha gloria. Por una parte se hace una ganancia para Jesucristo, por otra es a Jesucristo mismo al que se adquiere; porque éste recibe gustosamente la muerte del enemigo en desagravio suyo, y se da más gustosamente a su fiel soldado para su consuelo. Así el soldado de Jesucristo mata seguro a su enemigo y muere con mayor seguridad. Si muere, a sí se hace el bien. Si mata, lo hace a Jesucristo Lleva envainada a su lado la espada, pues es ministro de Dios, para hacer la venganza sobre los malos y defender la virtud de los buenos.”

Las puertas de los aparatos de tortura se van cerrando, el único hueco de las mismas es una abertura a la altura de los ojos. Monçada mira el gesto de dolor de los allí encerrados mientras se jacta de su desgracia. Los ojos de los vampiros se van cerrando, y ya sólo reinan las sombras...

Si tus jugadores tienen intenciones de acabar con Lucita en cualquiera de sus dos apariencias, como vampiro o como mortal durante el transcurso de la escena, no se lo impidas mientras tengan un motivo razonable. La muerte de Lucita o incluso del propio Anselm, no suponen un gran impedimento para los planes de Monçada, es más, el Lasombra sabe que uno de sus dos chiquillos no sobrevivirá al nuevo milenio, pues su conocimiento sobre su destino le permite vislumbrar parte del de sus chiquillos, y teniendo en cuenta estas premoniciones, ha diseñado su plan. No es aconsejable que ninguno de los dos chiquillos muera ahora o antes del Abrazo, Monçada sabe pagar con la misma moneda a los asesinos. De todas formas, la trama no es fija, y no por ser un personaje oficial, Lucita está fuera del alcance de la todopoderosa parca. Sin embargo, si la asesinan o la abrazan, antes o después deberán afrontar las consecuencias...



DAVID LERI

INTERLUDIO PARA PERSONAJES MORTALES

Este es el último interludio diseñado para mortales, a estas alturas tus jugadores deberían comprender el peligro que corren sus vidas si dejan pasar el tiempo. Los personajes que fueran abrazados en la fiesta de Monçada, tendrán que continuar con el interludio para vampiros, explicado más adelante.

Las siguientes escenas transcurren 12 años después de la visita al Alcázar de Toledo, es decir, en 1202. Han pasado 40 años desde que los personajes salvaran la vida a Tomás Becket y se convirtieron en los Caballeros de la Orden del Beso de Judas, sin contar con la edad que ya tenían entonces. A pesar de que por ejemplo uno de los personajes iniciales se tratara de un muchacho de 13 o 14 años, ahora tendrá cerca de los 53 años. En el medievo oscuro es raro que alguien supere tal edad siendo el promedio de vida de 40 años, por lo que tarde o temprano, serán convertidos al vampirismo o como ghouls por su propia supervivencia.

Las tiradas de decrepitud serán argumento suficiente para hacer entrar en razón a los personajes para que intenten huir de la muerte, puesto que cuanto más tiempo pasa, más difícil es obtener resultados bajos en las mismas por los puntos de decrepitud. Aún así es posible que hayan llegado a 1202 en buenas facultades, pero unos viejos no podrán resistir mucho tiempo más a las batidas de sus enemigos inmortales.

En estos doce años apenas han ocurrido hechos de gran envergadura,

Hubert Walter sucedería en 1193 a Reginald FitzJocelin como Arzobispo de Canterbury.

En la realidad, Baldwin of Exeter fue el siguiente sucesor de Anselm de Bec en el puesto del Arzobispo de Canterbury, pero de nuevo, se ha reajustado la línea histórica para que la crónica tenga mayor cohesión.

La postura “oficial” sobre Anselm fue que falleció en un asalto en su viaje de vuelta a Inglaterra por los moriscos de Al-Andalus. Monçada personalmente ha escrito una notificación a Roma para comunicar su entierro en Castilla.

Los personajes no fueron bien recibidos pues fallaron en su misión de proteger al Arzobispo, y de nuevo, se escuchan rumores sobre la ineptitud de la Orden del Beso de Judas. No obstante, los personajes pueden intentar convencer a la opinión pública de que ellos vieron con sus propios ojos las atrocidades de Monçada, por supuesto serán tomados como locos y encerrados en cualquier prisión, con lo que, seguramente estarán de acuerdo con la versión del propio Monçada.

ESCENA 5: LA DEFENSA DE CANTERBURY

La noche del 4 de Agosto de 1202, Canterbury sufrirá un asedio ideado por el Padre Anthony para adueñarse de la reliquia. Un destacamento de hombres armados bajo el mandato de un noble menor francés (siervo del Padre Anthony bajo el vínculo de sangre) atacará la ciudad.

Durante el día no se ha notado ningún cambio, pero casi entrada la noche, varios barcos extranjeros tomaron tierra cerca de Whitstable y masacraron a gran parte de la población.

El mensajero llegó presto a Canterbury donde el Arzobispo pidió oficialmente ayuda al rey para la defensa de la ciudad en una misiva. Sin embargo la gran distancia entre Canterbury y Londres imposibilita cualquier acción inmediata, por lo que al Arzobispo sólo le queda esperar e intentar salvaguardar la ciudad el tiempo posible.

La guardia del Arzobispo se ha apostado en las murallas de la ciudadela, puesto que parte de la milicia se encuentra en las murallas exteriores. Los personajes como parte de la guardia se encuentran en la ciudadela, a la espera del asedio. En total la guardia del Arzobispo corresponde a 75 soldados, y la milicia sobre unos 500. La fuerza invasora consta de casi 700 hombres, con lo que alguien no muy inteligente sabría que la ciudad está perdida.

No obstante el combate será arduo, pero las fuerzas invasoras que traen consigo a varios arietes y máquinas de guerra son superiores a unos simples campesinos y ciudadanos armados. La verdadera batalla se llevará a cabo en las murallas de la ciudadela.

El olor a aceite hirviendo, el fuego y el humo acompañan a la oscuridad de la noche. Las luces de los incendios de la ciudad se ven incluso detrás de las murallas de la ciudadela y todo parece una devastadora imagen de un infierno terrenal.

Tras demostrar una resistencia feroz, los guardias incluidos los personajes se repliegan al interior del palacio del Arzobispo. Todos los hechos

que transcurren deben presagiar una futura muerte de los personajes, aunque no sea así. Tras luchar con varios soldados, exhaustos y agotados los personajes huirán por el interior del Palacio. Su sentido común les hará ir hacia el lugar de reposo de la reliquia para salvaguardarla hasta el último momento.

Durante el camino verán muchas de las salas incendiadas, tesoros de incalculable valor siendo robados, las sirvientas siendo violadas por los invasores y muchos cadáveres de la guardia personal del Arzobispo. Los miembros de la Orden del Beso de Judas que no sean hermanos mayores ayudarán en todo lo posible a que los personajes puedan llegar a su destino.

Una idea segura sea la de atrancar las puertas del refugio sagrado para evitar que el enemigo entre. Muchos de los miembros de la Orden darán sus vidas para protegerla, pero será inútil. El propio Padre Anthony en persona irá a arrebatársela. El hombre no ha cambiado para nada desde su abrazo, el tiempo no pasa para él, que ahora tiene la oportunidad de humillar a aquellos que le traicionaron a favor de Tomás Becket. Anthony no tiene intención de arrebatársela la vida, ya que ahora son simplemente unos viejos carcamales, el lento y doloroso paso del tiempo sobre sus enemigos es la mejor de las satisfacciones que el Baali puede recibir.

- *“Miraos, sois viejos y débiles como os presagie. ¿A cuántos Arzobispos habéis salvado de la condenación? Pues según sé ninguno ha sobrevivido mucho tiempo bajo vuestros cuidados y ahora. Me alegraré personalmente cuando os entierren uno a uno. He venido por lo que me pertenece y ahora no podréis impedírmelo viejos bastardos.”*

Los personajes no tienen nada que hacer contra el Baali, puesto que los poderes vampíricos del mismo le hacen casi indestructible ante las manos de los personajes. Sólo algún símbolo religioso o el fuego pueden hacerle retroceder, pero su Dominación y Presencia serán suficientes para mantenerles a raya y huir con la reliquia. La envolverá bajo su manto rojo y se la llevará sobre su hombro (tiene una buena puntuación en potencia y en este momento tiene bombo de sangre a fuerza).

- *“Disfrutad del tiempo que os queda, puesto que la parca está cerca.”*

Intentar seguirle es algo casi imposible pues ha usado Obtenebración para oscurecer las escaleras que llevaban hasta el refugio. El Padre Anthony huirá en carroza hacia el interior de Inglaterra, el asalto a Canterbury llamará sin duda la atención de Mithras y sus seguidores, y por el momento, no es bueno que lo encuentren junto a la reliquia.

La reliquia será transportada en carromato hacia Whitestable y de allí, marcharán hacia Francia. Sin embargo, el noble será asesinado por la que creía su guardia más leal, que cambiarán el rumbo hacia Córcega para disfrutar del botín obtenido. Seguirles la pista hasta Whitestable no es muy difícil, sin embargo, para cuando los personajes hayan llegado (cuando los efectos de la obtenebración hayan pasado) ya se habrán marchado.

LA ÚLTIMA POSIBILIDAD DE SOBREVIVIR AL TIEMPO

Sólo si en el pasado rechazaron ser abrazados o no capturaron a estos cainitas, tienen la oportunidad de encontrar a sus futuros sires en el puerto

de Whitestable. Allí se encuentran varios caballeros que parecen haber tenido un combate atroz con los invasores, pero a pesar de sus ropas hechas jirones y varias heridas, no parecen sufrir daños graves.

Estos soldados serán sus futuros sires, es más, sus descripciones recuerdan a las dadas por Chaucer años atrás. La osadía que muestren los personajes al reconocerles, pueden convencer a estos vástagos de que les tomen bajo el abrazo. Pero a pesar de ello, los vampiros no darán nada a cambio. Se ofrecerán a abrazarles si lo desean, pero los personajes les deberán un favor que ya se cobrarán en el futuro.

Es posible que los personajes no deseen el abrazo, pero el recordatorio de las palabras del Padre Anthony puede hacerles cambiar de opinión. De todas formas la fama precede a la Orden del Beso de Judas, y los vástagos conocen la importancia de los personajes en la sociedad mortal, así que los abrazarán obligatoriamente. Como siempre, se pueden hacer las cosas por las buenas o por las malas.

Los vástagos conocen por los interrogatorios de varios enemigos a dónde se dirige uno de los navíos, Córcega. Los sires también están interesados en seguir al barco, pues tienen deseos de venganza, han perdido a varios aliados en la sociedad mortal de Whitestable, parte de sus recursos y han reducido a cenizas parte de su patrimonio. Los personajes pueden negarse a que les acompañen, un buen uso de Dominación 2, les hará convencerse de lo contrario. Conseguir una tripulación después del desastre no es tan difícil después de todo, ya que muchos de los que dirigirán el barco son criados de los sires. Durante el viaje aprenderán lo básico que deben saber sobre sus clanes y el vampirismo,

excepto dos puntos, la diablerie y el vínculo de sangre. Los tres primeros días recibirán un punto de sangre de parte de sus sires, por lo que quedarán vinculados a ellos sin saberlo, es una medida de precaución. Si cualquier chiquillo se sobrepasa con uno de sus sires, el vástago progenitor no dudará en echarlo por la borda o acabar con él como ejemplo para sus compañeros.

El viaje hasta Córcega no tendrá muchos más impedimentos, sin embargo, no encontrarán ni rastro del navío. No tenía gran ventaja sobre sus perseguidores y parece como si se les hubiera tragado la tierra. Un día antes de llegar a la costa de la isla, verán un barco comerciante bastante pequeño que ondea una bandera de Génova. El barco tiene buenas intenciones y cuando el navío de los personajes se acerque, verán que los comerciantes son buenas personas. Les dirán que vieron piratas musulmanes por la zona que asediaban a un navío de bandera francesa, pero que huyeron para evitar el saqueo. Tales palabras harán enfurecer a los sires de los personajes que se lanzaran a asesinar a todos los tripulantes del mercante. Si alguno de los personajes también se anima a ello, perderá tantos puntos de humanidad como las tiradas indiquen. No encontrarán ninguna pista más sobre ello, así que lo único que queda es volver hacia el refugio de sus sires, porque ahora todo se ha perdido...

INTERLUDIO PARA LOS PERSONAJES VAMPIROS

Pasarán 12 años en el interior del aparato de tortura donde les encerró Monçada. La Dama de Hierro hace que el vampiro se desangre completamente, reciba siete niveles letales no curables

hasta que salga de la misma, y para colmo los criados de Monçada les suministrarán un punto de sangre al día para evitar que caigan en sopor. Este sistema les mantiene en una horrible pesadilla entre el letargo y la vida, y en un trance entre la consciencia y la inconsciencia. No pueden entrar en frenesí por este estado de trance, y si alguno consiguiese entrar, se clavaría aun más las cuchillas de la Dama de Hierro para caer en sopor, y levantarse de nuevo al día siguiente con el punto de sangre que les proporcionan los criados. Sin embargo, hay una diferencia en cuanto al aprendizaje en este tiempo. No obtienen ningún punto gratuito y adquirirán un trastorno mental si en una tirada de Inteligencia a dificultad 8, no obtienen ningún éxito. El hecho de adquirir trastorno es debido a que su mente ha estado despierta durante todo este tiempo, pensando y elucubrando ideas para no sucumbir a la locura. Si se pifia esa tirada, se adquieren dos trastornos a elección del narrador.

Si hay algún malkavian en el grupo, sólo adquirirá otro trastorno si pifiase la tirada.

El personaje mortal que no fue abrazado, será convertido en Tzimisce por uno de los guardaespaldas sicario de Monçada que ve expectativas en él. Lo mutilará y torturará hasta que lo encuentre conveniente y las ataduras del dolor hayan sido borradas de su cuerpo y mente, para más tarde encerrarlo junto a sus compañeros en la Dama de Hierro, hasta que sea despertado de nuevo, con un solo dado en su reserva. Deberá elegir la tierra que necesita para sobrevivir, puede ser de tres lugares: su lugar de nacimiento, Toledo o Canterbury, a elegir por el jugador. Su sire volverá posteriormente con sus compañeros de cuadrilla a Whitestable.

ESCENA 6: LA HUIDA DE TOLEDO

La luz vuelve a aparecer ante los ojos de los presos. Al principio todo es difuso y blanquecino, pues es la primera vez que sus órganos reciben luz desde hace ya casi una eternidad. A pesar de que no pueden distinguir nada, si reconocen una voz que les suena muy familiar.

Alguien les ayuda a incorporarse y a volver a la consciencia.

- *“Rápido, no tenemos mucho tiempo antes de que vengan más guardias.”*

Poco a poco, la mancha blanquecina comienza a tomar formas y colores, para volverse cada vez más nítida. Ante ellos está el Arzobispo Anselm, sin embargo, muy cambiado. Su pelo vuelve a ser de color oscuro y sobre su frente no hay arrugas ni signos de cansancio alguno, parece que con el Abrazo ha vuelto a tener la apariencia de su juventud, casi idéntica a la que vieron por primera vez en el monasterio de Bec.

- *“Siento lo que os ha pasado mis custodios, pues esto es toda mi culpa y ante vosotros y ante Dios pido clemencia. La necesidad de mis actos os ha llevado a tal desagravio por parte de mi sire y de su inagotable crueldad. Durante estos doce años yo también he sido prisionero de sus actos y palabras, hasta el día de hoy que he podido escapar de su voluntad. Rápido, os ayudaré a escapar, puesto que a mí me es imposible, pues es mi forma de reparar los daños que les hayan causado a vuestras mercedes. Conozco una salida pero debemos darnos prisa”.*

Al salir de la Dama de Hierro, cada personaje cura automáticamente su nivel letal de incapacitado y cuenta con un punto de sangre en su reserva. Hay varios cuerpos de guardias tirados en la celda de los que pueden alimentarse (uno por cada personaje) con 1d10 puntos de sangre cada uno.

Anselm les hará señas para que se alimenten de ellos, a pesar de la escasez de sangre, el cautiverio ha medrado mucho sus instintos hasta el punto en que no son capaces de entrar en frenesí hasta que de nuevo sean saciados con sangre. Cuando hayan acabado Anselm se internará en las profundidades de un pasillo que aparece tras romper un de los muros de la mazmorra y les invitará a seguirles.

Quizás los personajes se muestren reacios a seguir a Anselm a través de las entrañas del Alcázar, pues fue él quien les ha traído hacia el castigo de Monçada. Sus orgullos estarán doloridos, pero no les queda más opción que seguirle, puesto que es el único que conoce la forma más sencilla de salir, motivo que hará que no le asesinen de inmediato.

Aún así es posible que asesinen a Anselm, cometan diablerie e intenten huir por donde vinieron. La fortaleza ha cambiado durante estos años, y la propia voluntad de Monçada reflejada en su Obtenebración moldea la propia forma del Alcázar. Para evitar que Anselm escapase se han dispuesto muchos de los sicarios contratados por el propio Monçada, desde fervientes asesinos Brujah hasta demonios Tzimisce apostados por doquier. Huir de esta forma, es evidentemente muy difícil, pero no imposible. Sin embargo, la muerte de Anselm supondrá una pérdida muy importante de la que se percatarán en el futuro.

Si le preguntan a Anselm sobre su cautiverio, no dirá mucho más de lo que les ha contado, pues su humanidad aún se resiente de sus actos y sus pensamientos vagan entre las doctrinas de la Senda de la Noche y el Camino del Cielo pues la influencia de la Iglesia como la de su sire se enfrentan cada noche en la ética de Anselm. Por raro que parezca, Anselm es fiel a su sire y mentor, le admira y le respeta, pero sabe que tiene una gran deuda con aquellos que le protegieron hasta traerle aquí. Si le preguntan sobre Lucita, hará un gesto de timidez y guardará silencio hasta decir mientras le tiembla la voz que no está, que se ha marchado para siempre (una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 9 revelará que los ojos de Anselm casi lloran lágrimas de sangre pero que con un gran esfuerzo ha impedido que brotaran libremente).

Por supuesto las palabras de Anselm pueden malinterpretarse, como así debe de ser, para que parezca que Lucita ha pasado a mejor vida. Sin duda alguna, esto no es así, Lucita ha escapado del control de su sire gracias a su rebeldía, mientras que Anselm continúa prisionero de Monçada. A los ojos de un enamorado, la marcha de su amante es casi igual a su pérdida, y Anselm ama y añora a Lucita.

Anselm les conducirá a través de las oscuras entrañas del Alcázar, a pesar de que Monçada abandonase su refugio de Toledo hace varios años para volver al lado de su sire en Madrid, todo se ha vuelto mucho más oscuro y tenebroso, apenas pueden distinguirse las esquinas de los pasillos y las propias paredes, sólo gracias a las antorchas uno podría guiarse entre tal laberinto de oscuridad y el frío de ultratumba que en él habita.

Anselm es prisionero dentro de esta fortaleza bajo la vigilancia de los siervos de su sire.

Por los pasillos a veces parecen escucharse extrañas criaturas que se arrastran entre las sombras, y que cuando son acechadas por la luz de la antorcha huyen despavoridas hacia todas partes. A veces pueden sentir como extraños brazos rozan sus pies y piernas intentando evitar que continúen por aquellos senderos oscuros.

A pesar de lo que parezca, este es el mejor camino para huir de la fortaleza, enfrentarse a los peligros de la oscuridad siempre es mejor que caer en manos de un Assamita o Tzimisce con ganas de acabar con los personajes. Monçada sabe que su chiquillo intentaría liberar a sus viejos custodios de una forma u otra, y el enfrentarse con el Guardián de las Sombras que su mismo sire ha creado no es más que otra de sus pruebas de fe a la que somete a su chiquillo y a los personajes, pues, por supuesto, todo forma parte de su plan.

Caminando por los pasillos, aparecen de vez en cuando, varios ghouls Lasombra que se interpondrán ante ellos, el propio Anselm se encarga de apartarlos con sus poderosos tentáculos ayudados por las propias acciones de los personajes cegadas por la venganza y el ansia de huir de tan horrible lugar.

Por fin, el largo y estrecho pasillo termina en una escalera de caracol descendente. Parece que todos ellos están en el interior de un torreón circular que baja hacia las profundidades (no están desencaminados, pues es una torre construida bajo tierra para asegurar la huida de Monçada en caso de asedio). Cuando bajan las interminables escaleras, parecen oírse lejanas y

amortiguadas campanadas. Una gran puerta aparece al final de la interminable subida y en ella escrito en latín "Morte Ascendo".

La puerta no parece haber sido abierta en años pues el polvo, la humedad y la suciedad han estropeado la madera hasta tener un aspecto negruzco y verdoso. La puerta cede tras forzarla mediante la fuerza, que a pesar de estar faltos en energías, los personajes consiguen abrir.

Si le preguntan a Anselm sobre lo que contiene la sala que aparece ante ellos comentará que ni siquiera él sabe lo que contiene dicha sala, pues ha sido siempre secreto de su sire y hasta el día de hoy, no se había atrevido a cruzar las puertas que conducen hasta aquí. Sin embargo, sabe que este lugar es mucho más seguro que enfrentarse a los sicarios de Monçada, puesto que muchos de ellos han servido al propio Silvestre de Ruiz en varias batallas contra los Lasombra musulmanes.

Desde el interior sale una brisa helada que hace más daño al coraje de los personajes que al propio cuerpo físico. Sin embargo, no se oye ningún ruido. La sala está sumergida en la más profunda oscuridad y ni siquiera el propio Anselm puede ver en ella. No tienen más remedio que avanzar puesto que no hay otra salida. Cuando todos hayan entrado, las puertas que abrieron desaparecen en la oscuridad. Si alguien intenta volver atrás se dará de bruces con un muro de sillares de piedra.

Una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 permite percatarse de ruidos de cadenas que se van acercando poco a poco.

EL COMBATE CON EL TITAN DE LAS SOMBRAS

El titán es una gran sombra pero corpórea. Su mera existencia radica en que es prisionero en el lugar que debe proteger de extraños. Es un ser desgarrado con numerosas pulpas y pústulas negras que salen de su piel. Tiene una envergadura de casi tres metros de altura y de su espalda salen numerosas púas de sombras y oscuridad. Está encadenado para evitar que escape, pero sus cadenas tienen la longitud necesaria para golpear a los intrusos, y es gracias al ruido de las cadenas la forma de saber su ubicación en la oscuridad, no obstante, todas las tiradas para impactar suben +2 a la dificultad. Cualquier pifia en las mismas hace que un personaje golpee a uno de sus compañeros por error pues habrá confundido el sonido de las cadenas, con el chocar del arma de otro vástago.

Cuando logren derrotar a la criatura, la oscuridad del lugar desaparece por completo, ya que era esta criatura (creada por el propio Silvestre de Ruiz) la que producía todas las sombras del Alcázar junto con el poder del propio Monçada. Ahora tanto Anselm como los personajes son libres, aunque el antiguo Arzobispo no desee abandonar el lugar donde su sire lo ha recluido (a pesar de sus ansias de escapar para buscar el consuelo de Lucita para apaciguar su amor por ella). Anselm sabe que aún no es el momento de huir incluso aunque todo su mundo se vuelva confuso entre la devoción a la Iglesia y Dios, a Monçada y el amor que le procesa a Lucita.

La salida de la sala conduce a una trampilla que da al exterior. Afuera, parecen estar dentro de una cueva excavada en piedra que contiene varias embarcaciones de madera liviana. Al ser de pequeña longitud, puede verse pronto

una enorme piedra que bloquea el camino. Con fuerza puede retirarse para salir al exterior. La luz de la luna ilumina el río Tajo, parece ser que están en uno de los acantilados limítrofes de Toledo. La huída a partir de este punto es algo más sencilla, pueden ir río abajo hasta la desembocadura del Tajo en Portugal, deteniéndose en las aldeas de la rivera para alimentarse y esconderse durante el día. Ya en la costa es posible fletar un barco que les lleve de nuevo hacia la libertad en Gran Bretaña (si no poseen nada de valor, se deberá sacrificar 2 puntos de recursos a distribuir entre los personajes para alquilar el barco).

ESCENA 7: EL SAQUEO DE CANTERBURY

Esta es la otra cara de la moneda de la Escena 5, donde los personajes mortales defendían la ciudad. Aquí son los cainitas los que se encuentran la ciudad arrasada

Han pasado 28 años desde que el Padre Anthony fue visto por última vez, sin embargo no ha estado inactivo. Durante este tiempo ha aprendido a desarrollar sus poderes vampíricos y a esperar la muerte de los personajes para hacerse con el control de la reliquia. A pesar de que Canterbury ha perdido en gran parte su aura de fe, al Baali aún le es tremendamente difícil internarse en su interior, para ello ha organizado un asedio a la ciudad de Canterbury. Para ello ha transformado en su ghoul a un noble menor francés que ha enviado a un pequeño ejército a tomar la ciudad. El propio noble lidera personalmente a las fuerzas invasoras que desembarcarán en Whitestable y llegarán a Canterbury esa misma noche.

Sin embargo el Padre Anthony no cuenta con dos factores fundamentales: el primero es que nunca supondría que los personajes se hayan convertido en miembros de la estirpe (si los personajes son vástagos) y el segundo es que gran parte del ejército al ver que la inmensa fortuna que van a saquear cae en manos extrañas, se rebelará contra el señor e intentarán escapar a las islas de Córcega y Cerdeña (Ambas bajo la administración de las Ciudades Estado italianas de Génova y Pisa) para disfrutar de su botín. Sin embargo, la reliquia será capturada por corsarios argelinos, y no volverá a verse en años.

Cuando lleguen a Canterbury será demasiado tarde. El amanecer está muy cercano y el campo de cadáveres de la guardia del Arzobispo no augura nada bueno. Cuando accedan al interior del Palacio casi todo está totalmente calcinado y no hay ningún lugar seguro. El refugio de la reliquia ha sido profanado pero pueden verse huellas de un hombre. Algún personaje con Nigromancia 1 (sobre un cadáver cercano) o con Auspex 3 (sobre algún objeto del refugio) podría discernir que la escena en la que el Padre Anthony se hacía con la reliquia y huía. Ahora todo parece perdido.

INTERLUDIO: CAMBIOS EN LA JUSTICIA DE LAS BARONIAS DE AVALON

El asalto a la primada de la Iglesia cristiana en Canterbury es una declaración de guerra por parte de Francia. Este país ha negado su implicación en la insurrección del noble

que atacó Canterbury, sin embargo, el aire de beligerancia es aún más tenso.

En estos años Ricardo I Corazón de León está participando activamente en las Cruzadas, en las luchas que mantuvo más tarde en Francia, donde intentó recobrar los territorios perdidos durante su ausencia y su cautiverio en Alemania, por lo que sólo estaría un año en el trono.

Su hermano Juan Sin Tierra, que heredó el resentimiento contra el gobierno angevino de su padre y de Ricardo, añadió a estos problemas sus propias acciones durante su regencia. En 1204 perdería Normandía; en 1213, tras una larga lucha con el papa Inocencio III sobre la investidura de Stephen Langton como arzobispo de Canterbury, Juan capituló y reconocería que Inglaterra era un feudo papal. Todo esto precipitaría la disputa con la nobleza, que cansada de su despotismo, se negará a participar en la reconquista de Normandía. En 1215 los barones, dirigidos por Langton, obligarán a Juan a aceptar la Carta Magna en la que admitía sus errores y prometía respetar la ley inglesa y la costumbre feudal.

Muchos Arzobispos se sucederían en Canterbury durante estos años hasta llegar a Stephen Langton en 1207, (Reginald, sucesor de Hubert Walter, 1205-1206, John de Gray (1206-1207). Ninguno de estos nuevos Arzobispos ha mostrado la preocupación por la fe cristiana, ni por la reliquia que debían proteger, ni han hecho el menor intento de recuperarla. Su mera intención es económica y política, y el cargo se ha vuelto corrupto. El aura de fe que protegía a la ciudad de Canterbury casi ha desaparecido, a excepción del fervor producido por la tumba de Tomás Becket, que permaneció intacta milagrosamente durante el asedio, por lo que muchos

cainitas intentan establecerse en la ciudad.

Sin embargo, el protagonista indiscutible de la historia vampírica de Inglaterra es el dios vampiro Mithras. El matusalén ha estado verdaderamente ocupado en la política de Inglaterra, tanto mortal como vampírica, desde que se autoproclamase Príncipe de Londres en 1154, tanto, que incluso la reliquia es ahora algo irrelevante para él.

La inquietante presencia Tremere ha supuesto una amenaza para el poder de Mithras. Los brujos llegaron a Inglaterra en 1098, liderados por la Tremere Meerlinda que inicialmente situaron su base de operaciones en el sudeste del país. Pero su presencia alertó a los cainitas del lugar. Meerlinda llevó a sus seguidores al oeste hasta establecerse en Glastonbury (Winchester) a pesar de la incómoda aura de fe de su abadía. Esta acción provocaría una respuesta masiva de clérigos, magos y hadas, aliados contra los invasores cainitas. El conflicto perduró desde 1101 hasta 1105 cuando los Tremere decidieron retirarse hacia el norte de Dirham, fundando la capilla de Lion's Gate en 1109. Desde entonces los Tremere son una fuerza afianzada en las Islas Británicas y una nueva facción relevante que lucha por el control de Inglaterra.

Igualmente, las malas relaciones con Melusine, futura reina de Anjou son preocupantes. Ambos dirigentes se reunirían en Rouen en 1175 y llegarían a un acuerdo de paz por el momento.

Sin embargo los problemas para el matusalén no desaparecerían. La resistencia de Ricardo Corazón de León a la propia Dominación de Mitras supuso una situación de inestabilidad. Cuando Ricardo marchó a las Cruzadas, y su hermano Juan tomó el poder,

muchos Brujah intentaron aprovecharse de la situación. Muchos fueron asesinados por los agentes de Mithras, otros lograron rebelarse. Las áreas notables de malestar Cainita fueron las comarcas de Nottingham y Sussex, dominadas por una banda de forajidos liderados por Robin Leeland. Pasarían 10 años en que los agentes de Mithras gastando muchos recursos, lograrían sofocarlos. Para entonces con la muerte del rey Ricardo, el Imperio Angevino comenzaría a desmoronarse.

El desastre de la IV Cruzada, y el saqueo de Constantinopla sería el detonante de la Guerra de los Príncipes. Numerosas revoluciones se sucedieron en los territorios ingleses en Francia contra el liderazgo de Mithras, pero incluso también, en la propia Inglaterra. El rey de Francia comenzó a atacar a los territorios franceses del Rey Juan, perdiendo Normandía y Britania. Muchos cainitas apoyaron los ataques de los mortales. Melusine, reina de Anjou, eludió cualquier colaboración a dominar la situación, con lo que desembocó en una antipatía entre ella y Mithras.

En 1208 ambos dirigentes volverán a encontrarse de nuevo, en los que Mithras reconoce su poco interés por los territorios de allende del Canal de la Mancha. La posición del Rey Juan empeoraría por momentos, hasta que en 1213, los Barones se reunirían para rebelarse contra el despótico rey usurpador. Melusine explotaría el descontento para usar esta revolución como cobertura para atacar al propio Mithras. Muchos cainitas seguirían la llamada. Muchos Ventrue y Brujah se rebelarían contra el poder del Príncipe. En 1215, bajo el Tratado de las Rosas, se llegaría a un acuerdo de paz entre ambas partes, sin embargo, su versión mortal, la Carta Magna, fallará en calmar la guerra civil que había

estallado con la revuelta de los Barones. Los franceses apoyarán a los Barones insurrectos e intentarían conquistar Inglaterra. Sin embargo, serán rechazados en la Batalla de de Lincoln por las nuevas fuerzas “unificadas” de Inglaterra.

Estos motivos fueron suficientes para que la reliquia pasara desapercibida para Mithras, a pesar de su importancia. Sin embargo, si ni el propio Matusalén había sido capaz de destruir al cuarta generación gangrel, ni pudo despertarlo, nadie lo haría. Aunque esto no implica que lo dejara de tener en mente. Sabiendo de la importancia del feudo de Canterbury y para evitar nuevos saqueos, otorgaría el derecho de residir en la ciudad al Toreador Adrian, “Arzobispo” del feudo. Adrian había controlado la estabilidad del feudo desde el exterior, pero nunca desde el interior de la ciudad, ya que el aura de fe lo había impedido. Desde el saqueo, dicha aura había disminuido, haciendo que muchos vástagos intentasen establecerse en la misma. La traición a Mithras de Leon De la Croisse, príncipe de Dover, ha provocado su derrocamiento por el lacayo del matusalén, James Mannerly. Esta es la situación en la que se encuentran los personajes en 1207.

ESCENA 8: LA REAPARICION DE LA MANO DE JUDAS

Los cinco años posteriores al asedio de Canterbury han pasado muy rápido para los personajes. Todos ellos se habrán convertido en miembros de la estirpe, cuando de nuevo, en 1207 hay noticias de la reliquia desaparecida.

Seguramente hayan querido buscar un refugio en la propia

Canterbury, pues es el único lugar que conocen realmente y al que pueden llamar hogar. Sus sires no les han permitido residir en sus refugios de Whitestable, pues les han otorgado libertad para vagar por el mundo ya que su adiestramiento ya ha acabado.

Edward Barrington, lacayo de Mithras, ha sido el encargado de que en Canterbury no se asienten nuevos vástagos desde el asedio, y a pesar de su buen trabajo, aún no ha encontrado a los personajes por su buen conocimiento de lugar, aunque los encontrará en un futuro no muy lejano. De momento, pueden estar tranquilos.

Una noche, mientras están en uno de sus refugios recibirán una misiva de un mensajero de la Orden del Beso de Judas.

La carta no dice nada más, y no tiene fecha. Es cuestión de los jugadores el continuar o no tras la búsqueda de la reliquia. A pesar de no poseer la reliquia, el aceptar la misión incluye una tirada para aumentar la senda, si se rechaza, ha de hacerse una tirada para perder puntos en la senda. A parte, se juega mucho más que unos puntos en senda, el hecho de recuperar la reliquia y experiencia, pero es una elección de los jugadores.

Si se rechaza la oferta, hay que saltar las escenas relacionadas con el viaje a Caifás y reconducir la trama con el Acto 3 "*La Ascensión de los Príncipes*".

Queridos hermanos de la Orden del Beso de Judas:

Sabemos del dolor causado por manos de los herejes en Canterbury y la pérdida de la reliquia de la Mano de Judas, que ya no es un secreto entre las Ordenes del Cister.

Compartimos vuestro dolor, pues como vosotros nuestras manos están manchadas de la sangre de aquellos que han intentado arrebatar una reliquia de la Cristiandad, en nuestro caso, Jerusalén. A pesar de nuestros esfuerzos la ciudad ahora está en manos del que los musulmanes llaman Saladino.

Sin embargo, no todo está perdido. Uno de nuestros hermanos ha visto una estatua de similares facciones que la desaparecida en Canterbury hace ya cinco años. Esperamos que nuestros ojos no nos engañen, pues no querriamos daros malas esperanzas, pero si está en manos musulmanas debería ser recuperada por sus custodios. No sabemos si es el preciado objeto desaparecido, y si es, como ha llegado a manos de esos perros paganos.

Estáis invitados a nuestro castillo en la ciudad de Caifás. Que la Palabra del Señor os guíe en vuestro juicio.

Con devoción:

Hermano, Antoine de Bouvier de la Sagrada Orden del Temple.

LAS RUINAS DEL CASTILLO DE CAIFÁS

Las aguas del mediterráneo son tranquilas y mansas, pero los barcos que la recorren no lo son. Hay muchas naves turcas, musulmanas y tunecinas con piratas que intentan hacerse con las riquezas de las rutas de la Seda y de las Especies. El viaje a Caifás puede ser todo lo movido que el narrador decida, sin embargo, es importante que lleguen con vida pero algo amedrentados.

Caifas (la anterior Sycaminum) está ubicada a orillas de la bahía de Haifa, en el extremo oriental del mar Mediterráneo. La ciudad se extiende en las laderas norteñas del monte Carmelo, que alcanza una altura de unos 545 m en la llanura de Esdrelón. El castillo se encuentra la ladera al mar del monte, pero fue destruido por Saladino en la anterior cruzada, sultán de Egipto y Siria. Algún personaje que tenga aliados o contactos en las Cruzadas podría saber que este castillo fue destruido superando una tirada (el número de dados a tirar es la puntuación en Aliados + Contactos con alguna relación en el lugar) a dificultad 8.

La noche es clara y despejada cuando el barco llega a la cala de Caifás. Desde allí es posible ver la silueta de un castillo sobre el monte. Un camino desde la cala sube por la colina y se pierde en la oscuridad.

Tras una hora de subida, las puertas del castillo son visibles, sin embargo, el edificio está en ruinas y las puertas de rejas de hierro desvencijadas y dobladas. La piedra gris ahora muestra un color negruzco debido al aceite hirviendo y al fuego; las murallas muestran grandes agujeros que parecen a punto de derruirse.

Tras pasar algún tiempo inspeccionando el lugar no hay nada relevante, no hay pertenencia alguna de sus antiguos dueños y parece que el lugar está abandonado desde hace mucho tiempo.

Sin embargo, al poco tiempo, pueden ver tres luces que se aproximan al lugar. Se trata de cuatro hombres armados, con armaduras y ropajes de color blanco. Si algún personaje tiene Aliados o Contactos en la Orden del Temple, los reconocerá inmediatamente como templarios, si alguien no los posee, es posible reconocerlos mediante una tirada de Inteligencia + Heráldica a dificultad 8. Todos ellos llevan la cruz templaria roja en sus petos blancos y se dirigen a los personajes hablando un perfecto latín.

Sólo si algún personaje tiene conocimiento en esta lengua podrá responderles, no obstante, si hablan cualquier otra lengua que no sea musulmana los Templarios les responderán en dicho idioma. Se trata simplemente de una prueba para ver si no son musulmanes.

- *“¿Quiénes son ustedes y que hacen aquí? Este castillo, o mejor dicho, sus ruinas pertenecen a los Templarios. ¿Podrían vuestras mercedes explicar su presencia en este santo lugar?”*

Si alguno de los personajes lleva aún su uniforme de la Orden del Beso de Judas (peto de cruz dorada con un sol en su centro), bajarán rápidamente las armas para estrecharles las manos.

- *“Loado y bendito sea Dios. Al fin han llegado. Vimos luces de antorchas y vinimos a investigar. Siento no poder ser más hospitalario, pero esos perros musulmanes nos buscan. Rápido, debemos retirarnos de este lugar.”*

Tras una corta caminata en un pequeño sendero casi invisible por la numerosa vegetación de arbustos, hay unas escaleras excavadas toscamente en la piedra en un acantilado bajo el castillo que da al mar. Allí hay una cueva casi oculta por las hiedras reseca que se interna en las profundidades.

Antes de entrar, venderán los ojos a los personajes “por su propio bien” como indica Antoine. La cueva está plagada de trampas para los intrusos y no es conveniente que caigan en ellas, por lo que la mejor forma de asegurarse de ello es evitar que entren o salgan sin supervisión de los allí residentes.

Seguramente haya personajes que intenten memorizar la dirección por donde avanzan, para ello, los caballeros de vez en cuando se pararán, girarán a los personajes varias vueltas en círculo y continuarán avanzando. De todas formas, la manera de guiarlos es siempre cuidadosa y hospitalaria. Sin embargo, Antoine les comentará a los personajes que su superior de Congregación es algo paranoico con los musulmanes, y eviten todo lo relacionado con ese tema, incluso, el mencionar disciplinas de los clanes musulmanes.

EL CABALLERO DE LAS CENIZAS, LUDWEG VON DIETRICH

Cuando han llegado a lugar seguro, los anfitriones retirarán a sus invitados la venda de los ojos. Al principio la adaptación a la luz es dificultosa, pero pronto pueden reconocer que están delante de una gran puerta de madera de doble hoja con numerosos remaches de hierro.

Tras golpear los pesados llamadores plateados, la puerta se abre desde el interior. Cuando acceden al recibidor pueden ver una gran sala de guardia con numerosos soldados pertenecientes a distintas órdenes caballerescas, hay templarios, hospitalarios, e incluso varios que poseen un escudo heráldico en su peto bastante singular, una enorme cruz azulada con un grial en su centro. Internándose entre los pasillos pueden ver varias dependencias dedicadas al estudio y al arte de la espada.

Después subir por unas bellas escaleras de mármol blanco al estilo italiano, suben hasta una puerta de bella madera.

SOBRE LAS TRAMPAS

Las trampas que han colocado los Caballeros de la Orden de las Cenizas en el laberinto de túneles, quedan bajo la discreción del narrador que puede colocarlas de tres tipos: Pruebas de Virtud (en las que han de superar tiradas relacionadas con consciencia / convicción, autocontrol / instinto y/o coraje), pruebas físicas (tales como lanzas, fuego, etc...) o pruebas mixtas.

De todas formas, si quieres algunas trampas como guía, puedes optar por las escritas en Corazones Ensangrentados: Diablerie en Britannia o El Despertar: Diablerie en México, o bien puede el narrador inventarlas el mismo. No obstante, salir del lugar debe ser francamente difícil pues ese es el cometido de la laberíntica cueva y de las trampas que alberga. Aunque por lo general, los personajes no tendrían motivos para huir de sus anfitriones si colaboran.

Tras ellas, hay una enorme sala decorada con numerosas armaduras, planos medievales del Sacro Imperio Romano Germánico y de las Tierras Santas, tapices de colores azules de terciopelo y un gran escritorio de buena madera. Tras él, hay un hombre de unos cuarenta y tantos años. Tiene el pelo largo suelto, ojos azules pero que muestran un gran cansancio, y su gesto es de un hombre curtido en la guerra.

-"Bienhallados seáis entre nosotros. Por favor no se queden de pie nobles caballeros, tomen asiento."

El hombre hace un gesto y aparecen varias criadas que portan asientos para los personajes.

- "Mi nombre es Ludweg Von Dietrich, superior de mi Orden, y estoy encantado de conocerles. Aunque parezca lo contrario, su fama les precede, custodios de la Mano de Judas. Estaré dispuesto a responderles a cualquier pregunta que deseen hacer..."

Seguramente los personajes quieran ir al grano, y preguntar por la reliquia, pero Ludweg no perderá la compostura ni su etiqueta para comentarles:

- "La paciencia es una virtud, y aunque presto deberíamos ir a recuperar la reliquia, aún no es el momento. Dios sabe recompensar a los justos y a los pacientes con su merecida gracia divina."

Los personajes intentarán reincidir en lo que les apremia conseguir la reliquia, a lo que Ludweg les mentirá por una buena causa:

- "He enviado una partida de mis mejores hombres para explorar el lugar donde fue vista por última vez, cuando

regresen podremos partir raudo hacia allí, mientras espero que disfruten de mi hospitalidad. Esta es una casa del señor, y como tal, los poderes vampíricos no son bien recibidos en ella, absténganse de usar las blasfemas disciplinas en este lugar."

LOS PENSAMIENTOS REALES DE LUDWEG Y DE LOS CABALLEROS DE LA ORDEN DE LAS CENIZAS AMARGAS

Efectivamente, los Caballeros saben donde tienen recluida la reliquia, sin embargo, antes han de juzgar a los custodios para ver sus capacidades y si son dignos de que la reliquia permanezca en su poder. Los personajes habrán perdido parte de su fe (aparte de los puntos perdidos en Senda) y es un buen momento para que la pierdan en su totalidad, o la reafirmen, todo depende de su fuerza de voluntad. Si los Caballeros vieran que no tienen las habilidades necesarias para custodiar la reliquia, los delegaran de su causa, y serán los propios Caballeros de las Cenizas los encargados de recuperarla y custodiarla.

Normalmente los personajes preguntarán a sus "anfitriones" (por no llamarlos captores) si pueden marcharse cuando ellos deseen. A lo que Ludweg responderá que en efecto, pueden abandonar el refugio cuando ellos gusten, sin embargo no podrán volver al interior nunca más, pues es condición necesaria para permanecer en secreto de los ojos de los extraños. Si desean salir para cazar, Ludweg les indicará que pueden tomar sangre del rebaño perteneciente a la Orden, sin embargo, aquel que sacrifique la vida de un

mortal, lo pagará con la suya propia, pues así es la Ley de Talión y la justicia de Dios. No obstante, tienen plena libertad para ir a donde deseen dentro del refugio, con la salvedad de las habitaciones privadas de los miembros, como el despacho que ahora mismo pisan.

Ludweg tras intentar responder a todas las preguntas, les guiará por el sagrado refugio. Les enseñará la capilla, la biblioteca, la sala de armas, la sala de juegos, la sala de reuniones y finalmente sus habitaciones. Puede que los personajes se sientan atraídos por las costumbres de los que allí viven y quienes son, a lo que Ludweg responderá que son Caballeros supervivientes de las Cruzadas, decididos a recuperar todo lo que el perro musulmán ha tomado de la cristiandad, muchos de los que allí viven son cainitas como él, que pedirá enormes disculpas por no haber citado a su clan, el Ventrue de los Feudos de la Cruz Negra. Normalmente es posible que haya algún clan que tenga enemistad con el Ventrue, a lo que si Ludweg ve alguna irritación o malestar, comentará que no le interesa nada la política entre los miembros de la sociedad de la estirpe y menos de la Yihad, pues es una distracción para la causa cruzada de acabar con los infieles al cristianismo. Es una causa divina superior a meras disputas de poder (algo que debería hacer reflexionar a los personajes a como quizás se hayan estado comportando hasta ahora).

Cuando estén aseados y algo más descansados, les presentará a otros tres cainitas con los que la Resistencia Cruzada (pues así ha dicho Ludweg que se llaman) cuenta además de él.

En el salón de reuniones, se sirven varios platos con sangre coagulada de animales. Aunque a

primera vista a los personajes les parezca algo repugnante, la sangre ha sido tratada con extraños medios y es alimenticia, permitiendo recuperar un punto de sangre perdido. Aparte hay varios jarros con sangre repartidos en la mesa. Por supuesto, Ludweg montará en cólera si alguno de los personajes se abalanza sobre algún plato, puesto que la mesa aún no ha sido bendecida.

Aunque no lo parezca, este hecho que a menudo pasaría inadvertido entre muchos cainitas, los poseedores de Etiqueta 3 o un poco de sentido común saben que es una gran falta de educación y de autocontrol. Por supuesto, aunque es algo muy nimio, contará negativamente como prueba no superada por los invitados, pues en todo momento sus anfitriones los están juzgando.

Tras bendecir la mesa, comenzará a presentar a los tres miembros que les acompañan.

A mano derecha de Ludweg, hay una hermosa mujer de pelo rubio, largo y ondulado, de ojos de un color azul tan profundo como el propio mar. Tiene facciones delicadas y bellas, y a pesar de la ropa aparatosa de la armadura, pueden denotarse sus formas. De una manera muy cortes, se presentará como Marisse del clan Toreador.

A la derecha de la Toreador, hay un hombre de joven edad, con numerosas cicatrices en su rostro. Tiene el pelo corto y oscuro, y sus ojos son verdes. Parece un joven muy tímido, pues apenas se presenta. Su nombre es Aszy de Génova, del clan Brujah.

El último, es un hombre mayor, de unos setenta y tantos años de edad.

Tiene el pelo y largas barbas de color blanco. Está vestido con una túnica de color marfil, que enseña sus brazos y pies largos y esqueléticos. Está sumamente delgado, y parece ser que fue abrazado poco tiempo antes de que hubiera muerto. El hombre lleva un enorme cayado de madera que usa de apoyo, pues sus extremidades son débiles para sostener su propio peso, y se presenta como Dantius del clan Capadocio.

Después del tentempié, los personajes pueden charlar lo que deseen con estos personajes, que no comentarán nada extravagante ni vulgar, simplemente desean tener conversaciones amenas y saber lo que ocurre en el resto del mundo mientras ellos luchan por la cristiandad.

No obstante, pasado un largo rato, Ludweg propondrá un trato a los personajes antes de retirarse pues está cansado y el amanecer está cercano. El Ventrue comentará que a cambio de ayudarles a buscar la reliquia, ellos deben contribuir a su causa. La lucha contra los musulmanes no es fácil, y los cainitas necesitarían aprender disciplinas que normalmente están vedadas por los secretos de los clanes. Ludweg y el resto de los cainitas presentes están interesados en aprender Vicesitud y Quimerismo.

TRAICIONANDO LOS SECRETOS DEL SIRE

Es posible que haya algún personaje Tzimisce o Ravnos que accedan a enseñar los conocimientos de su clan a Ludweg y compañía. Sin embargo, si estos personajes revelan los secretos de la disciplina del clan y poseen sendas aprendidas de sus sires como la Senda de la Metamorfosis (Pecado: 7 - Compartir el conocimiento

con otro), Senda de la Noche (Pecado: 5 - Rendirse a la voluntad de otro vástago), deberán hacer tiradas para ver si pierden puntos en la senda.

ALEJADOS DE LOS DEMONIOS Y DE LOS CHARLATANES

Posiblemente no haya en el grupo ningún Tzimisce o Ravnos, o nadie que conozca las disciplinas de Vicesitud o Quimerismo. Ludweg parecerá algo decepcionado, no obstante, también está dispuesto a aprender Obtenebración, Protean o Taumaturgia. No aceptará ninguna otra disciplina, (y mucho menos Extinción o Serpentinis). Si no tienen nada de interés, Ludweg los devolverá a la salida y sellará la cueva para que no vuelvan a entrar. Si mencionan Extinción o Serpentinis, se lo tomará como un insulto, y existen grandes posibilidades de que sean expuestos al sol para que quemara el poco rastro de vida que les queda.

NEGÁNDOSE A COLABORAR

Es posible que no estén interesados en negociar, por lo que están cometiendo uno de los pecados relacionados con la custodia de la reliquia. Concretamente el más grave de ellos, "*Permitir que la reliquia caiga en manos ajenas a la Orden de los Caballeros y del Arzobispo de Canterbury, sea cual sea el precio a pagar*". Por lo que deberán hacer las tiradas correspondientes de Senda. No obstante, obtendrán la cólera de Ludweg, que los devolverá al exterior cercano el amanecer, y sellará la cueva para evitar que vuelvan a entrar.

Cuando Ludweg y los personajes lleguen a un acuerdo, éste avisará a los personajes que mañana son invitados a participar en sus costumbres y ritos (Ludweg no aceptará un no por respuesta).

Una última pesquisa es que Ludweg no desea que los personajes hablen con cualquiera de los ghouls al servicio de los vástagos del refugio. Ludweg adora el silencio y la desobediencia.

ENCOLERIZANDO A LUDWEG

Ludweg ha decidido hacer pasar las pruebas a los personajes sin que estos lo sepan. Por supuesto no aceptará un no por respuesta para que se unan a los ritos de sus anfitriones, pues son sus pruebas. Sin embargo, si los personajes se niegan en rotundo, molestan o encolerizan a cualquier miembro de la Orden de las Cenizas Amargas fallarán su evaluación.

Si la falta es leve, simplemente por rechazar las pruebas, serán devueltos a la superficie, sin los conocimientos de donde se encuentra la reliquia y habiendo perdido la custodia de esta, pues Ludweg estará dispuesto a revelar la intención de los miembros de la Orden de las Cenizas, esta vez usando su verdadero nombre. Sin duda, si esta situación ocurriese, intentarían desesperadamente atacar a Ludweg, pero es una locura, el Caballero, tiene más de quinientos años de edad y es un antiguo que no dudará en acabar con ellos.

USANDO DISCIPLINAS

La censura de disciplinas en el sagrado refugio sólo compete a los invitados, pues los anfitriones son los únicos con derecho a usarlas. Si algún personaje usa alguna disciplina y es descubierto (ya sea porque la disciplina tiene un efecto visible, o es vista por Ludweg (superando una tirada de Percepción + Puntuación en Auspex + Consciencia (Talento secundario) a dificultad 8), se castigará como una falta leve que les expulsará del refugio.

El uso de las disciplinas, según las creencias de los miembros de la Orden, es exclusivo a situaciones que realmente sean necesarias para cumplir los principios de la Orden.

CONOCIENDO LA EXISTENCIA DE LA ORDEN DE LAS CENIZAS AMARGAS

Es posible que los jugadores conozcan de la existencia de la Orden, sin embargo, a menos de que los personajes tuvieran Ocultismo a nivel 5 y superando una tirada de (Inteligencia + Ocultismo a dificultad 10, necesitando 3 éxitos) pueden reconocer a los cainitas como miembros de la Orden. Lo que les extrañará en este momento es por qué Ludweg, siendo el líder de la Congregación, no muestra el extraño aura de luz que desprenden estos cainitas. (Sencillamente, usa su fuerza de voluntad para no mostrar dicha aura de luz para no ser descubiertos, el secreto es uno de los pilares de la Orden).

Otra posible manera es infiltrándose en el estudio de Ludweg donde realiza sus escritos. En uno de los cajones, cerrado previamente con llave, hay una carta escrita en alemán (sólo legible por los que hayan comprado el

nivel de escritura de este idioma en lingüística), sin embargo, pueden intentar traducir la firma de Ludweg escrita en latín, que es más fácil de reconocer.

(Escrito en Alemán)

A la siempre sabia Lady Seinia:

Ya han llegado nuestros huéspedes, los custodios de la Mano de Judas, y como ordenasteis milady, serán investigados para comprobar su lealtad a la cristiandad, así como su valía y honor. Todo será cumplido como vos designasteis.

(Escrito en latín)

Siempre sirviente y servil. Ludweg von Dietrich, Caballero de las Cenizas Amargas.

Si Ludweg descubriese que los personajes saben que pertenece a la Orden de las Cenizas Amargas, ya sea porque descubre la cerradura de su cajón forzada, o los propios personajes se lo dicen, cometerán una falta grave, que les supondrá la muerte. Al principio Ludweg les comentará por encima el cometido de la Orden y los calmará, pero para posteriormente acabar con ellos.

LAS DEPENDENCIAS DE LA ORDEN

Las habitaciones más relevantes son sin duda, la sala de armas, el salón de juegos y la biblioteca.

La sala de armas está decorada con multitud de espadas, lanzas, escudos y demás armas cuerpo a cuerpo. Normalmente aquí se divierten los

soldados entrenando unos contra otros a distintas armas. Aszy suele pasar su tiempo aquí como instructor de combate para los soldados que allí viven. Y no rechazará en combatir con el personaje que visite el lugar, al que después de un gran combate, le invitará a descansar y a ir a su cuarto a charlar un rato.

El salón de juegos tiene las distracciones que necesitan los cainitas y las criadas. Allí normalmente, Marisse toca el arpa y la lira para deleite de los que la escuchan. A parte, hay varios cómodos asientos y juegos de ajedrez traídos desde Italia. Es posible que algún personaje escuche y se embelese con la dulce belleza de la música de la Toreador. Ella tiene intenciones de hablar con uno de los que la visiten, pero sólo preferentemente a los que pertenezcan al Clan Toreador, a los altos clanes o posean apariencia 4 o más. Si no hubiese ninguno con esas características, pues simplemente al más bello del grupo, pero en ningún caso, se entrevistará con un nosferatu o algún personaje que muestre una anomalía física que afee su apariencia.

La biblioteca, el lugar favorito de Dantius de los capadocios. Es un erudito, y la biblioteca es su lugar de evasión del mundo. La Orden necesita de sus conocimientos y de su sabiduría, y es el único que disfruta de la habitación, pues casi todos los que allí residen no saben leer. A Dantius no le gustan que le molesten en sus lecturas, pero no obstante, con el personaje más intelectual, le encantará hablar de Teología, Metafísica y Filosofía. Aquel que reúna una de estas condiciones (quizás sean necesarias varias tiradas de conocimientos), será citado por el Capadocio para hablar más detenidamente en un lugar más tranquilo.

LOS LIBROS DE LA BIBLIOTECA

En sus estanterías hay libros muy interesantes, algunos, volúmenes transcritos de la propia Biblioteca de Alejandría, que el propio Dantius ha ido recopilando. Si alguien decidiese estudiarlos, podría aprender Herbolaria a nivel 3, Ocultismo a nivel 2, Política a nivel 4, Academicismo al 5 y Leyes al 2. Sin embargo no hay ningún libro de lingüística.

ESTUDIANDO LOS LIBROS

Los personajes pasarán exactamente 5 días (sin contar la noche de llegada) en compañía de sus anfitriones, por lo que podrían aprender algún conocimiento de los libros sin tener que robarlos. Es posible ojear los libros por encima (se tarda 1 hora por libro), que aunque no se aprende nada, da la posibilidad de adquirir ese conocimiento con experiencia a lo largo de la crónica (digamos es la justificación del personaje para adquirir ese conocimiento). Para aprender algún nivel es necesario dedicar varias horas de estudio proporcionales al nivel que deseen aprender. Los niveles mencionados anteriormente son los máximos que pueden alcanzar estudiando esos libros.

Nivel	Tiempo para alcanzar ese nivel
1	7 horas
2	14 horas
3	56 horas
4	112 horas
5	224 horas

Como puede verse, es normal que no puedan alcanzar los niveles más altos de estudio aunque lo deseen, se necesita mucho tiempo. Sin embargo, el poseedor de inteligencia superior a 3, reduce del tiempo necesario en (1 dado de 10 x Inteligencia x 2) horas si gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad por día de estudio (con un mínimo siempre de 1 hora de estudio). Alguien que posea el mérito de "Memoria Eidética", reduce a la mitad, los tiempos de estudio.

Ejemplo: Cayius del Clan Tzimisce posee Inteligencia 5 y posee el mérito de Memoria Eidética. Desea estudiar un interesante volumen de Academicismo, para alcanzar un valor de 3 en dicho conocimiento. Normalmente tardaría 56 horas de estudio, que teniendo únicamente 12 horas la noche aproximadamente, tardaría más de 4 noches en estudiarlo. Sin embargo, al poseer buenas facultades mentales, el tiempos e reduce a la mitad, unas 28 horas. Por su Inteligencia se le descuenta además horas de estudio por su buena asimilación de los contenidos del libro, por lo que en la tirada del dado de 10 caras, obtiene un 9. Con lo que reduciría además 90 horas de estudio adicionales. Como puede observarse, 90 horas es superior a las 28 horas iniciales que tardaría, y obtendría un tiempo de estudio negativo (28 - 90 = -62), pero como el tiempo mínimo de estudio es 1 hora; sería esta hora lo único que tardaría en obtener Academicismo 3.

DIA UNO: EL BAUTISMO DE FUEGO

Cada día, supone un nuevo reto para los personajes, pues Ludweg inmediatamente al principio de la noche “invitará” a los personajes a que le sigan.

El comienzo de la segunda noche que pasan los personajes en el refugio, será la elegida para realizar el bautismo de sangre. A pesar de su nombre, se trata de un bautismo fidedigno a las enseñanzas de la Iglesia, sin embargo, el agua bautismal, al ser consagrada, hace daño agravado a los personajes.

En una pequeña capilla (que no tiene aura de fe) recibirán el bautismo. Uno por uno, pasarán la cabeza sobre la pila bautismal, mientras Ludweg oficia el bautismo. Marisse y Dantius son sus ayudantes y los que bañan a los personajes.

“Dios todopoderoso y eterno, que en el bautismo de Cristo, en el Jordán, quisiste revelar solemnemente que él era tu Hijo amado, enviándole tu Espíritu Santo, concede a tus hijos de adopción, renacidos del agua y del Espíritu Santo, perseverar siempre en tu benevolencia. Por nuestro Señor Jesucristo.”

El agua consagrada hace 3 niveles de heridas agravadas que pueden ser absorbidas normalmente por fortaleza. A pesar de lo doloroso, la sensación de paz siguiente, es reconfortante (recuperando 1 punto de Fuerza de Voluntad adicional al que recuperan por pasar durmiendo cada día, permitiéndoles así que puedan curar dos heridas agravadas esa misma noche).

Posteriormente, secan la cabeza de los personajes, y da por concluido el bautismo.

RESULTADO DE LA PRUEBA

Los personajes que se hayan negado el bautismo, habrán fracasado en esta prueba, y por lo tanto, tendrá consecuencias negativas. El resultado de cada prueba es individual.

Los personajes que se nieguen, y siguiesen la Via Caeli, o camino del Cielo, deberán hacer las consabidas tiradas de senda por cometer un pecado contra dicho camino. La gente del medievo puede bautizarse tantas veces como sea necesaria para reafirmar su fe y como bendición, no como en la edad actual.

Normalmente, tras curarse las heridas agravadas, querrán obtener sangre. Para ello saben que el número de mortales del refugio, les permite cazar y obtener suficiente sangre. Cada personaje tira 1 dado de 10 + 5, que son los puntos obtenidos por la caza. No obstante, podrían obtener más sangre, pero habría que matar a algunos recipientes con el castigo que eso conlleva.

Para cuando hayan cazado, habrá pasado suficiente tiempo para que los oficiantes del bautizo hayan vuelto a sus quehaceres, y puedan entrevistarse con los personajes más tranquilamente.

DIALOGANDO CON MARISSE

Marisse invitará al personaje con el que entabló conversación anteriormente en sus habitaciones.

El dormitorio de Marisse está elegantemente decorado con numerosas cortinas de seda de colores rosados, carmesí y purpúreos. La habitación posee además una mesa con un par de sillas, varios armarios, y una cama con dosel.

La toreador invitará al personaje a tomar asiento en la silla.

- *“Espero que no le avergüence estar en la habitación de una dama”.*

La dama llenará un jarra con sangre y se la ofrecerá al personaje. Si ve que es reticente al tomarla comentará que no tiene nada que temer, pues la sangre es de mortal.

La mujer comenzará a desvestirse de sus ropajes para quedarse completamente desnuda ante su atónito espectador. Marisse es una mujer poco pudorosa para su época, ya que la inmortalidad y la belleza le han hecho olvidar la vergüenza y la moral. Seguramente un personaje que siga la Vía Caeli, responderá que está cometiendo un pecado, o si no la posee, se interesará por tal atrevimiento.

- *“No sé por qué os sorprende tanto mis actos. ¿No es el cuerpo de la mujer virtuoso por la creación de Dios? ¿No es divino, por pertenecer a la costilla del propio hombre, la más orgullosa creación de Dios? ¿Acaso, el hombre y la mujer no están hechos a imagen y semejanza del propio Dios? Creía que tendríais una visión más desarrollada, espero no equivocarme más con vos”.*

La toreador, se viste con una túnica ancha mucho más pudorosa, pero más cómoda que sus habituales ropajes de la Orden de la Resistencia Cruzada. Posteriormente, se sienta en una silla frente al personaje para mirarlo directamente a los ojos, con una mirada inquisitoria pero con dulzura.

- *“Decidme caballero, ¿Cómo ha conducido el Señor vuestros pasos para llegar a nosotros? ¿Qué fue de ti antes de tu abrazo y de tu no vida?”*

A pesar de que Marisse muestra al principio un interés por lo comentado, por el personaje, no ocultará que comienza a aburrirle.

- *“Supongo que os asombrará nuestra forma de ser, tan alejada de nuestros hermanos de clan, pero ¿qué haríais vosotros si estáis atrapados en una misión divina? Perdonadme, se que lo estáis, pues la custodia de la reliquia retiene vuestro pensamiento”.*

Marisse no tiene muchas ganas de hablar de sí misma, a lo que responderá vagamente a los personajes, comentando que viene de Francia atada al deber de su sire por la cristiandad.

- *“Espero que no os asusten nuestras costumbres. Sin embargo, espero que os unáis a nosotros cuando cumpláis vuestra misión, pues siempre es bueno conocer a alguien de buen corazón como vos”.*

Poco a poco, la Toreador acerca sus labios para besar al personaje, que puede responderle con un beso, o retirando su rostro.

Si acepta el beso, notará como Marisse toma de la boca del personaje parte de su sangre, que se mezcla con de la propia vástago. (Ambos adquirirán

una toma de vínculo de cada uno). Tras el beso comentara:

- *“Habéis abierto vuestro corazón, como el mío ha sido abierto al vuestro. Sabed, que de igual a igual, podríamos llegar a grandes empresas. Si me hubierais fallado me sentiría desdichada y rechazada, pues yo os he tratado con igualdad que no habría sido correspondida. Pues es el camino de los reyes, donde quiero ser vuestra reina.”*

Ahora el personaje puede darse cuenta del camino seguido por Marisse. Si el personaje muestra interés y gana la amistad de Marisse, puede cambiar su Senda por la propia de la vástago, el Camino de los Reyes, pues ella misma está dispuesta a acompañar a su nuevo amado hasta la iluminación (Mentora).

A partir de este momento, el personaje gana el trasfondo de Aliado para reflejar su amistad con Marisse, y por tanto, esta apoyará al personaje en la evolución de Ludweg. A demás, puede que Marisse y el personaje continúen su amor a través del tiempo cuando todo haya acabado. La toreador también intercederá ante Ludweg para que suavice sus castigos a los personajes e intentará evitar que sean asesinados.

Si declina, Marisse se sentirá muy frustrada y comenzará una regañina.

-*“Veo que me había equivocado totalmente con vos y que no merecís ni siquiera mi atención, ni mi tiempo. Puedes retirarte, pues te has ganado mi indiferencia.”*

El personaje ha enfadado a Marisse al haberle hecho parecer una estúpida y una inferior, cometiendo pecados en su propia Senda. Si el personaje intenta disculparse, Marisse le

dirá que no está disgustada, pero si decepcionada, y le gustaría estar a solas. Si el personaje sigue la Via Caeli y la ha insultado de esta forma, le dirá que se marche inmediatamente. Si el personaje es tremendamente insistente, no dudará en usar su Presencia para que abandone el lugar y le prohíba entrar en su habitación para siempre.

De esta forma, el personaje acaba de ganarse a un enemigo que hablará en su contra en la evaluación de Ludweg. Y aunque no lo sepa, también adquirirá el trasfondo de Enemigos 2, puesto que Marisse estará en acontecimientos futuros.

POSEEDOR DE LA VIA REGALIS

Si el personaje ya poseía el camino de los Reyes, el tratar a la Toreador como una igual, le hará ganar un punto en la Senda. Si hizo lo contrario, deberá hacer las tiradas oportunas para perderlo.

DIALOGANDO CON ASZY

A Aszy le encantan las demostraciones de fuerza, y por ello, cuando se cite con el personaje con el que desea hablar, lo hará en la propia sala de armas. Mientras luchan Aszy hablará con el personaje.

-*“Me alegro que vinieras a verme pues eres ducho con las armas. ¿Pero dime, cuál es el cometido de una espada?”*

-*“Veo que (no) andas desencaminado. El sentido de existencia de una espada no es otro que el de proteger a los que son más débiles que tú, pues otro no tiene.”*

-“He visto en los ojos de muchos hombres la soberbia al empuñar un arma. Creen que el desenvainarla le da el derecho de arrebatar la vida de los que cree inferiores que él, cuando él es el único inhumano. La muerte sólo está justificada por la causa divina ante aquellos que ponen en peligro la virtud de los inocentes.”

-“¿Qué opinas al respecto? ¿Acaso tú y yo tenemos el derecho divino de arrebatar la vida que Dios ha otorgado? ¿Acaso tenemos el poder de devolver la vida a aquellos que se les ha arrebatado injustamente? ¿Acaso Caín no fue maldecido por levantar la mano contra su propio hermano?”

De repente, Aszy soltará clavará su espada en el suelo y se arrodillará delante del personaje. Pondrá el arma en su pecho y le dirá:

-“Si crees que tienes el poder adelante, pero recuerda que tarde o temprano, tu capacidad de elección se verá mermada por la inhumana Bestia que llevas en tu interior.”

Indudablemente, Aszy no morirá si el personaje le clava la espada, pero quiere hacerle ver que la Humanidad es el camino correcto para la supervivencia del vampiro.

Si se la clava, se vera terriblemente frustrado y le dirá al personaje, que por hoy, ha terminado el entrenamiento. Que reflexione sobre lo hoy ocurrido, y que mañana lo encontrará de nuevo, en el mismo lugar.

Si no se la clava, Aszy mostrará una iluminada sonrisa:

-“Tu Alma aún no ha sido completamente mancillada, y aún hay redención para ti. Puedes que lleves la marca de una maldición, pero es tu Fe y

el control de tu Humanidad las que la convierten nuevamente en un miembro puro de la creación. Sigue a tu humanidad pues es el camino de la salvación.”

ALTIBAJOS EN LA HUMANIDAD

Si el personaje ya poseía humanidad, dependiendo si clava la espada como si no, puede que gane o pierda puntuación en dicha senda. La charla con Aszy es lo suficientemente reconfortante tanto para la fe, como para el alma, pues aún queda esperanza para el personaje.

Si el personaje, consigue congeniar con Aszy (únicamente si no le clavo la espada), le guiará con algunos secretos. El personaje adquirirá el trasfondo de Aliados 1, y tiene la opción de adquirir un Mentor para volver a la Senda de la Humanidad. En un futuro lejano, cuando Aszy muera en las brasas junto con muchos otros miembros de la Orden de las Cenizas, dará al personaje muchos volúmenes y pergaminos muy valiosos de su biblioteca personal sobre la Golconda.

DIALOGANDO CON DANTIUS

Dantius es un personaje bastante misterioso. Nunca sale de la Biblioteca que parece ser más su lugar de descanso que sus propias habitaciones, de nuevo, estará allí cuando el personaje elegido llegue.

El Capadocio cerrará el libro que estaba leyendo para acompañar al personaje a una estantería de la biblioteca. Tras retirar varios pesados

volúmenes, se abre un pasadizo hacia el interior. Iluminados por una de las velas de la biblioteca, descienden unas viejas escaleras húmedas de piedra. Allí hay varias tumbas (si se supera una tirada de Inteligencia + Academicismo puede saber que son parecidas a las de los primeros cristianos en las catacumbas de Roma).

-“Llevo mucho tiempo hablando con mis hermanos fallecidos. Y como Lázaro, muchas veces se han levantado, sin embargo, esta blasfemia se cobra un alto precio en la fe. Muchas de las personas que he tenido estima mueren y con ellas, muere parte de mi ser, encerrado en la eternidad”.

-“¿Nunca has sentido el aliento de la muerte golpeándote la nuca y sabiendo que tu podrías ser el próximo en morir?”

-“Sin embargo, condenado a la blasfemia vida eterna, nunca podrás reunirte con ellos, pues el suicidio te impide alcanzar la Gloria de Dios”.

-“Envidia a los mortales con toda mi alma, pues en el velo de su ignorancia son felices a su manera, sin embargo, he visto su sufrimiento, en la enfermedad, en la pobreza, en la guerra, y en la muerte.”

-“Dime noble extranjero, ¿qué sabes del santo sepulcro de Nuestro Señor?”

El Capadocio apenas mostrará atención hasta que cite la palabra correcta.

-“¡Resurrección! He ahí la clave del misterio. Soy capaz de devolverle la vida a los fallecidos, y hacer que Lázaro vuelva a caminar, pero en mi blasfemia he perdido la iluminación. ¿Cómo he pecado en contra de los mandamientos divinos?”

-“Por soberbia. Soberbia de recuperar lo que he perdido. Soberbia por haber usado el nombre de Dios en vano. Soberbia por creerme un propio Dios en la tierra.”

El hombre se acuclillará en el suelo y dará al personaje un látigo para que le fustigue por sus pecados. Hay dos posibles resultados:

- El personaje no usa el látigo sobre el Capadocio. El hombre se sentirá tremendamente frustrado y romperá en llanto.

-“¡Es que no hay nadie que pueda acallar mi dolor!”

Continuará arrebatando el látigo al personaje de las manos, para hacerlo el mismo.

Cuando por fin haya concluido, pedirá al personaje que se marche, pues la oración debe hacerla el sólo.

Si el personaje pide disculpas, Dantius le perdonará, puesto que Dios es misericordioso y dirá *“Perdona nuestras ofensas, como nosotros perdonamos a nuestros deudores”*. Sin embargo, el Capadocio, no volverá a hablar profundamente con el personaje

Si por el contrario, se pusiera agresivo o temerario, Dantius no dudará en usar sus poderes de Mortis para despertar los cadáveres adyacentes para echar de allí al personaje. Si el personaje ha blasfemado o pecado, los cadáveres acabarán con su vida.

El personaje se ha ganado la enemistad del Capadocio, que votará en contra de él en la evaluación de Ludweg.

- El personaje usa el látigo sobre el Capadocio:

-“Gracias hermano, hoy me has vuelto a conducir por el camino del Señor y me has alejado del pecado, tengo una deuda de gratitud con vos.”

El personaje ganará el trasfondo de Aliados 1, y Dantius intercederá por él en la evaluación de Ludweg. Si así lo desea el personaje, puede convertirse en su mentor, y ayudarlo a seguir la Via Caeli.

POSEEDOR DE LA VIA CAELI

Si el personaje ya poseía este camino, ganará un punto en la Senda si ayuda a redimir al Capadocio. Si no lo ayudó, hará las tiradas necesarias para no perder un punto en el camino por permitir que un crimen o pecado no sea castigado.

En un próximo futuro, antes de caer como sus hermanos de Orden, Dantius enviará documentos muy importantes de gran valor sobre los Capadocios al personaje.

DIALOGANDO CON LUDWEG VON DIETRICH

Ludweg está tremendamente ocupado planeando y dirigiendo acciones contra los musulmanes. Cada día llegan nuevos soldados que vienen a reemplazar a los caídos y los heridos.

Es posible que los personajes se impacienten y quieran saber cuándo volverán los exploradores de Ludweg.

Sin duda, lo encontrarán de nuevo en su despacho. El Ventrue

responderá de mala gana que volverán cuando tengan que volver, pues ese es su cometido.

Ludweg sigue la senda de la Caballería, no obstante, su talante Ventrue le hace situar en cada sitio a cualquiera que vaya a hablar con él. Ludweg les dirá que ellos serán los primeros en saber cuando lleguen los soldados.

Cuando los personajes salgan de allí, verán aun hombre que entra en la sala, es un mensajero que parece herido.

Más tarde, cuando sale del lugar, irá a la enfermería a que las criadas le traten las heridas.

Es el momento adecuado para ir a charlar con él. El soldado está extenuado y tiene órdenes de no revelar nada sobre sus heridas ni de su misión. El hombre si es interrogado comentará que formaba parte de la Orden Hospitalaria, pero que su unidad fue arrasada por los musulmanes. La Resistencia Cruzada le salvó la vida y por eso se ha unido a ellos, sin embargo, no dirá nada más. Claro está que si es dominado dirá mucho más de lo que sabe (Fuerza de Voluntad del soldado, 8).

Dirá que la reliquia de la Mano de Judas está en manos musulmanas y que él forma parte de los exploradores que debían seguirle. La reliquia está guardada en la Mezquita de Jerusalem, junto con muchas de los botines tomados por esos perros moriscos.

Los personajes deberán borrar de la memoria del soldado el interrogatorio. Si no poseen Dominación 3, tarde o temprano, el soldado informará de que ha sido interrogado por los personajes, con lo que Ludweg tomará medidas en el asunto acabando con ellos.

Hay otra forma de que el soldado no hable, asesinándolo. Sin duda un movimiento inútil. Si muere por efecto de alguna disciplina visible, los personajes serán inmediatamente descubiertos. Si es asesinado con un arma mundana, Dantius averiguará con su disciplina Mortis al asesino. Así que por lo cual, se habrán ganado la muerte al sol.

TERCERA NOCHE, SEGUNDA PRUEBA: ENFRENTÁNDOSE A LA BESTIA

Para la tercera noche, se ha preparado una prueba un tanto especial. Ya avanzada la noche, cuando los personajes hayan tenido tiempo de cazar, tomar clases de sus mentores si ya han congeniado con Dantius, Aszy y Marisse o para charlar entre ellos.

Ludweg personalmente irá a avisar a los personajes a donde estén, para indicar que les acompañe.

El Ventrué los guiará a través de los túneles exteriores que llevan a la salida. Sin embargo, en vez de salir, parece que se internan aún más en las profundidades. Ludweg no dirá hacia dónde van ni para qué.

No obstante, llegarán a una sala con barrotes. En ella hay un hombre de ojos rojos y mirada inyectada en sangre. Tiene las ropas hechas jirones, el pelo largo, revuelto y sucio, y da vueltas como un animal enjaulado. Ludweg se situará junto a la puerta y la abrirá delante de los personajes.

-"Este es un prisionero de guerra. Tomadlo como un regalo de buena voluntad".

El vástago allí encerrado, es un vampiro cuya Bestia se ha desatado. Es un séptima generación y por lo tanto, su diablerie es un premio. El vampiro luchará para acabar con los personajes, pues necesita mucha sangre para saciarse.

Clan: Assamita
Generación: 7 ^a
Edad aparente: Unos 20
Atributos Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4
Atributos sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 2
Atributos mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3
Habilidades relevantes: Alerta 5, Esquivar 3, Pelea 4
Humanidad: 0
Fuerza de Voluntad: 9
Iniciativa: +8
Disciplinas: Celeridad 2, Extinción 6, Protean 2, Potencia 2, Fortaleza 1
Reserva de sangre: 2 dados de 10, muchos los gastará en bombeo.

LA EVALUACION DE LUDWEG: DIABLERIE EN CAIFAS

Esta prueba sin duda es una de las más difíciles de cumplir. El objetivo de la misma consiste en destruir a la Bestia que ha tomado el control del cuerpo del vástago. Parece ser que el assamita era un recién abrazado que no terminó el entrenamiento y escapó de su sire. Su poca humanidad se deterioró con el hambre.

La prueba finaliza exitosamente únicamente si logran destruir a la criatura, que no dará cuartel.

Si por cualquier motivo, averiguan de su generación (mediante la senda de la sangre u otra disciplina) o el hambre es demasiado poderosa, sin duda, intentarán hacer diablerie

fracasando estrepitosamente en la prueba, aunque uno de ellos obtendrá el premio del amaranto.

Si no supieran cometer la diablerie, será el propio Ludweg quien tentándoles a cometerla, les diga como se hace.

Los personajes estarán terriblemente confundidos y no sabrán exactamente que ocurre. Puesto que Ludweg no les dará ninguna explicación de por qué bajaron allí, ni por qué liberó a aquella Bestia, ni por qué les enseñó a cometer el amaranto.

Posiblemente, los personajes intenten ir a sus mentores para conocer que ocurre realmente. Sin embargo, los mentores dirán que así son sus costumbres y que lo comprenderán más adelante.

Sin duda alguna, la confusión estará sembrada en los personajes. Normalmente el grupo se dividirá en dos, uno que apoyará la idea de marcharse (sobre todo si conocen el paradero de la reliquia) y otro que le gustaría quedarse por el conocimiento que les están brindando sus mentores. Pero sin embargo, en todos ellos, la semilla de la duda y la desconfianza está sembrada.

LA CUARTA NOCHE, LA TERCERA PRUEBA: LA PENITENCIA DE SANGRE

Como las noches anteriores, tras la puesta del sol, los personajes gozan de tiempo libre para hacer lo que les plazca. Pero a la media noche, son llamados de nuevo por Ludweg.

Esta vez los lleva de nuevo a la capilla, donde hay un gran caldero en el centro. Ésta vez Ludweg les dice que es un rito de limpieza de la sangre, que les sentará bien.

Marisse y Dantius estarán en todo momento allí para darles confianza (o desconfianza, según se mire). Tomarán a cada personaje, uno por uno, y les degollará sobre el caldero. Realmente no reciben ningún daño, pero su sangre fluye a borbotones al interior del caldero.

Cuando le quede la mitad de la reserva, el personaje debe hacer una tirada de Autocontrol a dificultad 6 para resistir el hambre. Llegado a las 3/4 partes de la reserva, la dificultad aumenta a 8. Cuando el cainita se queda sin ningún punto de sangre, a dificultad 10. Si consigue la prueba, gana un punto de Fuerza de Voluntad permanente y se le permite volver a beber toda su sangre que no se ha coagulado gracias a las características especiales del caldero preparado por Dantius.

Por supuesto, son libres de rechazar la prueba. Pero lo que no saben es que es aún peor que pasarla.

LA QUINTA NOCHE, LA CUARTA PRUEBA: EL SACRIFICIO DE ISAAC

La quinta noche no tiene la menor importancia, con la salvedad de que Ludweg no los ha convocado hasta cercano el amanecer.

Ludweg los conducirá hasta el castillo, de nuevo con los ojos vendados, y no se lo retirará hasta que estén sobre las ruinas, casi con el sol en el horizonte.

Allí serán atados de pies y manos para resistir la llegada del sol, Ludweg incluido.

Se trata de resistir durante 10 turnos la abrasadora luz del sol. Una gran prueba de resistencia y una de las más difíciles.

Los cinco primeros turnos, los personajes reciben 1 herida agravada por turno. Los tres siguientes turnos, reciben 2 heridas agravadas por turno. Y los dos últimos, 3 heridas agravadas por turno.

El sol no parece afectar a Ludweg, puesto que las heridas del sol, son simplemente letales para él.

El personaje que obtenga 4 heridas agravadas será retirado de la luz del sol y cubierto por gruesas mantas.

Los que resistan habrán superado la prueba.

Esta prueba puede hacer volverse contra los vampiros que allí lo retienen. Esta es la única prueba que es contra su voluntad, pero era necesario, para comprobar su valía.

Los que resistan esa prueba obtienen 2 puntos permanentes en Coraje, sin embargo no implica que aumenten su Fuerza de Voluntad.

Ludweg les pedirá disculpas por lo que ha hecho, pero no les dirá el motivo de sus actos. La desconfianza en sus captores deberá ser casi plena.

SEXTA NOCHE, QUINTA PRUEBA: LA VERDAD REVELADA

Al comienzo de la noche siguiente, se les dará toda la sangre que necesiten para curar sus heridas. Despertarán en la enfermería bajo los atentos cuidados de Marisse, Dantius, Aszy y Ludweg. Parece ser que han despertado mucho más tarde de lo habitual por las heridas.

Ludweg de nuevo, les pedirá disculpas pero era necesario comprobar algo muy importante. El Ventrue pedirá que les dejen solos, pero dirá a uno de ellos que le acompañe pues debe comunicarle algo muy importante (preferiblemente al que le hayan ido mejor las pruebas o no haya tenido contacto todavía con Dantius, Marisse o Aszy).

Ludweg le llevará a su despacho y le revelará casi toda la verdad. Le dirá que pertenece a la Orden de las Cenizas Amargas, qué es la orden y cuáles son sus objetivos. Le dirá que él ha pasado las pruebas pero sus compañeros no. Él es el único que tiene capacidad, habilidad, fe y voluntad para custodiar la Reliquia y que sólo él tiene derecho a custodiarla. Sus compañeros serán sacrificados al amanecer por su incompetencia, no obstante, no debe decirles absolutamente nada de lo que Ludweg le ha dicho. Únicamente puede despedirse de ellos como quiera, pero que en ningún caso debe decir que van a morir.

Devolverá al personaje junto con sus compañeros, que son encerrados literalmente en la enfermería, aunque se puede intentar escapar de la misma.

Si el personaje revela a sus compañeros todo lo que Ludweg le ha

dicho, no los matará, pero todos perderán el derecho de custodiar la reliquia y serán llevados hasta sus barcos para que regresen a su hogar, pues la reliquia queda bajo la custodia de la Orden de las Cenizas Amargas.

Si el personaje, se despidió de sus compañeros, pero no revela nada, habrán pasado la prueba. Evidentemente todo depende de un personaje, pero el resultado es global.

ESCUCHANDO PENSAMIENTOS

Marisse posee una elevada puntuación en Auspex que le permite saber en todo momento todo lo que piensan y hablan los personajes. Con lo que podrá informar a Ludweg del resultado de la prueba.

La moraleja de la prueba es comprobar la capacidad del personaje de guardar un secreto, puesto que para guardar una reliquia hay que hacer sacrificios.

LA DELIBERACION

Inmediatamente después de conocer el resultado de la última prueba. Ludweg se reunirá con Marisse, Dantius y Aszy para decidir que hacer con los personajes.

Con tal de que uno de los personajes haya obtenido éxito en la evaluación, todos los demás quedan salvados.

El cálculo del resultado es el siguiente:

+1 Por cada prueba pasada (en total son 5 pruebas)
+3 ó -3 (Por influencia de Marisse)

+3 ó -3 (Por influencia de Aszy)
+3 ó -3 (Por influencia de Dantius)

Para obtener la prueba hay que obtener un total de 5 puntos en las mismas.

Por ejemplo: Un personaje ha pasado la prueba del bautizo, el combate contra la bestia y la penitencia de sangre. Sin embargo ha fallado la prueba del sol, y su compañero les reveló su muerte fallando la última prueba. En total ha superado únicamente tres pruebas, sin embargo, tiene un fuerte lazo con Marisse, aumentando el resultado a 6 y superando la evaluación. Por lo que los Custodios de la Mano de Judas son dignos para guardar dicha reliquia.

FALLANDO LA EVALUACION

Ludweg revelará toda la verdad a los personajes y los devolverá contra su voluntad a los barcos, si es necesario por la fuerza. Les dirá que no son dignos de custodiar la Reliquia, y que vuelvan a su hogar.

Los personajes si saben donde está la reliquia aún tienen una oportunidad de hacerse con ella y escapar, mientras Ludweg se prepara en el refugio para recuperarla.

Aunque fallasen las pruebas, aún siguen contando con sus mentores y con todo lo ganado en su estancia en Caifás.

TENIENDO EXITO

Ludweg los nombrará dignos custodios de la reliquia. Les dirá donde está oculta y les acompañará él personalmente a recuperarla junto con la congregación de los Caballeros de las Cenizas.

CAMINO A JERUSALEM

Los encuentros durante el camino son cosa del narrador. Posiblemente puedan encontrarse con algún lupino en el desierto o con alguna patrulla assamita. No obstante llegarán a Jersusalem la misma noche que partieron.

LA ENTRADA EN LA CIUDAD

En las propias puertas de la ciudad, hay una comitiva esperando la llegada de los personajes. Se trata del Salubri, Qawiyya el-Ghaduba, de la quinta generación. El salubri (lo llamaremos así porque su nombre es terriblemente difícil de pronunciar) conoce los planes del grupo de personajes. Después de todo, las paredes escuchan. El vástago no tiene intenciones algunas de enfrentarse con los personajes (ni con la Orden de las Cenizas Amargas), y desea ayudarles. Su verdadero plan es dejar en ridículo al nominal Príncipe de Jerusalem (Lucius Trebius Rufus, Ventrue 6ª Generación). El salubri, que en todo momento guardará un secretismo absoluto sobre su identidad se ofrecerá como acompañante para recuperar la reliquia.

Es cosa de los personajes unirse a él o no. De todas formas aunque renuncien a su proposición, el salubri conseguirá que les abran las puertas.

ESCOLTADOS POR LOS CABALLEROS DE LA ORDEN DE LAS CENIZAS

La paranoia de Ludweg y su odio por los musulmanes harán desconfiar desde el primer momento del Salubri, al cual amenazará para que se retire de su camino. Al contrario de lo que pudiera parecer, el quinta generación se reirá de Ludweg, pero no mostrará ninguna objeción en retirarse y desear buena suerte al grupo de personajes, mientras se interna en el desierto con su séquito.

La opción de negociar con Lucius con la presencia de El-Ghaduba ha fracasado.

INFILTRACION, SAQUEO O PARLAMENTO

Como el título indica, hay tres formas de hacerse con la reliquia.

- La primera consiste en infiltrarse en el interior de la Mezquita. Personajes duchos en Vicisitud, Ofuscación, Quimerismo, o con talentos como Disfraz, o con conocimientos en Sabiduría Popular (costumbres islámicas) pueden internarse en la ciudad sin mayores problemas.

La ciudad a pesar de que está bajo control musulmán, el Ventrue Lucius espera pacientemente a que la ciudad sea de nuevo reconquistada por las fuerzas cristianas. Sin embargo, eso no impide que haya numerosas patrullas pululando por la ciudad.

Si les acompañan los Caballeros de la Orden de las Cenizas, se negarán a cualquier tipo de manipulación e infiltración (Ludweg Von Dietrich sufre un grave trastorno por el cual tiene un odio explícito a todo lo relacionado con el mundo musulmán, por lo que no dudará en el menor de los momentos en dedicarse al saqueo).

- La segunda consiste en el asedio. Atravesando las patrullas enemigas con la espada es posible alcanzar la Mezquita y entrar. Sin embargo, el alboroto causará que las patrullas se reúnan en torno al edificio y deseen acabar con los agresores

- La tercera es una opción especial si los personajes declinaron la oferta del salubri. Lucius está en el interior de la Mezquita evaluando a la Reliquia de la Mano de Judas, junto con sus guardaespaldas personales. No sabe muy bien que hacer con dicho artefacto, y sus consejeros les inducen a venderla al mejor postor. Lucius está dispuesto a ofrecerla a los Assamitas y a los musulmanes como ofrenda de su buena voluntad para firmar una tregua en la ciudad (a pesar del asco que le dan los árabes), para terminar de hacerse con el control de la misma.

Tomen el camino que tomen, se encontrarán al propio Lucius en el interior de la vigilada Mezquita con sus guardaespaldas.

Lucius intentará parlamentar, pues todo derramamiento de sangre innecesario dificulta aumentar su estabilidad.

A partir de aquí tienen dos opciones, parlamentar o luchar por el control de la reliquia.

ESCOLTADOS POR LA ORDEN DE LAS CENIZAS AMARGAS

La Orden de las Cenizas Amargas no tiene intención alguna de negociar. Las reliquias pertenecen a la Orden y a la Iglesia, y no son meras mercancías de intercambio. Si es necesario darán su vida para recuperarlas, pues no temen perderla. Otros hermanos que ya han sido informados vendrán a por ella si ellos fallecen.

Posiblemente, puedan intentar convencer a Lucius de que intente entregarla, pero nunca negociaran por ella, puesto que Jesús no tuvo reparos en volcar a todos esos corruptos mercados situados en el templo.

ESCOLTADOS POR QAWIYYA EL- GHADUBA

En un primer momento, Lucius no se percatará de la presencia del Salubri. En un primer momento, este último permanecerá a las espaldas de los personajes. Lucius interrumpirá lo que esté diciendo en ese momento para mostrar una expresión de ira y terror. Lucius y Qawiyya no se habían visto en persona únicamente en ocasiones realmente graves, y siempre, el salubri había salido vencedor del debate. Esta parece ser otra ocasión en la que sale victorioso, aunque Lucius no tiene intención de perder esta vez.

ESCOLTADOS POR QAWIYYA EL-GHADUBA (Y 2)

La mera presencia del Salubri hace que el Ventrue dude, pero finalmente, haga entrega de la reliquia a los personajes. El-Ghaduba hace gesto de retirarse (aunque aprovechará para bombear sangre a sus atributos pues ve las intenciones de Lucius a leguas), mientras el Ventrue aprovechará para sacar una estaca de su cinto e intentar atacarle por la espalda.

Lucius y el Salubri se enzarzarán en una violenta batalla que no parece tener ganador, hasta que finalmente, el Ventrue saldrá una de las ventanas de la Mezquita. Sin embargo, sus seguidores seguirán combatiendo hasta el final.

Es el momento adecuado para los personajes para huir con la Reliquia.

PERDIENDO DE NUEVO LA RELIQUIA

Huir de la ciudad es algo sencillo ahora que la guardia está distraída en la Mezquita. Sin embargo, la salida del sol está cercana.

Algún personaje sensato se percatará de la hora, y si salen ahora hacia Caifás, el amanecer les sorprenderá en pleno desierto.

Si no hubo ningún personaje sensato, finalmente, ocurrirá lo anteriormente dicho.

Durante este tiempo, sus perseguidores se habrán percatado de que ellos poseen la reliquia e intentarán

arrebatarla. Es muy importante para la trama que no consigan llevarse la reliquia, pues el siguiente acto narra el olvido de la reliquia y el ascenso como antiguos.

Posiblemente se las arrebaten de las siguientes formas:

- Se enemistaron con los Caballeros de la Orden de las Cenizas: que durante el día aprovecharán para encontrarles y robarles el artefacto. Por supuesto permíteles opción de escapar pero sin la reliquia. Después de eso, se percatarán de que el refugio de Caifás ha sido abandonado y no hay rastro de sus ocupantes. No obstante, puede que alguno de los personajes a pesar de haber fallado las pruebas conserve la amistad de su mentor, que le dejará una nota indicando que por Orden de los superiores han abandonado su emplazamiento a otro lugar, pero que pronto, tendrán noticias suyas.

- Sirvientes y guerreros ghouls asamitas les encuentren en pleno desierto y decidan acabar con ellos y robarles la reliquia. Por supuesto permíteles opción de escapar pero sin la reliquia.

- Si las negociaciones con Lucius se volvieron tensas, el Ventrue intentará recuperar la reliquia robada, aunque dejará con vida a los personajes.

- Una manada itinerante de Garou pueden encontrarles y robarles la reliquia.

- Durante su vuelta en barco, pueden ser asaltados por piratas berberiscos durante el día y robarles la reliquia.

La forma queda en tus manos, lo importante, es que la reliquia no sea recuperada. La toma de contacto en el siguiente acto con el poder, debe corromperles y degradarles, para que posteriormente, cuando tengan opción de volver a conseguir la reliquia, estén en una encrucijada.

A pesar de que no hayan conseguido la reliquia, la experiencia adquirida en este trance ha sido muy beneficiosa. Es posible que ahora los personajes tengan Mentor, Aliados y nuevos Conocimientos.

No obstante, será la última vez que vean la reliquia hasta pasados casi 800 años. Es posible que hayan perdido la fe en ella y en lo que representa. Finalmente, los pecados adicionales a su Senda desaparecerán como reflejo de la pérdida de la fe.

El narrador podrá darse cuenta de que la misión del próximo acto, no tiene otro fin que apartar la reliquia de la mente de los jugadores, para cuando vuelva a hacer aparición, tengan que decidir si recuperarla, o renegar de ella para siempre.



DRAMATIS PERSONAE (ACTO 2)

ANSELM DE BEC, NUEVO ARZOBISPO DE CANTERBURY

San Anselmo (o su nombre de Abad, Anselm de Bec) nació en 1153 y fallecería en 1190. En vida sería teólogo, filósofo y Doctor de la Iglesia, proponiendo una teoría sobre la existencia de Dios que todavía hoy se sigue debatiendo.

Nació en Aosta (norte de Italia) en el seno de una familia acomodada. En 1170 ingresó en el monasterio benedictino de Bec (Normandía), donde era abad el religioso y erudito al frente del monasterio. Durante estos años alcanzó un gran prestigio por sus conocimientos y piedad, y sus monjes le animaron a que pusiera por escrito las meditaciones en que basaba sus enseñanzas. De esta manera redactó *Monologium* (1171), en el que, reflejando la influencia de san Agustín de Hipona, presentaba a Dios como el Ser más supremo e investigaba sobre sus atributos. Animado por la acogida que tuvo su obra, continuó con su proyecto de comprensión de la búsqueda de fe, concluyendo *Proslogium* (1172), donde presentaba lo que en el siglo XVIII llegó a conocerse como el argumento ontológico de la existencia de Dios. Sostenía que incluso quienes dudaban de la existencia de Dios habrían de observar cierta comprensión sobre lo que dudaban: es decir, comprenderían a Dios como un ser del que no se puede pensar algo más grande. Puesto que es más grande existir fuera de la mente que sólo en la

mente, un escéptico que negara la existencia de Dios estaría incurriendo en una contradicción, ya que estaría afirmando que es posible pensar en algo más grande que en un ser del que nada más grande se puede pensar. De aquí que, por definición, Dios existe.

En 1174, Anselmo fue llamado para suceder a Tomás Becket como arzobispo de Canterbury. Desde esta dignidad participó en una época de grandes conflictos con el rey, sobre la independencia de la Iglesia del poder regio. Durante su estancia en Inglaterra, Anselmo estuvo siempre enfrentado con los poderes seculares. A pesar de ello, continuó sus reflexiones teológicas, escribiendo *Cur Deus Homo*, un estudio sobre la encarnación y crucifixión de Jesucristo como una forma de expiación del pecado. En 1190 durante una visita a Toledo falleció a manos de unos asaltantes Almorávides. Fue canonizado como mártir en 1254 y declarado Doctor de la Iglesia en 1720.



Sugerencias de interpretación: A pesar de tus creencias eres muy escéptico en cuanto a las leyendas sobre monstruos y seres malignos. Dios cuida de su rebaño y no permitiría la existencia de ese tipo de criaturas. Sin embargo, acabarás chocándote con el muro de la realidad, y te convertirás en uno de ellos. Eres joven y perspicaz, inteligente, de carácter reflexivo, servil, con gran templanza, una fe inquebrantable y profundos conocimientos en teología y la Iglesia. Características que jugarán en tu contra cuando seas elegido por Monçada para ser su chiquillo.

Apariencia: hombre joven de unos 23 años de edad, con el pelo largo moreno que le cae por su espalda, los ojos azules y la tez blanca.

ANSELM DE BEC

Atributos relevantes: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Astucia 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Liderazgo 3, Etiqueta 2, Sigilo 1, Equitación 1, Herbolaria 2, Academicismo 1, Ciencias 1, Leyes 2, Ocultismo 1, Política 3, Senescal 3, Teología 5, Sab. Popular 2, Lingüística 1

Senda del Cielo (Versión mortal) 7

Iniciativa +5

Fuerza de Voluntad 6

DEMETER BANI BONISAGUS

Demeter es un mago perteneciente a la Orden de Hermes. Los niños que tiene a su cargo, son los hijos de dos buenos amigos magos que murieron en Hastings.

En cuanto supo de la muerte de sus padres, volvió al pueblo para recuperarles, pero la vieja Sarah, no le

permitió llevarse al niño, por lo que al final, decidió usar su magia para transformarse en lobo y secuestrar a los niños.

Mientras los pueblerinos estaban distraídos buscando a un lobo, enseñaría a los niños magia, mientras transportaba las pertenencias de sus padres a su casa de Rouen. Sin embargo, se verá sorprendido por los personajes y no tendrá más remedio que negociar para salvar a los niños de una vida miserable en el pueblo.

Atributos relevantes: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4, Astucia 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Equitación 3

Esferas relevantes: Fuerzas 2, Cardinal 2, Vida 4

Iniciativa +5

Fuerza de Voluntad 6

Atributos como lobo: Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 5

Habilidades como lobo: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 3, pelea 3, Sigilo 2

Ataque: Garra 7 dados, Mordisco 5 dados

PUEBLERINO DE HASTINGS

Atributos relevantes: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3, Astucia 2

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Liderazgo 3, Pelea 1, Armas Cuerpo a Cuerpo 2

Iniciativa +4

Fuerza de Voluntad 3

Equipo: Hoces, guadañas, garrotes, antorchas, etc...

SIERVO DEL PADRE ANTHONY

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3

Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 3, Esquivar 4,

Iniciativa: +6

Fuerza de Voluntad: 6

Disciplinas: Potencia 1, Celeridad 2

Equipo: Sus propias garras de hueso les permiten trepar por las paredes como reptiles, y sus ataques causan heridas letales como si de cuchillas se tratasen.

Garras de hueso:

Dificultad 4, Daño Fuerza +2

EL ARZOBISPO MONCADA

El Arzobispo Monçada es uno de los personajes más conocidos de White-Wolf y no tendrás problemas en encontrar su historia en distintos libros (Iberia By Night, Edad Oscura: Europa, Hijos de la Inquisición, Libro del Clan Lasombra, etc..)

Simplemente se expone su ficha calculada para su corta Edad como vampiro.

Clan: Lasombra **Generación:** 6ª
Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4
Habilidades relevantes: Alerta 3, Atletismo 1, Esquivar 2, Empatía 2, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 3, Subterfugio 2, ACC 2, Etiqueta 3, pericias 1, Sigilo 1, Academicismo 3, Leyes 2, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 4, Política 2
Disciplinas: Obtenebración 3, Dominación 4, Potencia 2, Ofuscación 1
Senda de la Noche 5
Iniciativa +8
Fuerza de Voluntad 9

JORGE CRESPO

El nosferatu simplemente hará una leve aparición en la crónica para noquear obligatoriamente a uno de los personajes, por lo que no es necesaria su ficha, su potencia y su ofuscación son demasiado elevadas para ser contrarrestadas por disciplinas de neonatos.

ELIESER DE POLANCO Y TERCIO BRAVO

Estos dos Lasombra de la séptima generación son ampliamente descritos en Iberia By Night y Edad Oscura: Europa. Es raro que los personajes entablen un combate directo contra ellos, sino más bien con sus secuaces que les acompañan.

FUERZAS DE ELIESER DE POLANCO

El grupo de ataque de Elieser de Polanco está liderado por su senescal, Marcos Valdés, Gangrel de la octava generación, y varios criados del Lasombra.

MARCOS VALDES

Clan: Gangrel **Generación:** 8ª
Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 5, Astucia 4
Habilidades relevantes: Alerta 5, Atletismo 3, Esquivar 4, Pelea 5,
Disciplinas: Protean 2, Celeridad 4, Fortaleza 5
Humanidad 5
Iniciativa +9
Fuerza de Voluntad 9

FUERZAS DE TERCIO BRAVO

Como su compañero de clan Elieser, Tercio tiene bajo su mandato a un poderoso Brujah de la Octava generación, y a varios criados suyos, con lo que las fuerzas quedan muy igualadas.

RAUL LOPEZ

Clan: Brujah **Generación:** 8ª
Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Astucia 4
Habilidades relevantes: Alerta 5, Atletismo 3, Esquivar 4, Pelea 5,
Disciplinas: Potencia 5, Celeridad 4, (Posee el nivel combinado para causar heridas agravadas), Presencia 5,
Humanidad 5
Iniciativa +9
Fuerza de Voluntad 9

LUCITA

Por lógica, los personajes no deberían tener nada en contra de Lucita en esta crónica. No obstante, se les puede ocurrir alguna forma de chantajear a Monçada o alguna locura en la que sale lastimada.

Clan: Lasombra **Generación:** 7ª
Atributos relevantes: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Astucia 3
Habilidades relevantes: Alerta 1, Esquivar 1, Pelea 2, Subterfugio 2, ACC 3, Equitación 2, Etiqueta 3, Tiro con Arco 2, Sigilo 3, Investigación 1, Lingüística 1, Medicina 3, Política 2, Sabiduría Popular 1, Senescal 1
Disciplinas: Obtenebración 3, Potencia 1, Celeridad 1
Humanidad 6
Iniciativa +4
Fuerza de Voluntad 9

La Lucita mortal, es idéntica a la Lucita vampírica, únicamente que no posee la capacidad de usar los poderes vampíricos lógicamente.

GHOULS LASOMBRA

Los ghouls son los guardaespaldas preferidos por Elieser, Tercio y Monçada.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3
Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 3, Esquivar 3, A.C.C. 3, Tiro con Arco 3, Equitación 3.
Iniciativa: +4
Fuerza de Voluntad: 6
Disciplinas: Potencia 1, Celeridad 2
Equipo: Espada corta y arco largo, cota de anillos.

NEONATOS LASOMBRA

Si los personajes son vampiros en la visita al refugio de Monçada, los guardaespaldas de éste, también lo serán. Sin embargo, los sicarios contratados por Silvester de Ruiz se dejan a discreción del narrador.

Clan: Lasombra
Generación: 9ª
Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3
Habilidades relevantes: Atletismo 3, Pelea 3, Esquivar 3, A.C.C. 3, Alerta 3, Equitación 3
Iniciativa: +6
Fuerza de Voluntad: 7
Disciplinas: Potencia 4, Obtenebración 1, Dominación 1, Celeridad 1, Auspex 1
Equipo: Lanza de caballería o espada o arco largo, cota de anillos, espada corta

EL TITAN DE LAS SOMBRAS

Atributos relevantes: Fuerza 8, Destreza 5, Resistencia 7, Astucia 5

Habilidades relevantes: Esquivar 5, Pelea 5 (ataque con sus puños Dificultad 4, daño contundente)

Iniciativa: +9

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

Poderes y equipo relevantes: Un dato importante es que el guardián es totalmente ciego y no puede ver, pero si posee un excelente olfato que le indicará en todo momento donde están los personajes. Este hecho no tendría relevancia alguna excepto por el hecho de que si algún personaje tuviese el defecto de Hedor de la Tumba, fuese Nosferatu o tuviese algún otro defecto relacionado con el olor corporal, convertirá al personaje en objetivo prioritario de los ataques de la criatura.

Su dura piel de oscuridad le permite usar su resistencia para resistir al daño agravado como si letal se tratase. Dicha piel junto a su cuerpo musculoso le hacen tener también el equivalente a Potencia 8.

A pesar de ser totalmente corpóreo, al tratarse de un ser creado a partir de sombras es rápido y veloz, al poder realizar 3 acciones por turno a distribuir en golpear a su enemigo o en esquivar.

Si se viese totalmente indefenso ante los ataques de los personajes, no dudará en invocar a varias sombras (1d6) para que le auxilien. Dichas sombras tienen Fuerza 4, Destreza 3, Pelea 2 y siete niveles de salud. Sin embargo sólo podrá invocar este poder una vez.

El Titán es capaz de regenerarse un nivel de salud por turno, ya que extrae su propio poder de la oscuridad que le rodea.

LOS CABALLEROS DE LA ORDEN DE LAS CENIZAS

La ficha de los Caballeros de la Orden de las Cenizas quedan a discreción del narrador, creyendo conveniente su criterio a la hora de que los personajes “no se suban a las barbas” de estos antiguos.

Para crearlos, usa las reglas de Creación de Antiguos, narradas en el apéndice de esta crónica destinada a ello. Sin embargo, se da una referencia para su creación.

LUDWEG VON DIETRICH

Ventruie de la 6ª generación, posee 540 años desde su abrazo.

DANTIUS

El capadocio es casi un matusalén, pertenece a la sexta generación, pero su abrazo data del 320 d.C.

MARISSE

La toreador de la séptima generación, es la más joven del grupo, siendo abrazada en el 870 d.C.

ASZY

El brujah pertenece a la séptima generación, y tiene 423 años como cainita.

QAWIYYA EL- GHADUBA

La ficha de este salubri quinta generación no se incluye por lo profano del acto. Su poder es tan inmenso que empalidece incluso al de Lucius.

LUCIUS TREBIUS RUFUS

Pertenece al clan Ventrue y a la 6ª Generación. Su inclusión es meramente anecdótica, y en rara ocasión combatirá directamente con los personajes.

GHOULS VENTRUE

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3
Habilidades relevantes: Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 3, Esquivar 3, A.C.C. 3, Tiro con Arco 3, Equitación 3.
Iniciativa: +4
Fuerza de Voluntad: 6
Disciplinas: Potencia 1, Fortaleza 2
Equipo: Espada corta y arco largo, cota de anillos.

ENCUENTROS EN EL DESIERTO

Sólo si los personajes son capaces de percatarse de que son seguidos por asesinos assamitas dispuestos a recuperar la reliquia, entrarán en combate.

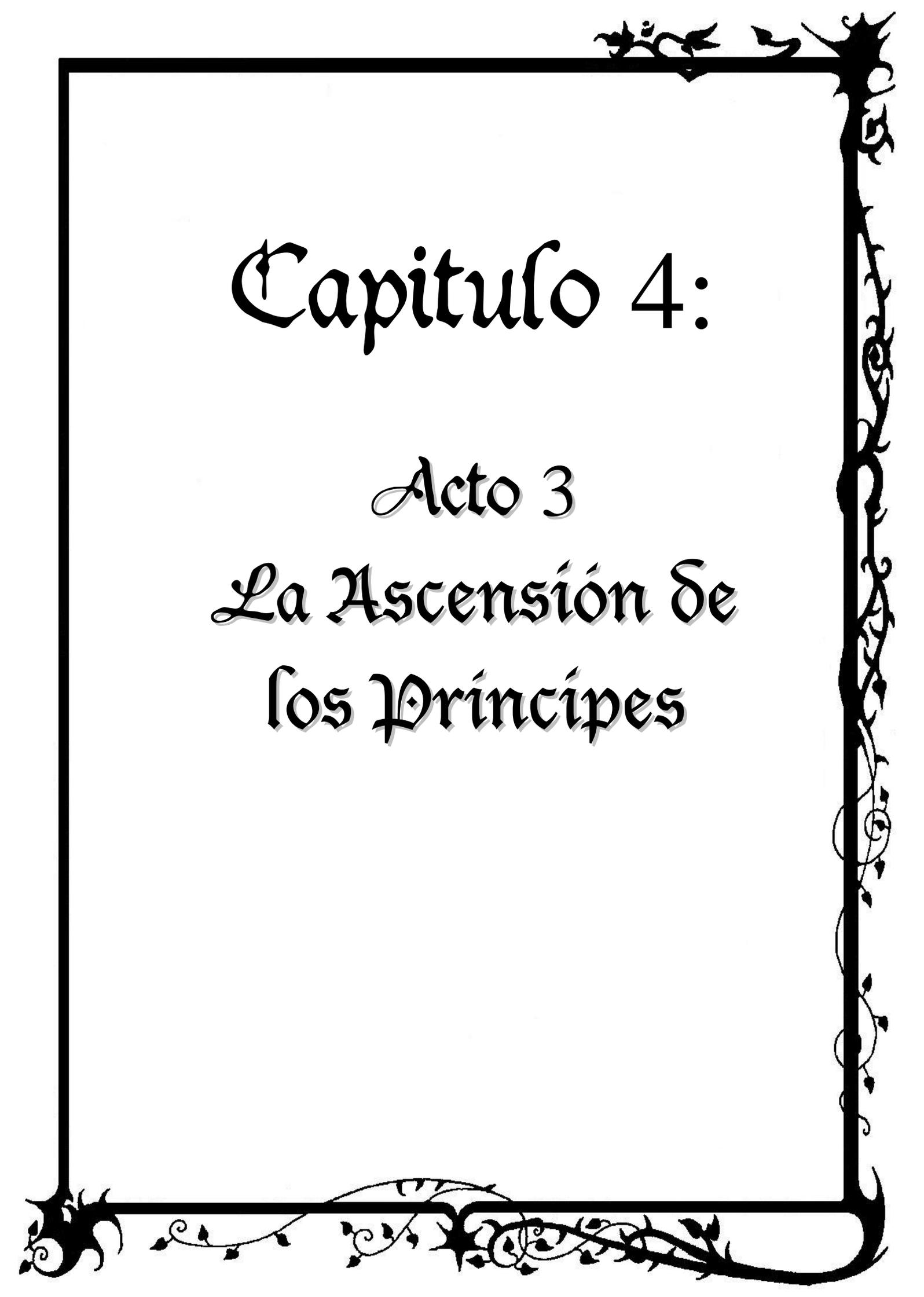
La comitiva assamita está seguida por sus criados mortales, a la espera de que los personajes duerman durante el día para arrebatárselos el objeto. Los personajes pueden hacer tiradas para despertarse e intentar detenerlos.

ASSAMITAS EXPERTOS

Clan: Assamita
Generación: 8ª
Edad aparente: Variada
Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3
Atributos sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia variada
Atributos mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3
Habilidades relevantes: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4, Pelea 4, Armas C.C. 4, Tiro con arco 3, Sigilo 3, Supervivencia 2
Senda: 6
Fuerza de Voluntad: 7
Iniciativa: +6
Disciplinas: Extinción 4, Celeridad 3, Ofuscación 2, Potencia 1, Auspex 1
Equipo: Cimitarra o arco largo y flechas

GHOULS ASSAMITAS

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3
Habilidades relevantes: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4, Pelea 2, Armas C.C. 3, Tiro con arco 2, Sigilo 3, Supervivencia 2
Humanidad: 6
Fuerza de Voluntad: 5
Iniciativa: +4
Disciplinas: Celeridad 2, Fortaleza 2, Potencia 1, Auspex 1
Equipo: Cimitarra o arco largo y flechas



Capitulo 4:

Acto 3

La Ascensión de
los Príncipes

EL TIEMPO VUELVE A PASAR

Este acto comienza cronológicamente poco después del acto 2. Sin embargo, el tiempo transcurre de manera diferente al de los actos anteriores. Los personajes han estado atados sin duda a la reliquia desde su vida mortal y cainita, y ya va siendo hora de saborear la libertad y el poder que otorga la no-vida. Este acto en sí es una corrupción de poder que degenerará a los personajes y los igualará a sus homónimos, puesto que ellos mismos al perder sus ideales y objetivos, abrazarán el status quo hasta convertirse en antiguos.

En estos años los personajes cuentan con libertad de decisión sobre sus no-vidas y deben tomar sus propias decisiones. Sin embargo, al final del acto, deberán tomar la decisión de cambiar todo el poder que hayan conseguido por poder recuperar la reliquia. El principio del acto es algo más estricto y del mismo carácter que los anteriores, sin embargo, desde que tomen el control de los feudos en Escocia, gozarán la libertad de la Edad, pero sufrirán las acometidas de los trasfondos, pues en este acto, las historias personales de los personajes y sus fantasmas del pasado se vuelven contra ellos mismos.

DE VUELTA EN CANTERBURY (ANNO DOMINI 1212)

Pasarán 5 años desde que hiciesen la visita al castillo de Caifás. Desde entonces han permanecido ocultos en la ciudad de Canterbury. Sin embargo, los acontecimientos no pueden ser aún más nefastos.

Su Eminencia el Cardenal, Philippe de Tobald, ha nombrado por mandamiento papal a la Orden de la Mano de Judas, excomulgada por la pérdida de la reliquia. A partir de ese momento, muchos de los custodios han sido nombrados proscritos y han huido de la ciudad. Todo lo que significaba Canterbury para los personajes casi ha desaparecido.

Edward Barrington, emisario de Mithras, ha descubierto el refugio de los personajes y se propondrá llevarlos ante su dirigente para que los ajusticie por incumplir sus normas.

Los personajes pueden ser prevenidos mediante rumores, pero para ello deben superar una tirada de Astucia + Fullerías a dificultad 9, para saber lo siguiente:

Se sabe, que a la ciudad llegaron un pequeño grupo de vampiros, sin embargo, desde su llegada no se han vuelto a ver. Sin embargo, muchos mortales les han parecido ver a guardias del Arzobispo llevarse a prisioneros en carruaje desde la Catedral hacia algún lugar desconocido.

EL CRIADO ERNEST

Si Ernest sigue con vida, y es un criado de alguno de los personajes, a pesar de ser nombrado proscrito aún tiene contactos en el interior de la catedral y ha conseguido saber que los prisioneros eran vástagos llevados a Londres. Hay un cainita que controla al nuevo Arzobispo pero no tiene más datos sobre él. Aquí reside la importancia de Ernest en la crónica.

ESCENA 1: VISITANDO AL ARZOBISPO ADRIAN

Los personajes pueden decidir ir a visitar al propio Arzobispo Adrian a la Catedral de Canterbury, un suicidio, aunque no lo sepan.

El Arzobispo Adrian los recibirá como invitados, sin embargo, enviará a un criado a avisar a Barrington e intentará ganar tiempo hasta que sean capturados. El enviado de Mithras está dentro de la ciudadela y no tardará demasiado tiempo en llegar acompañado de varios guardaespaldas fuertemente armados.

Los personajes pueden entregarse por las buenas o por las malas, no obstante siempre tienen posibilidades de escapar.

PROSCRITOS EN SU PROPIA TIERRA

La huida, a pesar de que Edward o Adrian hayan fallecido, es un secreto a voces. Muchos de los criados de la catedral los han identificado y han informado a los sirvientes de Mithras. Éstos les seguirán el rastro por tierra, mar, y aire, y si es necesario hasta el fin del mundo. A efectos prácticos se han ganado el defecto de Enemigos 5. Ser enemigo del propio Mithras está muy mal visto...

Sin embargo, dentro de su miseria, serán sus propios sires los que les echarán una mano si se cumplen dos condiciones:

1º Que sus sires estén vivos y no hayan sido asesinados por ellos.

2º Que en la escena del abrazo de Anselm y Lucita, no asesinaran a esta última. La explicación es sencilla. Sus sires son aliados de Monçada (sobretudo el Tzimisce, que fue guardaespaldas durante mucho tiempo en Toledo) y si se entrometieron en sus planes, no serán ayudados, es más, instigarán para destruirlos.

Los sires intentarán borrar el rastro que dejen los personajes e intentarán reunirse con ellos. Les indicarán que en Helmsdale (Tierras Altas de Escocia) hay un cainita que puede darles protección. Su nombre es Judward Calbin, del clan Ventrue, aunque les dirá que no teman pues es detractor de Mithras. Y con este, serán dos los favores que les deben.

CAMBIANDO TRASFONDOS

Normalmente si han huido de Canterbury, dispondrán de un tiempo mínimo para trasladar todos sus asuntos hasta Escocia, por lo que los trasfondos de Recursos, Criados, Rebaño ni ningún otro relacionado con el emplazamiento se perderá, sino que se trasladará hacia el nuevo refugio del personaje.

CAPTURADOS POR BARRINGTON

El lacayo de Mithras los encerrará en carruajes herméticamente cerrados de hierro y estaqueados, y los llevará a Londres ante el matusalén.

ESCENA 2: ASEDIOS A LOS REFUGIOS

Si los personajes no descubrieron los movimientos de Barrington en Canterbury a tiempo, recibirán durante el día la visita de al menos 10 ghouls dispuestos a capturarlos.

Deberán por ello hacer tiradas de Senda para permanecer despiertos durante el ataque si no poseen criados que los defiendan. Normalmente tendrán pocas oportunidades para escapar ante tal movimiento, y serán estaqueados para llevarlos ante Mithras.

PERDIENDO RECURSOS

Si los Cainitas fueron apresados perderán todos los trasfondos adquiridos en la ciudad de Canterbury, tales como Recursos, Rebaño, Criados y todos aquellos que tuvieran relación con su refugio perdido. Una razón más para odiar a Mithras.

LONDRES, EL TRONO DIVINO

La ciudad amurallada de Londres descansa sobre las ruinas de la vieja ciudad romana en la ensenada norte del Támesis. Con una población de 50000 almas mortales, Londres acapara la mayor población vampírica en las Islas Británicas. La Torre de Londres guarda el acceso más al este de la ciudad, mientras sus seis puertas (Aldgate, Aldersgate, Bishopsgate, Cripplegate, Ludgate y Newgate) y el Puente de Londres proveen el acceso a la ciudad.

Muchos pueblos colindantes han sido fundados fuera de las murallas de la ciudad, al norte y al sur del río. La Ciudad es el mayor centro comercial y portuario, por ello muchos visitantes del resto de Gran Bretaña y Europa pueden encontrarse en las calles de la ciudad.

La Catedral de Saint Paul, cercana a la puerta de Ludgate, es el emplazamiento cristiano más importante en la ciudad, mientras que Mithraeum en Walbrook es el centro del Culto de Mithras.

La corte del Príncipe se sitúa en Faringdon, cercano a Ludgate y a la Catedral de Sant Paul, en el interior de las murallas de la ciudad y a medio camino entre la Torre de Londres y el Palacio de Westminster, el centro del poder de los mortales. La puramente funcional corte carece de la opulencia de sus equivalentes franceses y alemanes, a la cual muchos Toreador han definido como “incivilizada”. A pesar de ello, la corte es el corazón más eficiente del gobierno cainita en todas las Baronías de Avalon.

Los personajes, inconscientes por las estacas en el corazón, apenas son capaces de discernir lo que ocurre a su alrededor. Han perdido mucha sangre durante el viaje, debido a las heridas que les han provocado sus captores (dejándolos con 1d3+3 puntos de sangre en el cuerpo).

Cuando despiertan, están rodeados por hombres fuertemente armados, en lo que parece ser una prisión. Si los personajes desean saber su naturaleza, todos ellos son vástagos, en su mayoría del Clan Ventrue.

Edward Barrington se adelantará de entre ellos.

–“Os recomiendo por vuestro bien que guardéis silencio. Seréis llevados ante el gran Príncipe Mithras, señor de las Baronías de Avalon y responderéis a sus preguntas. Mi gran señor os juzgará por los crímenes que habéis cometido contra su palabra que es mandato divino, pues su palabra se cumple tanto en el Cielo como en la Tierra. Y nunca, nunca, bajo ninguna circunstancia oséis mirarle a los ojos, pues no sois dignos de ello.”

Los personajes serán conducidos por salones de fría piedra, atados de pies y manos con cadenas, que los obligan a ir casi arrastrándose. Cuando por fin, son conducidos hasta las grandes puertas del salón principal.

Un gran salón se abre ante los ojos atónitos de los personajes. Hay numerosos cainitas dispuestos ambos lados de una larga alfombra roja. Usar cualquier poder de Auspex hará que los sentidos del personaje se confundan por la marea de sonidos y de pensamientos. Hay numerosos guardias armados que han formado un pasillo por el que avanzan captores y capturados. Los cainitas se aproximan a ellos señalándose y hablando entre sí. Si hay algún personaje del clan Lasombra y superando una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9, puede darse cuenta de que Antonio DeCasas, del mismo clan y dirigente de los Lasombra de York, está entre la muchedumbre. Cuando llegan al final, frente a unas pequeñas escaleras que conducen a un atril, son obligados a arrodillarse por una fuerte presencia que les hiela la sangre.

Mithras está sentado en un enorme trono, del que solo ven sus pies. El Matusalén usa abiertamente su Disciplina de Presencia para incomodar a los prisioneros. Cuando su fuerte y amplia voz recorre los salones sin que

un ápice de su autoridad se disperse por la sala.

–“Identificaos mis prisioneros. ¿Sabéis insignificantes, por qué estáis ante mi presencia?. Habéis hecho burla a mi autoridad, a mi mandato, a mi palabra divina. Como dije antaño, ningún Cainita sin mi permiso, puede residir en la ciudad de Canterbury. Contad cuál es vuestra mera excusa por la que vuestras míseras vidas deberían ser salvadas.”

En un momento, los personajes notan una fuerte mano invisible que ahoga sus pensamientos y sus cuellos, hasta tal punto, que parece que vayan a explotar si tardan en responder.

Digan lo que digan, seguirán sufriendo la presión que el matusalén ejerce sobre ellos.

–“Vuestras mentes no pueden guardar secretos para los ojos bien abiertos, en el pasado Custodios, seréis ajusticiados por entrometer vuestras sucias zarpas en delicados asuntos fuera de vuestra jurisdicción, por ser cómplices de la pérdida y de alta traición a la sociedad de la Estirpe. Dentro de tres días, seréis ajusticiados por vuestra insolencia, con la peor muerte posible bajo el ardiente sol de las Baronías de Avalon, porque ese es mi deseo, y mi palabra es ley.”

Poco después de las palabras de Mithras, se les coloca una estaca delante de sus faldas. Cuando ellos instintivamente y sin saberlo, la recogen para intentar clavarse cada uno, una de ellas en el corazón.

Mithras ha leído la mente de los personajes para descubrir todo su pasado. Sus palabras deben hacer saber a los jugadores que conoce que han perdido la reliquia y han incumplido su palabra.

EL JUGADOR OSADO

Los personajes no tienen ninguna posibilidad de resistir la Presencia y la Dominación de Mithras, ni de intentar zafarse de su control. No obstante, pueden intentar hacer alguna acción heroica como mirar a los ojos al Matusalén. En ese mismo instante, Mithras, le devolverá la mirada. El poder del anciano ventrue cruzará la sala, y los ojos del personaje comenzarán a arder, al igual que el resto de su cuerpo con unas llamas vivas y abrasadoras que lo reducirán a cenizas casi instantáneamente.

LAS TRES ÚLTIMAS NOCHES

Durante este tiempo, los personajes serán castigados mediante las más horrendas torturas posibles imaginadas de la Edad Media.

En la primera noche, se les arrancará la lengua mediante un elaborado proceso. Colocados de pie sobre una silla, se les engancha un enorme garfio de la lengua, y se dará paso a retirar la silla, obteniendo el resultado deseado. Después, se les mutilará el pie izquierdo y la mano derecha con enormes guadañas. Para finalmente, sacarles las bolas de los ojos de sus cuencas, cortar sus orejas y castrar a los personajes varones.

La segunda noche, se les sumergirá en aceite hirviendo el tiempo necesario para hacer su dolor insufrible y que no fallezcan. Para finalmente, arrancarles las tripas, amarrarlas a una haya y hacerles correr a su alrededor hasta que queden enroscadas en el árbol.

Mientras transcurre todo ese tiempo, han pensado en lo infelices que han sido sus vidas y no-vidas desde el momento en que juraron proteger una de las reliquias de la cristiandad, y cuántos falsos profetas disfrazados de cristianos puritanos han visto desde entonces. La reliquia ha convertido sus vidas en un tormento y muchas veces la idea del suicidio les ha rondado la cabeza.

LAS CONSECUENCIAS DE LAS TORTURAS

No se han descrito las mismas para dar carta blanca al narrador de hacer pagar a los personajes con su osadía o su cobardía. Sí, es algo maquiavélico, pero está justificado en que los personajes vean a la reliquia y su juramento con la cristiandad el mayor error y sufrimiento que jamás hayan visto en su vida. Normalmente, se les impondrá 6 niveles agravados permanentes (durante la tortura) como resultado de sus mutilaciones y los baños en aceite hirviendo. A su vez, perderán todos los puntos de Fuerza de Voluntad temporales para reflejar su sufrimiento y también ganarán un trastorno o defecto mental relacionado con la tortura y el dolor. (Preferiblemente ligado a Sadismo o Masoquismo).

Perdida toda esperanza, comenzará la tercera noche. Al amanecer serán ajusticiados por su desacato a la palabra de Mithras.

LA ÚNICA VIA DE ESCAPE

Antonio DeCasas, “Arzobispo” de York y miembro del clan Lasombra, es aliado de Monçada, que se ha ofrecido a liberarles. Únicamente, si los personajes no interfirieron en el plan del Arzobispo se les ofrecerá una ayuda contra Mithras y su tiranía.

Sus sires han ideado un plan para que escapen. Han creado varios chiquillos que han sido moldeados con vicisitud y traídos a Londres estaqueados. Sus mentes han sido vaciadas de todo pensamiento, y rellenado con las memorias de los personajes.

La posición de Antonio DeCasas y su fidelidad a Mithras, son meramente una excusa para introducirse en la corte del Matusalén y sabotear sus planes. El Lasombra facilitará la entrada de los impostores y cambiará a los personajes por sus dobles.

Con este, será el segundo favor que sus sires se cobrarán en el futuro.

La huida de Londres no es tan difícil como ellos habían pensado. DeCasas, Monçada y sus sires han contratado los servicios de un Nosferatu de la ciudad que les llevará hasta el puerto y de allí embarcarán rumbo a Helmsdale en Escocia. Por supuesto, el Nosferatu será asesinado para mantener el secreto, puesto que seguramente, bien contento vendería la información a los confidentes de Mithras para que les siguieran las pistas.

JUDWARD CALBIN Y EL CASTILLO DE HELMSDALE

Helmsdale es una pequeña ciudad costera del norte de Escocia, cerca de las Islas Exteriores en el mar del norte. A pesar de las frías aguas del mar, es una de las ciudades pesqueras más importantes de la zona. Sus casas son bajas de madera y recuerdan las viejas costumbres sajonas. Numerosos barcos de pesca salen a pesar de la niebla a navegar con una bravura sorprendente.

La ciudad de Helmsdale tiene referencias de su existencia a partir del siglo primero después de Cristo por un historiador Romano llamado Tacitus, que describió a sus habitantes como altos hombres pelirrojos que luchaban valientemente con largas espadas y escudos redondos.

Pero mucho tiempo ha pasado desde entonces, y los habitantes de la ciudad a pesar de sus creencias paganas, son tranquilos y pacíficos.

El castillo de Helmsdale está en lo más alto de un cerro cercano a la ciudad, al cual es necesario acceder a través de un puente debido a la ría que los separa. El castillo se usó antaño como punto vigía y defensivo de primera línea contra los invasores daneses. Sin embargo, quedó obsoleto cuando los Vikingos conquistaron Gran Bretaña, pues eran los únicos capaces de cruzar el mar del Norte.

El clima es siempre lluvioso y neblinoso, y a menudo, es posible ver las playas nevadas. Las aves son los únicos animales más visibles del lugar.

Los alrededores de Helmsdale están cubiertos por bosques frondosos muy a menudo vestidos de blanco por la nieve, pero de los que por las noches provienen numerosos aullidos de lobo. Es corriente que los campesinos hablen de que por la noche, uno de sus hijos ha desaparecido, hacen batidas en los bosques y sacrifican a varios lobos, aunque los mortales desconozcan que ellos no son los verdaderos culpables.

Este es el panorama que los personajes pueden ver desde la ventana de sus aposentos. Han pasado algunas semanas recuperándose de sus heridas, y ni siquiera han visto a otro vampiro. Las únicas personas que les atienden es el servicio que responde al mandato de Judward para saciar el hambre de los cainitas.

Sin embargo, serán recibidos por su anfitrión llegado el momento. El servicio conducirá a los personajes hasta uno de los salones del Ventrue.

La estancia apenas está iluminada por el fuego de una chimenea. La tenue luz ilumina las cabezas de los animales disecados que cuelgan de las paredes de un modo grotesco. En una larga mesa en silencio pueden reconocer a sus sires y su anfitrión, Judward Calbin.

El Ventrue es un hombre de unos cuarenta y tantos años, de pelo largo, rojizo y enmarañado. Tiene sus ojos de color azul, y su cara está cubierta por una frondosa y larga barba también pelirroja. Su gesto es impasible ante la llegada de sus invitados.

- *“Sentaos mis invitados, por favor. Espero que hayan perdonado todo este tiempo a ser recibidos. Pero no quería molestar su curación si no era necesario. Mi nombre es Judward Calbin, del Clan Ventrue.”*

Los personajes pueden hacerse algunas miradas al mencionar este nombre, a cualquier gesto que hagan de descontento, Judward tachará inmediatamente:

-*“Del verdadero clan Ventrue. Del noble y verdadero clan. Aquel que no ha olvidado su procedencia y sus costumbres sajonas y danesas. Aquellos que no olvidan los modales al tratar a sus hermanos de la Cruz Negra., no aquellos cobardes que se han rendido a la voluntad de Mithras puesto que el valor ya no corre en sus venas.”*

-*“Pero no hemos venido a hablar de mi, sino de vosotros. Espero que perdonen mis modales, la venganza pudo sobre ellos.”*

Hará un gesto para que aparezcan varios mortales de distintas edades, sexos y características físicas que se sentarán junto a ellos. Parecen totalmente hipnotizados.

-*“Es un regalo de mi buena voluntad hacia mis invitados. Hagan con ellos lo que les plazca puesto que su voluntad les pertenece”.*

-*“Han visto que mi generosidad es grande, pero también mi cólera. Los altos clanes de Escocia llevamos años en contra del poder de Mithras. Tengo contactos en Edimburgo y los Toreador están conformes a una rebelión contra su poder. Mi buen y estimado amigo Antonio DeCasas, reúne a la fuerza de los Lasombra que actúan ocultos en York, y el Clan Brujah ataca desde los condados de Nottingham. La sublevación es inminente, los mortales se rebelan también contra sus señores y pronto habrá cambios. Sin embargo, no todos los Barones apoyan la revuelta. Entre ellos un estúpido Barón del Clan Gangrel que pone en peligro nuestra causa, Helvold Wannes. Lo único que*

hace es entorpecer, y es el responsable de que mi Feudo esté rodeado por esos malditos cambiapieles, que hasta ahora, han sido inútiles al intentar detenerme.”

–“Como tal, os pido un favor que sabré bien pagar. Helvold Wannas pasa la mayor parte del tiempo en letargo, y es su chiquilla la encargada de custodiarle y dirigir sus operaciones en la ciudad de Inverness. Vuestros sires me han hablado de vuestras capacidades y hemos llegado a un acuerdo. A parte de mi premio, la chiquilla de Helvold, Une Wannas, es vuestra. Sin embargo, deberéis traer estaqueado a su sire como regalo a los vuestros. Os recompensaré tal y como os merecáis si cumplís la misión. Podéis parlamentar en privado y darme vuestra respuesta más tarde. Podéis retiraros.”

La verdad es que los personajes no tienen mucha opción de rechazar la oferta de Judward, habiendo una diablerie de por medio. Si los personajes preguntarán sobre su premio, Judward les dirá que no tendrían que preocuparse por la recompensa si ni siquiera han terminado el trabajo. No obstante, El Ventrue les dirá algo así: “Si poder es lo que buscáis, poder es lo que tendréis”.

Finalmente, cuando acepten la oferta, que remedio, el ventrue les dirá que tienen un barco a su disposición en el puerto de Helmsdale.

LA SITUACION EN INVERNESS

Los personajes no saben realmente lo que les espera en el feudo de su enemigo. Une Wannas y su sire en el momento en que los personajes lleguen a la ciudad, estarán en una reunión en el bosque con sus aliados Garou. La situación es bastante tensa, la

paranoia de Helvold de perder su humanidad le hace estar en letargo muy a menudo, a pesar de que no es necesario. Su chiquilla ha llevado una situación extremadamente tensa que se sobrepasa sus capacidades. Los Garou comienzan a cansarse de las explicaciones de Helvold de que su enemigo proviene de Helmsdale y no de Inverness. El Gangrel tiene a los Garou bajo engaños, diciendo que Judward es colaborador de Mithras, un poderoso agente del Wyrn. Sin embargo, el escaso éxito contra Judward, y la vigilancia de sus movimientos, difieren de la versión de Helvold.

Sabe que esta reunión es decisiva para su pellejo y de su éxito ante Mithras. La pieza clave de esta trama es la figura de Une, que puede ser eludida para traicionar a su sire, pues en realidad está cansada de cumplir órdenes y de ser una esclava.

ESCENA 3: LA REINA DE LAS BESTIAS

La ciudad de Inverness, se sitúa junto al río Ness y el canal Caledoniano, cerca de su desembocadura, en un brazo del estuario de Moray. La ciudad se parece bastante a Helmsdale y entre las casas destaca en la lejanía un castillo construido sobre los cimientos de otra edificación del siglo pasado.

Los guardias de la puerta difícilmente dejen pasar a los personajes sin una buena excusa o el buen uso de una disciplina. Él único que permanece en el castillo es el sirviente ghoule de Helvold. Louan que así se llama, recibirá a los posibles visitantes, pero les persuadirá diciendo que su señor no se encuentra en ese momento en el castillo, sino en Edimburgo.

Por supuesto es totalmente falso, y un buen uso de Dominación obtendrá como resultado la verdadera localización de su amo, un claro en el bosque. (El ghoul cree que ese es el lugar verdadero donde esta su regente, sin embargo, Helvold por seguridad ha engañado a su ghoul para que indique un lugar donde ha preparado una trampa).

Hay dos posibilidades, la primera es que decidan ir al bosque a buscar al vástago. La segunda, esperar en el castillo al regreso de Helvold.

Sin embargo, la facilidad con que el ghoul les indique la dirección es una trampa. El ghoul no sabe la localización verdadera de su señor y únicamente remitirá al lugar que su señor le ha indicado, un túmulo Garou. Por supuesto esto será una gran sorpresa cuando los personajes se vean rodeados por varios lupinos.

Una buena tirada de Dominación 3 o un buen uso de Auspex a nivel 4, podrían indicar que al ghoul se le ha indicado a remitir ese lugar.

Si desean conocer la localización exacta, deberían registrar las habitaciones de Une y Helvold. Sus armarios están llenos de ropa de la época. Sin embargo, hay una sección completa de ropajes de color azul con bordes dorados. Si se usara Auspex 3 sobre ellas, el personaje obtendría una visión de Helvold o Une caminando por el bosque con tranquilidad.

HELVOLD Y LOS GAROU

Para sus reuniones, Helvold y su chiquilla han acordado con los Garou que para ser reconocidos y evitar ser atacados, irían vestidos con ropajes azules identificativos. Todo aquel que en época de reuniones se interne en el bosque, sin esa seña identificativa, será automáticamente destruido por los Garou.

SI ESPERAN EN EL CASTILLO

Helvold llegará de vuelta al castillo enfadado, sin la compañía de Une (fue cazada por los campesinos) y acompañado por los lupinos, que seguramente descubrirán a los personajes y se entablará un peligroso combate. Aunque es posible que después de todo logren capturar al gangrel tras una encarnecida batalla.

ATACADOS POR GAROU

A pesar de los encuentros que se describirán más adelante, el hecho de no vestir un traje de color azul, alertará a los lupinos. El narrador es libre de añadir todo encuentro que considere oportuno.

DE EXCURSION POR EL BOSQUE

De camino al bosque, pasando por el pueblo, hay un grupo de aldeanos reunidos en la plaza del pueblo.

En mitad del tumulto, se puede ver al alguacil de la ciudad acompañado

por un hombre robusto, con bigote, con ropas de campesino y mirada perdida. Su mujer llora a su lado desconsolada.

El alguacil mueve una antorcha mientras grita a sus conciudadanos:

-“Una niña acaba de desaparecer en el bosque, y necesitamos la ayuda de hombres valientes para ir en su busca. Con esta chiquilla son 10 las desaparecidas, y tenemos que poner fin a las obras del maligno que roba las puras almas de nuestros hijos e hijas. ¿Hay entre vosotros hombres valientes? Mañana podrían ser vuestros retoños los desaparecidos”.

A pesar de la efusividad con la que el alguacil intenta conmovier a sus conciudadanos, apenas hay unos pocos hombres valientes dispuestos a seguirles.

-“El ser maligno escapó al bosque y llevaba ropajes de mujer. Ese maldito súcubo acabará esta noche en la purificadora hoguera. Buscad en el bosque a cualquier mujer extraña con ropajes azules y pelo negro, y recordad que no es humana a pesar de su apariencia. Este hombre pudo ver una cola de animal en su espalda al agarrar de su traje mientras intentaba escapar.”

Los hombres armados se internan camino al bosque en busca de la mujer. Según los datos conocidos por los personajes podrían identificar a la mujer como Une si poseen las suficientes referencias de su ropaje o descripción.

CAMINANDO AL TUMULO

El camino que les indicó el ghoul tiene sentido opuesto al usado por la muchedumbre. Es un sendero apartado y casi invisible que se interna por el bosque. Se harán tres tiradas de

Astucia + Supervivencia a dificultad 7, cada tirada representa una hora, y se han de superar las tres para llegar hasta el túmulo. Por supuesto, cada tirada fallida implica una hora perdida, y puede que el amanecer esté cercano. Y por supuesto, descansar cerca de un túmulo de lupinos es muy mal asunto.

Si logran llegar al túmulo verán un pequeño claro en el bosque. En el centro hay una formación rocosa con una pequeña catarata y un lago diminuto. Es posible acceder a través de la catarata a una cueva oculta tras el agua. Unas escaleras excavadas hacia el interior de la gruta pueden verse si se lleva la luz (o disciplina activada) adecuada. Puede escucharse el rumor del agua a través de las paredes, y al final de la misma puede verse luz.

El suelo está totalmente anegado de agua, y en el centro hay varias antorchas iluminando una enorme estatua tallada en piedra de un enorme Oso Pardo, porque la piedra ha sido pintada con tonos marrones.

Hay varios Crinos bailando y emitiendo guturales gruñidos, parecen estar haciendo algún tipo de ritual.

Algún personaje con el conocimiento “Saber: Hombre Lobo”, especialidad en Ocultismo en lupinos, o algún jugador sensato, puede intuir que se trata de un túmulo, cuando una extraña presencia inunda el lugar, desprendiendo una extraña energía.

Los Hombres Lobo pueden percatarse en cualquier momento de la presencia de los personajes, mediante el Don de “Sentir el Wyrn” o mediante tiradas de Percepción + Alerta a dificultad 9.

Los personajes deben escapar de la cueva lo más rápido y

silenciosamente posible. Sin embargo con un suelo húmedo no es sencillo. Se ha de superar tres tiradas de Destreza + Sigilo a dificultad 8. Posiblemente al llegar ya hicieran ruido, así que probablemente los lupinos se percaten y les den caza.

A pesar de escapar del túbulo, los lupinos les intentarán dar caza. Sólo consiguiendo las tres tiradas de supervivencia a dificultad 9, podrían darles esquinazo durante las tres horas. Fallar en una de ellas indica que son asediados por los garou. Cada tirada implica una hora de persecución por el bosque, así que es posible que el sol salga para más INRI de los personajes.

No conseguirán capturar al gangrel, pues ya habrá huido temeroso de recibir la venganza de los garou. Si son sabios, los personajes no deberían acercarse de nuevo por Helmsdale.

ACECHANDO A LA REINA DE LAS BESTIAS

Une ha huido a caballo desde el pueblo, y la turba va en buena dirección siguiendo su pista. Sin embargo, los personajes pueden adelantarse a ellos sacando buenas tiradas de Astucia + Supervivencia a dificultad 8. Dos tiradas exitosas les harán alcanzar a la dama.

Une está junto a un caballo con una niña pequeña en sus brazos. Es una bella dama de pelo largo y oscuro a la altura de la cintura. Lleva un ceñido traje azul de seda con una cinta dorada en su cintura y en su cabello. La niña parece estar dormida y tranquila. El caballo está tumbado en el suelo y parece tener una pata rota. La mujer parece acariciarlo y decirle en su oreja lo que parecen palabras de consuelo.

Una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9, revelará que donde termina la espalda, el traje tiene un rasguño, por el que puede verse una especie de cola de un animal que no para de moverse (unos buenos éxitos permiten discernir que se trata de la cola larga y esbelta de una pantera o un animal similar).

La mujer al ver a los personajes soltará a la niña en el suelo, que tendrá unos ocho años. A pesar del susto, no parece haberse despertado y sigue durmiendo.

Une se dirigirá en un perfecto Gaélico a los personajes sobresaltada.

-“¿Quiénes sois vosotros? ¿Qué hacéis aquí?”

Los personajes pueden intentar dialogar con ella o atacarla. Une está dispuesta a negociar con los personajes al entregar a su sire, únicamente si ellos pueden garantizar su huida y que permitirán que ella les acompañe al norte, pues está harta de las guerras de la Yihad.

Su sire la está sobreponiendo a una tensión que no puede soportar, y su estado está siempre cercano al frenesí y la histeria. Es normal que hable a gritos con los personajes como una fiera acorralada.

Las voces de la partida de humanos les hará tomar una decisión más rápidamente.

Si deciden combatir con Une, usará todo su potencial en combate. Es una sexta generación y no dudará en huir si la situación se pone peliaguda en forma de murciélago o de pantera, y si es necesario usará su animalismo para llamar a varias manadas de lobos y otros animales. Posiblemente, al matarla,

diablerizarla o al hacerla huir no sabrán exactamente lo que les espera adelante en el camino. Si continúan caminando por el sendero que poco a poco desaparece hasta estar cubierto por frondosas plantas, llegarán a un claro junto al lago Ness. En la otra orilla es posible ver luces de antorcha. Si se acercan pueden ver a un hombre que discute con un grupo bastante numeroso (que será el doble del número de personajes). Parecen tener una discusión acalorada sobre las dudosas intenciones de Helvold. Tras una terrible decisión, se hace un silencio sepulcral en el bosque. El Gangrel al ver que su chiquilla no aparece, comenta a los lupinos el hecho, que comenzarán a patrullar la zona buscándola. Pasar desapercibido de los lupinos es extremadamente difícil, ya que poseen el don de "Sentir el Wyrn" y sus sentidos están increíblemente aguzados. Deberán superar con éxito cada uno, una tirada de Astucia + Sigilo a dificultad 9. Si alguno de ellos fallase, será descubierto, y posiblemente, ponga las cosas más difíciles a sus compañeros. Finalmente, los garou acompañarán al Gangrel a su refugio. Allí, el Gangrel se encontrará a su chiquilla desaparecida (si sigue viva), que le alertará de lo sucedido, y ambos huirán por los pasadizos secretos del castillo, custodiados por los Garou (que incluso se percataran de los personajes que les sigan usen la disciplina que usen, su Sentir el Wyrn es casi infalible). Si Une estuviese muerta, los Garou ayudarán a huir a Helvold. En todo caso habrán fracasado en su misión. Si son conscientes de sus actos, no deberían volver al castillo de Helmsdale ni presentarse ante sus sires, pues han dejado su honor en ridículo, y querrán acabar con ellos.

Si deciden ayudar a Une, ayudándola a escapar hacia el norte u

ofreciéndole la libertad, puesto que ella misma está vinculada y no puede hacer nada en contra de su sire, (es más, ha cumplido de inmediato su orden de secuestrar niñas para que él se alimente, poniendo en peligro su propia vida), les dirá que su sire se encuentra en el bosque acompañado de una manada al completo de lupinos, y que es más fácil atacarle cuando está estaqueado. Les dirá que lo mejor es volver al castillo, ella misma les acompañará y responderá ante su sire, antes de dejárselo en bandeja a los personajes.

Los lupinos no tardarán en aparecer en el castillo escoltando a Helvold. Une debe responder ante las preguntas de su sire de por qué no apareció cuando él la necesitaba a su lado. La vampira no puede mentir a su sire, sin embargo, no le está vedado decir verdades a medias. Dirá que fue perseguida por los campesinos, a su caballo se le rompió una pata, y que tuvo que marcharse porque ella estaba en peligro. Su sire la mirará con ojos furiosos, pero se calmará al ver que la niña que quería está durmiendo placidamente en un sillón.

Los lupinos al ver que no ocurre nada especial, se marcharán por donde han venido, con palabras serias para el gangrel, amenazándole que no volverán a ofrecerle su ayuda si no es por un motivo realmente grave.

Helvold se lanzará a por la niña sin contemplaciones al marcharse los garou. Mientras bebe de su sangre comenta entre líneas, que sólo los niños tienen la sangre pura que necesita para vivir.

Poco después, gritará a su chiquilla que prepare su ataúd, pues la reunión con los garou lo ha extenuado y desea descansar, puesto que el amanecer está cercano. Su chiquilla lo

acompañará con una estaca en la mano, mientras el gangrel se recuesta en un ataúd de madera oscura. Su chiquilla le clava la estaca y de inmediato, el gangrel, entra en sopor, que le ofrece el descanso necesario y de proteger su humanidad (aunque en realidad no lo haga).

Poco después saldrá a donde se oculten los personajes para decir que ya pueden hacer con él lo que les plazca. Y que ella les acompañará hacia el norte. Con ello, Une habrá ganado la libertad que deseaba, y los personajes un nuevo aliado en su no-vida.

EL DESTINO DE UNE

Hay tres posibles futuros para la desdichada Une camino al norte:

- Los personajes deciden cumplir su palabra, con lo que Une ahora con su libertad recién adquirida desea viajar a través de los bosques para aumentar su conocimiento y disfrutar de todo lo que se le ha sido negado durante estos años.
- Los personajes no cumplen su palabra y la matan, lo que en un futuro lejano les complicará aún más las cosas, pues Une intercederá por ellos llegado el momento.
- Los personajes no cumplen su palabra, pero Une huye, con lo que habrán ganado un nuevo enemigo a combatir que se reflejará más adelante.

TOMANDO EL PODER QUE LES CORRESPONDE

Cuando lleven a Helvold, ante Judward, este no dudará en mostrar una amplia sonrisa en su rostro mientras muestra una mirada malévol. Judward estará terriblemente complacido con los

personajes por haberle llevado con éxito a su odiado enemigo. Arrojará su cuerpo inerte (pero no muerto) sobre la mesa del salón de caza y cometerá el amaranto al Gangrel.

Como recompensa, Judward cumplirá con lo prometido, otorgará a cada personaje varias tierras que están bajo su jurisdicción y que ahora, son suyas. Acaban de conseguir sus propios feudos, pequeños eso sí, pero suyos propios. Las ciudades son Occumster, Lybster, Dunbeath y Borgue (si son más jugadores, pues añade más feudos al respecto).

FALLANDOLE A LOS SIRE

Los sires de los personajes estarán tremendamente encolerizados con ellos, hasta el punto de nombrarlos hijos non gratos y declararles su enemistad. Sin embargo, lo más importante, es que, se han quedado sin feudos. No obstante, aún no han perdido la posibilidad de conseguirlos. Las futuras "Escenas de Feudo" son los problemas que acontecen en los distintos Feudos que les otorgará Judward, por lo que si expulsan por ejemplo a la delegación setita, a los anarquistas, a los tremere, o a los cazadores, pueden quedarse con los feudos. En vez de tener oportunidad de perderlos, tienen la de ganarlos, aunque la dificultad aumenta, claro está...

ESCENAS DE FEUDO: LOS PROBLEMAS DEL PRINCIPADO

SETITAS (1350)

El clan setita desea adentrarse en el interior de las Islas Británicas para expandir su malévolo poder. El poder de Mithras y el estricto control de la demografía vampírica en el sur de las islas, ha hecho que los setitas intenten adentrarse en las Baronías desde Escocia, que escapa al control del Matusalén. Un representante del clan setita se presentará a cada uno de los Príncipes hasta que uno acepte su proposición. El setita, que sigue los planes del clan, pedirá asilo en el feudo de uno de los personajes ofreciendo al príncipe, recursos, conocimientos (Hechicería setita y Serpentis) y entrar al servicio del mismo. El personaje puede rechazar la proposición o aceptarla.

Si el personaje aceptó el trato, el setita se establecerá en su feudo, y le enseñará al personaje lo prometido. No obstante, si el Príncipe muestra interés sobre los conocimientos o el clan, el setita puede enseñarle la Senda del Tifón e instruirle en las creencias del clan. Si el Príncipe acepta, pero se resiste a acercarse al clan, otro miembro setita le dominará para cambiar sus recuerdos y el Príncipe se convertirá en esclavo de su propio feudo.

El hecho de rechazar el trato, no supone que los setitas se retiren, buscarán a otro personaje que los acepte en su ciudad. Si no consiguen ningún éxito, de todas formas se establecerán en los mismos secretamente, y miembros del clan comenzarán a llegar de distintas partes de Europa.

Si unos de los personajes es miembro del clan setita, se verá en la tesitura de que su clan se inmiscuya en su feudo. El aceptarlo implicará ganar puntos en la Senda del Tifón, rechazarles, ganarse la enemistad del clan y perder puntos en la Senda.

LOS PLANES DE LAS SERPIENTES

Los setitas tienen intenciones de abrirse paso en la política de las Islas Británicas como ellos saben hacer, corrompiendo. Primero intentarán ganarse la confianza de los personajes y les ayudarán a deshacerse de algunos vástagos que armen jaleo en el feudo en el que estén, por supuesto, estos incidentes serán provocados por ellos mismos.

El clan, si ve demasiadas trabas en sus planes, no dudarán en hacer uso de la Dominación para asegurarse el control de los Príncipes. El problema es que éstos se den cuenta de lo que ocurre, para ello, usarán primero su ofuscación para sustituir a los criados del Príncipe, más tarde, usarán Dominación 3 para controlar sus recuerdos y doblegarán su voluntad.



Si los Príncipes aún así no accediesen a los planes de los setitas, no dudarán en atacar los propios refugios de los personajes con Asesinos del Clan o mediante ghouls entrenados.

El asentamiento en el clan es imprescindible para los setitas, pues es el primer paso de la colonización de las Islas Británicas. El próximo paso es ampliar el control del clan en el territorio, para ello han desarrollado un elucubrado plan. Han mantenido con vida a numerosos enfermos de peste provenientes del este de Europa, sin embargo, los setitas han mejorado los efectos de la enfermedad hasta el punto que la epidemia puede acabar con las generaciones más altas de los cainitas locales y que en su mayoría son lugartenientes del matusalén Mithras o Príncipes de baja posición. Estos últimos puestos son los que el clan desea reemplazar con sus propios agentes y hacerse con el control de la situación. Sin embargo, la incubación de la peste en los enfermos es lenta si se desea mejorar la cepa del virus hasta que adquiere su letal poder destructivo transformándose en la Peste Negra. Para dar este paso, es necesario el control de los feudos de los personajes para usarlos como "campamento base" y como primeros focos de la infección.

EFFECTOS DE LA PESTE NEGRA

La peste negra acabará con gran parte del ganado de Gran Bretaña. Si los personajes no han logrado detener los avances setitas en sus feudos sufrirán los efectos de la enfermedad.

Si el vampiro no posee rebaño y tiene una generación de 9ª generación hacia arriba, será destruido.

Si los personajes tienen una generación inferior, pero no tienen rebaño, ganan el defecto de enfermedad en la sangre, pues son transmisores de la plaga.

Si los personajes poseen rebaño, la puntuación de los mismos quedará reducida a la mitad por la enfermedad, pero no la adquirirán.

LOS ANARQUISTAS (1415)

Un grupo de anarquistas se intentará establecer en uno de los feudos de los personajes (preferiblemente Ventrue). Normalmente armarán bastante jaleo en el feudo creyendo que nadie lo controla. No es muy difícil encontrar sus refugios, por lo que el personaje tiene varias opciones:

1) Intentar negociar con ellos pacíficamente: Las ideologías de los anarquistas son parecidas a las iniciales creencias Sabbat, por lo que mostrarán una defensa por inercia ante el personaje. No obstante, es posible convencerles ofreciéndoles un placebo para controlarlos. Una pequeña posición en el feudo les contentará y se volverán de parte del personaje, ya sea Sabbat o Camarilla. Si son convencidos adecuadamente, posiblemente se unan a la secta a la que pertenezca el personaje, convirtiéndose en una manada o una cuadrilla al servicio del Príncipe. Los anarquistas son bastante violentos, por lo que su papel en la camarilla estaría en el puesto del Sheriff y sus ayudantes.

Si no fuese posible convencerles de unirse a la secta, seguirán siendo anarquistas aunque con la promesa de no enfrentarse al Príncipe, al cual le deberán un favor. Una ocasión perfecta para enviar a los anarquistas a feudos enemistados con el del personaje o como sicarios en algún momento de la aventura.

Sin embargo, en cualquier caso, hay que mantener contentos a los anarquistas con premios cada cierto tiempo, para que permanezcan contentos y leales a la causa. Si no fuese así, los anarquistas pueden vender secretos del feudo e intentar traicionar al Príncipe.

2) Destruirlos. Con lo que perderán la oportunidad de ganar algunos sicarios. Y si llegasen a escapar se convertirán en enemigos del personaje en cuestión. Seguramente aparezcan en los momentos menos inoportunos para poner el feudo patas arriba.

3) Permitirles marchar, intentarán oponer resistencia a irse, pero una demostración de fuerza les convencerá de lo contrario y les hará volverse por donde vinieron.

Estos anarquistas han sido enviados por uno de los miembros de la cuadrilla de los sires, el bruja Henry Van Alette, como un movimiento de se trama para destruir el poder de los Ventrue en Gran Bretaña.

VIRSTANIA, LA MADRE DE LAS GÁRGOLAS, 1480

Con la reciente sublevación de las Gárgolas, los Tremere han comenzado una campaña de erradicación de sus criaturas rebeldes.

La Tremere Virstania ha sido de las únicas de su clan que ha apoyado la rebelión y por ello es buscada por su propio clan y está reuniendo a las gárgolas rebeldes dispersas. Por ello necesita un refugio temporal en el norte de Escocia, pues allí han huido la gran mayoría de las criaturas. Por eso mismo, pedirá a uno de los personajes (preferiblemente Tremere) que le permita establecerse en el feudo.

El sire del personaje, Linda Manner está de acuerdo con Virstania, y por ello la ha conducido hasta su chiquillo jugador confiando en éste.

En un primer momento Virstania no aludirá nada sobre las gárgolas, hasta el momento en que sea descubierta con las manos en la masa. Es muy raro que una Tremere desee asentarse en un feudo con una carta de recomendación de Manner al jugador.

Las criaturas comenzarán a reunirse alrededor de una vieja capilla del feudo, donde en una semana partirán para reunirse con sus hermanas en Transilvania. Sin embargo este hecho puede llamar la atención de mortales que ven criaturas aladas en el feudo y que se alimentan de aquel que se aventure en la noche, cosa que rompe los territorios de caza dispuestos por el Príncipe y llamará la atención de cazadores de brujas.

Cuando Virstania sea descubierta (seguir a sus criaturas puede

dar un quebradero de cabeza a los personajes, pero no obstante, no es imposible), la Tremere pedirá clemencia por ella y sus criaturas, alegando que no se merecen la esclavitud.

La decisión está en sus manos, pueden denunciarla al clan Tremere (al representante que han enviado) o chantajearla. Virstania está dispuesta a compartir el conocimiento necesario para la creación de las gárgolas y traducir cualquier texto arcano que posean los personajes (En este caso el viejo libro del hermético Demeter bani Bonisagus, al que traducirá al sistema de la Taumaturgia vampírica). En caso de que no haya ningún Tremere en el grupo, procederá a enseñarles los conocimientos básicos de la Taumaturgia, aunque obtendrán el defecto de Secreto Oscuro (-1) pues si el clan Tremere lo descubre pueden ganarse la enemistad del clan.

El entregarla al clan Tremere supone varios factores:

- Si Manner es sire de alguno de los personajes, ésta estará realmente furiosa, y como es normal, renunciará a su chiquillo y le declarará su enemigo. Posiblemente recurra a los sires de los personajes para obligar a sus chiquillos con acabar con el traidor. Y si los otros chiquillos se rebelan contra sus sires, comenzará una caza de sangre de los personajes por parte de los sires. Para más Inri tendrán que verse cara a cara con ellos en más de una ocasión, pues intentarán por todos los medios acabar con sus repudiados chiquillos, y en un futuro próximo en la subasta de la Reliquia (Acto 4) intentarán arrebatársela a los jugadores.

El clan Tremere exigirá que formen parte de la Camarilla para demostrar su lealtad al clan y se perdonará los pecados de los personajes.

(Si no aceptan, evidentemente los Tremere intentarán acabar con ellos por traidores)

- Si Manner no forma parte de los sires, no habrá problema. Sin embargo, los Tremere reaccionarán como el caso anterior.

- Si en los dos casos anteriores, aceptan renunciar a sus ideales, y unirse incondicionalmente a la Camarilla, podrán aprender Taumaturgia y ganarán el trasfondo de Amistad con el clan Tremere, aunque serán vigilados por espías para cerciorarse de que son leales a la secta. Si no lo demostrasen, se proclamará una caza de sangre contra ellos. (Hay que recordar que los Tremere están enfrentados con Mithras, y ganarse aliados contra el Dios Vampírico siempre puede ser útil, nunca se sabe como podrían desenvolverse a favor del clan de los magos en la Yihad).

La escena puede acabar de dos formas, con un enfrentamiento entre Virstania, los personajes y los cazadores de brujas que irán contra todos ellos, o Virstania, las Gárgolas y el clan Tremere.

De cualquier forma, Virstania será salvada en el último momento por una gárgola distinta a las demás (Ferox, incluido en la lista Anatema) y que su visión (por parte del clan Tremere) puede hacer que los altos cargos de la Camarilla se giren hacia Escocia y los personajes, y que comiencen a espiarlos.



Escena 4: El largo brazo del Giovanni

El siglo XVI en Inglaterra es un período breve de paz. Después del duro azote que representó la Peste negra en los vástagos de las islas, un período de estabilidad nació tras la persecución de los Tremere, quienes estaban demasiado débiles tras haber sido expulsados de la primogenitura de Londres y de los feudos predominantes. Sin embargo, el clan de los brujos cambió de táctica, en lugar de la lucha abierta que había precedido en los años anteriores, se siguió el ejemplo de las facciones del clan en el resto de Europa haciéndose sutilmente con el control de varios gremios comerciales. Los Ventrue habían centrado sus esfuerzos en el trono y la nobleza, y cuando el sistema feudal empezó a declinar encontraron en el poder económico de la burguesía un obstáculo siempre presente. Los Tremere continuaron convirtiendo a los gremios profesionales en organizaciones más flexibles, creando una potente arma política, al hacerse los gremios esenciales para elegir al alcalde de Londres y otros dignatarios. Finalmente, el poder de la corona y la nobleza en Londres quedó inutilizado.

La estabilidad en la Camarilla precedió a una nueva oleada masiva contra los feudos aún leales al Sabbat en el norte de Escocia, donde poco a poco, los líderes de la secta huían hacia las colonias americanas.

Sin embargo, el hecho más importante de estos dos últimos siglos ha sido la purga del clan Capadocio por los Giovanni. Desde 1444 hasta el día de hoy en 1518, el clan de los nigromantes ha ido erradicando cualquier presencia capadocia o Lamia de toda Europa y es en una de estar

purgas donde se implica a los personajes.

Ante su inminente destrucción, Lammerk de Capadocius, mano derecha de Mithras y leal consejero desde que el matusalén despertara de su letargo, ha construido un mausoleo subterráneo en un lugar desconocido de las Islas Británicas, desde donde sigue en contacto con el matusalén.

La muerte del capadocio, no sólo alegraría a los Giovanni, sino también a los opositores de Mithras, tanto Sabbat como Camarilla (principalmente Toreador, Tremere y Ventrue opuestos al Mithraísmo).

En una reunión de los personajes, recibirán una inesperada visita. Giangaleazzo Giovanni se presentará ante los “Príncipes de los feudos del Norte” como representante de su clan.

Posiblemente el personaje Capadocio de la cuadrilla se percate inmediatamente del cometido del enviado en las Islas Británicas, y por ello puede que esté muy receloso recibir al Giovanni.

Si los compañeros del Capadocio quisieran traicionarle, será un momento totalmente “adecuado” para deslizar un pequeño comentario al Giovanni sobre la naturaleza del clan de su compañero, a lo que, Giangaleazzo sabrá recompensar con la gratitud de su clan.

Giangaleazzo es un hombre joven de unos treinta y tantos años, va vestido con ricas ropas italianas y su inglés es bastante rudo, pero a pesar de ello muestra unos modales totalmente exquisitos y refinados que podrían

competir con cualquier Toreador presente.

Sin embargo, mientras se presenta, el Giovanni, usará su Auspex 4 sobre toda la cuadrilla que le reciba para leer de sus mentes, sus clanes. Cualquier personaje que tenga la misma puntuación de Auspex o mayor y superando una tirada de Percepción + Consciencia a dificultad 7 podrá defenderse del ataque mental, en el que ambos vástagos tirarán su Fuerza de Voluntad enfrentadas a dificultad 6 para ganar el asalto.

Si el Giovanni ve una fuerte oposición a leer sus mentes ni siquiera les preguntará su clan y proseguirá con su ruda explicación:

- *“Se preguntarán el motivo de mi visita, distinguidos cainitas, represento al ilustre y noble clan Giovanni, y he venido a realizarles una suculenta oferta que dudo que puedan rechazar... Pueden haber escuchado muchas habladurías sobre nosotros y de que estamos realizando actos impunes contra el taimado clan Capadocio. Y quisiera darles la buena fe de que sólo son habladurías, pero si bien, estamos interesados en encontrar a los representantes de dicho clan, para que respondan ante nuestro ilustre maestro Augustus Giovanni. Si tienen alguna información será bien pagada al respecto.*

Sin embargo, no es el único motivo de mi visita, tienen ustedes en los altos círculos una bien ganada fama de estar en contra del dios-vampírico Mithras, cosa que alegra firmemente a nuestro clan, pues nuestras relaciones con el matusalén no pueden ser más tensas...

Así pues, el enemigo de mi enemigo, es mi amigo, y ambas partes estamos de acuerdo. Tenemos información sobre un

consejero de Mithras, que si es erradicado, haría ganar posiciones a los restantes clanes contra el Ventrue y que su poder se viera mermado...

Sin embargo, no creo que..., no, no les veo a ustedes realmente interesados...”

El Giovanni hará sin duda un gesto de marcharse a la espera de que los personajes reaccionen reteniéndole como él espera.

Investigando a los personajes

Si no le detienen, se marchará por donde ha venido, pues ya tiene motivos suficientes para sospechar que dentro del grupo hay miembros del clan Capadocio o simpatizantes de ellos. El Giovanni se marchará hacia su refugio en Helmsdale desde donde opera su clan (recordemos que Judward Calbin se convirtió al Sabbat y huyó a Baltimore después de que su Feudo fuera asediado por las fuerzas de la camarilla, poco después de la Convención de Thorns donde el Ventrue se convirtió al Sabbat). Desde allí invocará a suficientes espectros para espiar a los personajes y descubrir a los posibles traidores a la causa Giovanni.

Los personajes si poseen Mortis (al nivel, senda y ritual adecuados, dependiendo de la edición de la disciplina) o una alta puntuación en Auspex, podrían percatarse de que son seguidos por espíritus.

Los espíritus investigarán a los personajes durante varios días, hasta que estén seguros de las actividades que hacen los jugadores, sus estudios, su uso de las disciplinas, o conseguir una muestra de su sangre (para posteriormente materializarse y huir para entregarla al Giovanni).

En resumidas cuentas los personajes sufrirán una ardua vigilancia hasta averiguar sus clanes.

Si hay un personaje Capadocio, Giangaleazzo contactará con sus hermanos de clan mediante un espíritu y advertirá sobre el personaje. Hasta que finalmente, los personajes se vean envueltos por ataques de espíritus y de Giovannis de baja generación.

Tienen dos formas de sobrevivir, entregar al personaje Capadocio o el combate.

El combate con los enviados especiales Giovanni puede suponer la muerte, aunque si logran vencerles, el clan les dejará en paz por ahora. Sin embargo, el hecho de que el clan Giovanni se interesase de alguna forma en ese Capadocio en especial puede interesar a los personajes, y si contactan con algún miembro del Sabbat, le aconsejará la destrucción del mismo pues es mano derecha de Mithras, o si no es posible, la captura del mismo para ser interrogado. Si contactasen con algún miembro de la Camarilla que esté en contra de Mithras les dirá que conocer los secretos del matusalén y poner en su contra al Capadocio puede ser realmente succulento. Cuando comiencen su búsqueda los Giovanni perseguirán a los personajes para llegar hasta el Capadocio.

Si se entregase al personaje Capadocio, los Giovanni le harán diablerie delante de sus excompañeros, para volver a realizarles la oferta y les instará de que la recompensa es tan succulenta como el peligro que atañe la misión. Los Giovanni tienen derecho sobre la vida del Capadocio, pero los escritos y todos los conocimientos que haya recopilado el vástago es para ellos, aparte claro está, de las enseñanzas de Nigromancia y derechos comerciales en

toda Europa, y si fuese necesario, refugios ocultos en la vieja patria respetados mediante contrato de lealtad por el clan Giovanni. (Los personajes pueden mostrarse recelosos, pero saben que el clan siempre que ha hecho un trato comercial lo ha cumplido).

Ellos mismos irían tras el Capadocio, pero no quieren llamar la atención de Mithras, y su escaso conocimiento del lugar y de la política inglesa les pone en desventaja. Si los personajes volvieran a rechazar, no dudarán en acabar con ellos, aunque esto puede causar la enemistad de los sires de los personajes con el clan Giovanni.

Ningún Capadocio anda entre nosotros

Si los Giovanni no encuentran ningún Capadocio entre los personajes, se marcharán por donde han venido y pactaran con las fuerzas restantes de la zona la captura del ladrón de Tumbas. Los Tremere accederán por el mismo precio que los personajes, ya que el cambio de conocimientos y la desaparición de la mano derecha de Mithras, les beneficia en demasía para rechazar esta oferta tan succulenta. Aunque es posible que también recluten a las fuerzas citadas en el caso siguiente.

Rechazando la oferta

Al clan de los nigromantes siempre les queda la posibilidad de pactar con los sires de los personajes (que no dudarán en acabar con sus desagradecidos chiquillos si éstos se rebelaron a su control), los Tremere (que no dudarán en traicionar a los personajes por un buen pellizco si fueron aliados de éstos en el pasado),

una partida de anarquistas (dependiendo si los personajes los echaron de su feudo o ganaron su enemistad, que durante estos años han tenido nuevas incorporaciones para su grupo), supervivientes setitas (que quieran vengarse de los personajes por su intromisión en su plan de conquista de Gran Bretaña), Une (la chiquilla de Helvold que reclamará venganza por lo que los personajes le hicieron a ella y a su sire) o de un grupo de sicarios de distintos clanes que seguirán a los personajes hasta emboscarles en el momento adecuado. Así pues habrá una comitiva Giovanni / Tremere / sus sires / anarquistas / setitas / Une o sicarios tras sus pies.

Accediendo a los tratos con el Giovanni

Si los personajes detienen al Giovanni, éste les explicará las condiciones del trato, el clan de los nigromantes tiene derecho sobre la vida del Capadocio, pero los escritos y todos los conocimientos que haya recopilado el vástago les pertenece, aparte claro está, de las enseñanzas de Nigromancia y derechos comerciales en toda Europa, y si fuese necesario, refugios ocultos en la vieja patria respetados mediante contrato de lealtad por el clan Giovanni.

Giangualeazzo les comentará que ha acudido a los personajes por que ha sabido de una especial relación con un personaje de las altas esferas en Londres, el Lasombra Antonio DeCasas (que ha permanecido fiel a la Camarilla).

DeCasas había ascendido en la Camarilla desde su fundación, y se le presentó el reto del Principado de la Isla de Wight (también como método de huída de la Peste Negra). Un enviado del clan fue enviado a hablar con DeCasas, pero éste, rechazo cualquier

compromiso con los nigromantes, quizás los personajes, por su amistad con el Lasombra puedan sonsacarle donde se esconde el Capadocio.

El enviado a hablar con DeCasas fue un ghoul de Giangualeazzo, que fue poseído por una de las partes del demonio que se comentará más adelante. El demonio, creyendo que éste mortal se interpondría en sus planes, le borró la memoria y le devolvió a Inglaterra con el recuerdo de que el Lasombra rechazó su oferta.

¿Por qué en un principio rechazó el demonio a los Giovanni? Porque aún creía que podría controlar la mente del Lasombra, aunque poco después comprobaría su error.

En principio, no resulta muy difícil conversar con DeCasas, pero no todo va a ser tan fácil.

A DeCasas la situación se le presentó muy tensa cuando uno de sus competidores en la Camarilla (el actual Príncipe de York, Julian Delyonesse del clan Ventrue) estuvo a punto de revelar algunas situaciones sospechosas en York, que apuntaban a Canterbury y la deposición del Arzobispado de ésta última.

Al Lasombra, sólo le quedaba la opción de huir, así que se fue a Londres, donde Mithras le “recompensó” por sus servicios con el Principado de la Isla, en la que no recibiría visita alguna ni noticia, había sido pues, desterrado.

La verdadera situación

Efectivamente, DeCasas había sido desterrado a la Isla de Wight, ya que posee el defecto de Ríos

Infranqueables, por lo que no puede huir voluntariamente de la isla.

Sin embargo, la locura de DeCasas no es debida a su soledad, sino a fuerzas ocultas en la propia isla.

La isla de Whitby es un lugar maldito. En el mismo corazón de la isla hay un manantial mágico conectado a las esferas infernales, donde residía un poderoso demonio, que fue liberado cuando los franceses construyeron la fortaleza de Maloisse (año 1377) sobre la colina de Ambres, donde los antiguos habitantes de la isla lograron contener al demonio Myot.

Los franceses huyeron aterrados ante la fuerza del demonio, y finalmente, su llamada de socorro fue escuchada por la Orden de la Razón. Naves voladoras de los Maeses Artesanos se enfrentaron durante días y noches para acabar con el demonio, fracturando la isla y convirtiendo la colina en un abismo.

Para evitar que el demonio escapara de la sima, construyeron varios sellos por toda la isla, y cuando creyeron que Myot había sido derrotado para siempre, volvieron a Francia, donde la historia se ha olvidado durante estos años.

Sin embargo, lejos de haber sido derrotado, Myot fue dividido en tres partes con conciencias propias, Myut, Myet y Myat. Los propios magos subestimaron el poder del demonio, que provenía de la propia isla, y que al ser dividida por tres fallas en tres partes, el propio demonio se dividió.

A pesar de haber sobrevivido, las distintas partes del demonio habían salido muy debilitadas del combate, esperando algún día volver a formar parte de un mismo ser, y viviendo dentro de los cuerpos mortales de los

habitantes de la isla aunque el poder de las envolturas mortales no eran suficiente para romper los sellos.

La situación cambió cuando DeCasas llegó a la isla y gracias a sus poderes de obtenebración descendió a las profundidades de la propia sima, y se asentó en las ruinas de la fortaleza de Maloisse.

Las tres partes del demonio intentaron poseer el cuerpo del vástago cuando éste iba a uno de los tres pueblos de la isla para alimentarse, pero debido a sus debilitados poderes, ninguna de las tres partes lo consiguió.

El vampiro tenía el suficiente poder para romper los sellos, pero su resistencia mental y su fe, se opusieron a la voluntad de las tres partes demoníacas.

Así pues, el Lasombra se veía en cada descanso diurno atacado psíquicamente por la consciencia del demonio, hasta que finalmente, su voluntad no sucumbió a éste, sino a la propia locura. Desde entonces, el Lasombra vaga por las tres partes de la isla, sin consciencia ni memoria, únicamente para alimentarse y huir, pues ve al demonio por todas partes.

Pues bien, esta es la situación que se encuentran los personajes al llegar a la isla. Se encuentran en una frenética carrera para romper los sellos y hacerse con el Lasombra. Los personajes no son los únicos en desembarcar en la isla, sino también, la cuadrilla de los perseguidores / Giovanni, y una cuadrilla de Toreador, liderados por Marisse (miembro superviviente de la Orden de las Cenizas que busca venganza contra DeCasas, porque fue uno de los vástagos culpables de la caída de la Orden).

Las reglas del juego

Efectivamente, para el demonio toda esta situación se ha vuelto un juego a pesar de la importancia del mismo. No por ser un mero juego, no hay altas apuestas. Los personajes y sus competidores tienen 3 noches para llegar los primeros hasta la sima donde se encuentran las ruinas del Lasombra y donde éste se refugia.

La isla está dividida en tres partes por tres grandes fallas que la incomunican e imposibilitan ir de una zona a otra. A su vez, la isla tiene únicamente tres playas donde desembarcar, pues el resto de la costa es escarpada y llena de acantilados. Junto a estas tres playas, hay tres aldeas de pescadores, donde reside cada parte del demonio en una envoltura mortal.

Para sorpresa de los personajes y cuando sea demasiado tarde, encontrarán sus barcos ardiendo impidiendo su huída. No encontrarán en ningún otro lugar de la isla ningún barco.

Cada parte del demonio, tiene el poder de poseer a un mortal. Cuando desea cambiar de envoltura corpórea deben ambos recipientes mortales estar en contacto, pues el demonio se trasmite por tacto. Tanto Myut, Myat y Myet pueden poseer a mortales y a ghouls, pero nunca vampiros.

Por este motivo, el demonio poseerá a los mortales con quienes hablen los personajes, y el mortal poseído si es preguntado, comentará que a la llegada a la isla de los personajes, se ha visto a un hombre extraño en el abismo, pero que está protegido por varios sellos.

La parte del demonio que reciba a los personajes, los tratará siempre

amabilísimamente. El demonio quiere aparentar un rostro benigno, y por ese motivo reaccionará siempre así, aunque su envoltura mortal sea maltratada. Éste es el primer error que cometerá en su intento obcecado de controlar a los personajes.

El segundo error es que, cada parte del demonio, intentará evitar que cada grupo perseguidor se encuentre con otro, para tener más probabilidades de que alguno, llegue hasta el Lasombra, para ello, suele visitar con una envoltura mortal la falla, y allí se comunica telepáticamente con la otra parte del demonio. En este momento, deja solos a los personajes, que pueden volver a hablar con algún pueblerino que hayan visitado antes, que alegrará no conocerles de nada y no recordar su anterior encuentro, cosa que hará sospechar a los personajes.

He ahí la posibilidad de desenmascarar a una parte del demonio y destruirla, aunque por el camino se lleven por medio a todos los mortales que durante el combate transmitan al demonio por contacto, a pesar de la ropa o que se mantenga el contacto indirectamente como por ejemplo una espada, pues un mero "puente físico" permite el traspaso.

Lo que desconocen los personajes es que hay más partes, que psíquicamente, sabrán de la muerte de su homogéneo e irán prevenidos para evitar sus errores. A lo que quizás, ahora, les interese deshacerse de un grupo de perseguidores, al hacerles entrar en contacto los unos con los otros.

Descripción de la isla y notas a tener en cuenta

La isla de Wight posee 100 km²; casi toda su superficie está ocupada por bosque viejo, marchito y sombrío. Sólo hay tres lugares habitados en la isla, los poblados de Exet, Catterby y Baldwin, donde los personajes pueden descansar y alimentarse. El emplazamiento de los sellos de apertura como de comunicación aparecen en el plano. Las zonas de llegada de los personajes y los perseguidores son aleatorias.

Las fallas están cubiertas siempre por una espesa niebla que imposibilita ver que hay a sus pies, ni que profundidad posee, o si están en contacto con el mar. La brecha tiene un ancho de 50 metros, quiere decir que si no hay nadie con un alto nivel de obtenebración o Senda de Taumaturgia de Rego Motus, es casi imposible llegar al otro lado. Si algún personaje lograra pasar, podría encontrarse con los otros perseguidores y se vería solo ante el peligro. Una caída desde la falla implica descender durante 10 minutos a las profundidades del mundo, donde la caída acabará con el personaje. Únicamente si algún personaje se cae cerca de los bordes de la falla, tiene la última opción de tirar Fuerza + Atletismo a dificultad 8 para agarrarse a la esperanza que le ofrecen unos rastros en la pared vertical, donde puede ser rescatado si es auxiliado rápidamente.

La vegetación en toda la isla está marchita y seca, y la única presencia animal son ojos resplandecientes que miran siempre desde la espesura. El bosque siempre estará en silencio.

Si alguien usara nigromancia para rasgar el velo, podrá ver numerosas almas en pena que no cumplirán la voluntad del personaje bajo ninguna

circunstancia. Las almas forman enormes filas que se arrojan de una en una al abismo.

Normalmente los personajes se quedarán sin barco con los que ir de una zona a otra, no obstante puede haber algún personaje valiente que desee ir nadando, se llevará una gran decepción cuando vea que las corrientes lo arrojan a los arrecifes de los acantilados.

El tiempo que gasten los personajes en abrir los sellos es sumamente importante. Si los personajes abren los sellos de comunicación, no tienen por qué esperar a que el azar ayude a un grupo de sus perseguidores a abrir sus respectivos sellos, por lo que el paso se permitirá automáticamente al haber abierto el sello.

La primera noche, ningún grupo perseguidor abrirá un sello de apertura, sin embargo, la segunda noche, sí lo hará uno de ellos si los personajes aún no lo han hecho. Llegada la tercera noche, el otro grupo de perseguidores restantes abrirá el tercer sello si no lo hacen los personajes.

Encuentros opcionales

En cualquier momento de la aventura, los personajes pueden encontrarse con extrañas criaturas que moran la isla y que quedan a discreción del narrador, puesto que la fauna y flora de la isla ha sido corrupta por el poder del demonio.

No obstante existen tres tipos de encuentro si tus personajes están muy perdidos:

- DeCasas vaga por la isla, y no es raro si se encontrara con los jugadores. Antonio en un estado demacrado, con

las ropas roídas y rajadas, el pelo revuelto, sucio y ojos fuera de sus orbitas se sorprenderá al ver a los personajes. Su locura le impide reconocer a cualquiera, y el Lasombra confundirá a los personajes con el demonio, con lo que huirá gritando “Alejaos de mí malditos demonios, no obtendréis nada de mi voluntad”. Perseguir al vástago es inútil, su obtenebración le permite viajar mucho más rápido que cualquier poder de celeridad, y el rastro acaba a los bordes del abismo, donde creerán verlo bajar hacia las profundidades de sombra en sombra.

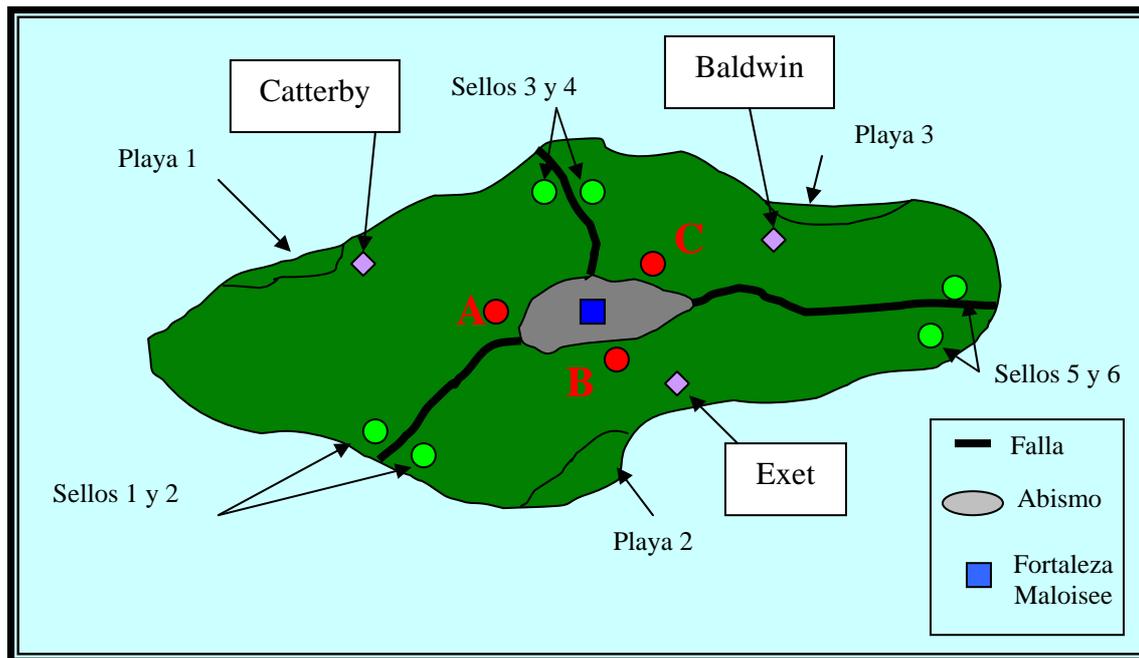
- La casa de la bruja: En la isla hay una vieja mujer que practica la hechicería y hasta el día de hoy, ha impedido que el demonio haga mella en su alma. Su casa está cubierta por la vegetación, y exuda un raro olor. Si entran, la mujer nerviosa intentará echarles golpeándoles con una escoba, mientras habla en tono alto y gritando para pasar casi en un instante a un volumen casi inaudible. No obstante, usando alguna disciplina pueden convencerla de que les cuente algo sobre la isla y lo que ocurre en ella. La mujer dirá que la isla está maldita y que un gran mal vive en su interior, y será en este punto, cuando uno de los ghouls poseído por el demonio atacará a la mujer clavándole su arma en la yugular y acabando con su vida. Otro de los guardias al ver lo que ocurre, se echará sobre el ghoull poseído para detenerle, y ese será el momento adecuado para que el demonio cambie de cuerpo.

Los personajes interrogarán al indefenso ghoull que alegará no haber sido él quien lo ha hecho. No cambiará su alegato incluso usando Dominación o Presencia, puesto que no recuerda nada de lo sucedido. Otra situación que demuestra que en la isla, ocurre algo extraño.

- Encuentros con los perseguidores: Si quieres darle más emoción y tensión a la búsqueda, haz que los personajes se encuentren con un reducido grupo de enemigos pertenecientes a otra de las facciones perseguidoras. Sin embargo, en ningún caso si se encuentran con la guardia de elite Toreador no deberían ver a Marisse, pues el golpe sentimental se espera más tarde... Seguramente, los personajes también vean arrasadas algunas casas de los pueblos, donde los perseguidores han interrogado a los residentes, masacrándolos más tarde, convirtiéndolos a la estirpe como carne de cañón o usándolos como ghoul. Posiblemente, los campesinos y pescadores ahora conozcan la condición inmortal de los extranjeros y seguramente decidan hacer una turba si los personajes intentan abrazar o convertir en ghoul a más aldeanos. Al demonio no le interesa las matanzas de los mortales, por lo que indicará el camino a la muchedumbre hacia los vampiros que se estén sobrepasando sobre su territorio.

¡Pero si los Giovanni son nuestros amigos!

Las próximas escenas han sido escritas para quienes se enemistaron con los Giovanni. No obstante, es fácil adaptarlas si hay una alianza con los nigromantes. En vez de ser tres fuerzas las que desembarcan en la isla, solo son dos. Sólo que la negociación con los Toreador será imposible, a menos de que decidan traicionar a los Giovanni en el final de la Escena. He aquí el esfuerzo para que los jugadores posean libertad.



Sellos de Comunicación

Estos son los sellos que permiten acceder a las distintas partes de la isla. Por ejemplo, los sellos 1 y 2 son idénticos, y permiten comunicar las dos partes de la isla.

Sello 1 y 2

A diferencia de los sellos de apertura, los de comunicación solo tienen una posibilidad de ser activados. Un fallo los inutilizará para siempre, dejando en desventaja a los personajes, aunque su complejidad es menor que la de los sellos de apertura.

Junto a la gran falla y casi cubierto por la vegetación hay dos pedestales, en uno, hay una bandeja de cobre que sostiene dos monedas, ambas son casi idénticas y parecen datar de la época romana, sin embargo tienen una diferencia:

Una de ellas posee la inscripción “45 B.C.” y la otra “45 A.C.”

El otro pedestal tiene un hueco para una de las monedas.

Realmente, las dos monedas son falsas, puesto que los romanos no usaban la nomenclatura inglesa de B.C. y A.C., ni medían su calendario por el nacimiento de Cristo, pero como todo, es un acertijo. Algún jugador inteligente puede darse cuenta, pero si deseas echarles una mano, permíteles hacer una tirada de Inteligencia + Academicismo a dificultad 6 para percatarse de ello.

La solución de este acertijo es sencilla, los romanos por supuesto, no podían prever el nacimiento de Cristo, por ello la moneda 45 Before Christ (antes de Cristo) es falsa, y si es colocada dejará inutilizado el mecanismo para siempre.

Colocar la moneda “verdadera” hará aparecer un paso de piedra después de un temblor de tierra que comunica ambas fallas.

Las dos monedas tienen un ritual de protección contra demonios, por lo que son inaccesibles para Myut, Myet y Myat.

Sellos 3 y 4

Para abrir estos sellos es necesario el conocimiento de la herbolaria. En uno de los claros del bosque más cercanos a la falla, hay un pedestal de piedra blanca labrada con un cuenco de bronce incrustado. Junto a él, hay una inscripción en latín que traducida queda así:

“La sangre vida es,
la hierba muerte es

$I+I=II$

$II+III= V$

$V+V=X$

$X+V+II= XVII$ Blanco”

Junto al pedestal, hay numerosas plantas que son diferentes al resto de la vegetación marchita y reseca de la isla. Una tirada de Inteligencia + Herbolaria (a dificultad 6) podrá organizarlas según su toxicidad. Un éxito permite saber que todas las plantas son venenosas para el cuerpo humano, y permite reconocer la toxicidad de una de ellas, dos éxitos, dos plantas, tres éxitos tres plantas, así sucesivamente.

Sólo se permite una tirada a todo el grupo, pero, los éxitos individuales de cada personaje se suman al total de éxitos del grupo, representando que los personajes se corrigen los unos a los otros.

El orden final que en el que distribuyan las plantas es muy importante, puesto que la mezcla habrá de hacerse correctamente. Sólo se posee la cantidad de plantas suficientes para tomar tres veces la sustancia venenosa, es decir, tres veces por cada planta.

Toxicidad	Nombre de la planta/ Color pétalos
1	Nymphaea ampla azul
2	Jatropha gossypifolia amarillo
3	Melia azedarach verde
4	Aleurites fordii anaranjado
5	Hura crepitans marrón

Efecto de las plantas en los mortales

- 1.-Nymphaea ampla: Anafrodisiaca
- 2.- Jatropha gossypifolia: El aceite de estas plantas produce una fuerte irritación de la mucosa gastrointestinal, vómitos y diarreas.
- 3.- Melia azedarach: De 6 a 8 frutos pueden causar la muerte de un niño por parálisis
- 4.- Aleurites fordii: Produce una fuerte congestión en los riñones y en el bazo y una hemorragia intestinal
- 5.- Hura crepitans Tiene hurina, muy tóxico. Pocas semillas pueden producir la muerte a una persona

Solución al enigma

El objetivo es conseguir un veneno realmente potente para verterlo sobre el cuenco, y mezclarlo con su sangre.

Sin embargo, el proceso de creación del veneno depende de cómo hayan ordenado los personajes la toxicidad de las plantas. Los números de toxicidad son los números romanos de la ecuación.

El jugo de la *Nymphaea* amplia sumado a más jugo de la misma planta da una toxicidad igual a 2.

El resultado de la mezcla anterior (toxicidad 2) se mezclará a su vez a otra mezcla de *Nymphaea* amplia y *Jatropha gossypifolia* (mezcla de toxicidad 3), dando un resultado de 5.

Volviendo a repetir la operación y sumando sucesivamente se ha de conseguir el resultado 17, que es una mezcla de color blanco.

No hay una única combinación, pero si se acaban las plantas, no se podrá fabricar más veneno.

Cuando se haya vertido el jugo venenoso más la sangre en el cuenco, la falla cederá y volverán a comunicarse ambas partes de la isla.

Sellos 5 y 6

Existe una vieja estructura construida de nervios de metal y paneles de cristal en la isla. El lugar ha sido tomado por la vegetación y muchos de los cristales están rotos y desgastados. Si no fuese por la indicación de un guía casi es imposible dar con el lugar.

El lugar estará oscuro cuando lleguen los personajes. Cuando entren en el edificio, habrá dos luces que les seguirán con la mirada. Se trata de un ser de un metro y 20 centímetros de alto, construido en metal, con un tronco cilíndrico, brazos y piernas alargados, cilíndricos y delgados, y en lugar de ojos hay dos artilugios esféricos que producen luz.

Hablar con este ser obtiene respuesta casi inmediatamente. Responderá al nombre de Dobby y que es el vigilante del sello.

Dobby es una creación de los maeses artesanos, y podría decirse que es un antepasado de los robots, animado por la magia. El androide es el custodio del sello y ha sido programado muy básicamente para responder a las preguntas de quién es y cuál es su misión. Si le preguntan algo desconocido o ilógico responderá automáticamente con "Orden no memorizada".

El interior del invernadero está lleno de objetos de toda clase, y Dobby realizará su acertijo mecánicamente:

"Los visitantes deben escoger un objeto del tesoro de Dobby. Escojan sin duda lo que más representa a ustedes y a sus familias. Pero si se equivocan, formarán parte del tesoro de Dobby".

Como miembros de la estirpe, sin duda alguna, lo que más identifica a los personajes es su clan, su familia, por lo que deben escoger un objeto que esté relacionado con ellos mismos. Si los personajes tocan algún objeto se transformarán en objetos inanimados ellos también (para siempre o no es algo que el narrador debería decidir, aunque normalmente, para asustarles, al final de

la tercera noche deberían volver a su forma original).

La destrucción de Dobby implica el fracaso de la prueba, pues nunca encontrarán donde está el sello. Existe otro robot idéntico a Dobby, que responderá a lo mismo que su hermano, pero en otra parte de la isla para que cuando ambos robots abran el sello, las dos partes de la isla queden comunicadas.

Lista de objetos que posee Dobby en su hogar:

Una pala, **una espada** (brujah), un reloj de arena, una **corona** (Lasombra), una cacerola, una capa, un **cetno** (Ventrué), un cubo, un arco, flechas, una rueda dentada, un cuenco oxidado, un **espejo** (malkavian), un **hueso** (Capadocio/Giovanni), plumas, una botella de vinagre, una copa, un plato, un cuchillo, **una piel de un lobo** (gangrel), botas, un yelmo, **una cimitarra** (assamita), **una figura de arcilla de una serpiente** (setita), **una rosa** (toreador), **un cuadrado y un triangulo de madera** (tremere), una llave, **una máscara** (nosferatu), un tarro de tinta, **un puñado de tierra** (tzimisce), **una bola de cristal** (ravnos),.

Evidentemente, la elección de estos objetos puede llegar a ser muy confusa, y quizás haya más de un objeto que concuerde con un clan vampírico, pero nunca se ha dicho que esta prueba sea fácil, ni que los magos de la Orden de la Razón tengan un conocimiento muy extenso de los vampiros, y suficiente esfuerzo les ha sido conocer los escudos de cada clan.

Cuando todos hayan elegido y tengan el objeto en sus manos se resolverá el acertijo. Si al menos uno de ellos tuvo éxito, se abrirá el paso, si no,

se convertirán en objetos inanimados para la colección de Dobby.

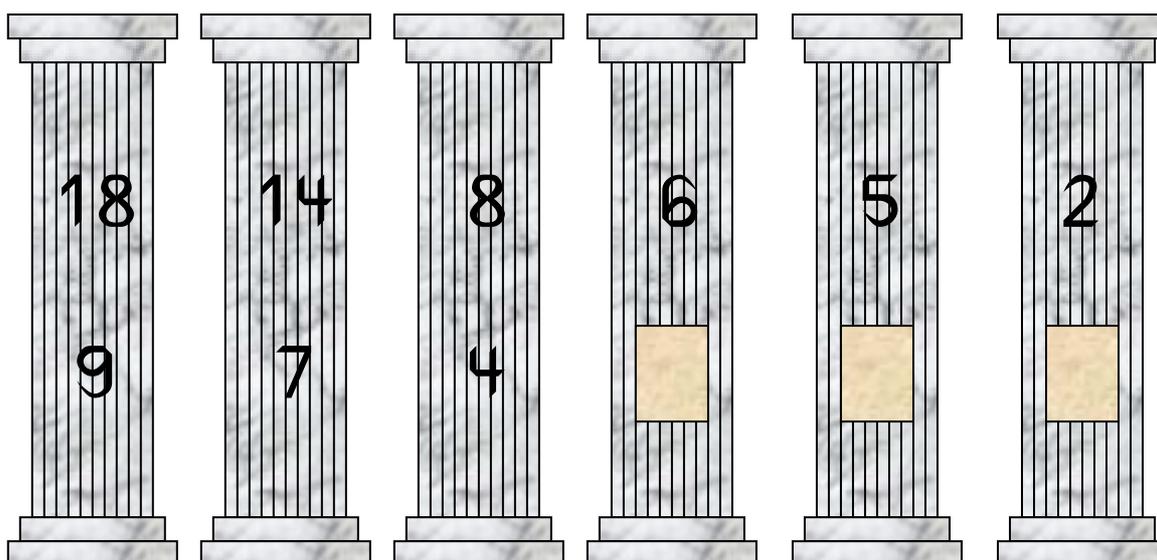
Sellos de Apertura

Estos sellos son los que permiten que el abismo vuelva a resurgir hasta tener el estado original de colina. Son mecanismos más complejos y tienen acertijos para hacer que los jugadores se coman la cabeza.

Sello de Apertura A

Dentro de un monasterio en ruinas, hay una habitación a la cual se accede tras internarse en unas escaleras que descienden. Allí, rodeados por increíbles maquinarias de extraña naturaleza, orbes de gran tamaño rodeados de anillos que giran sin cesar, hay en el centro de la sala, seis columnas que rodean un extraño símbolo circular brillante en su centro. Atravesar estas columnas supone activar el mecanismo de defensa, del que se desprende una descarga eléctrica (realmente es de cardinal) que impide el acceso al interior, infligiendo 3 heridas agravadas por turno cada vez que se intente cruzar. Junto a las columnas hay un viejo martillo y cincel.

Las columnas en una mejor visión, revelan unos grabados en su cara exterior, dos números sin una aparente relación:



Como a simple vista parece, la consecuencia numérica lógica es que el numero inferior es la mitad del superior, con lo que en las tres últimas columnas, habría que grabar con el cincel y el martillo, la mitad de 6, 5 y 2.

Evidentemente, para la cultura de un campesino, las matemáticas son algo imposible de descifrar, y como el demonio, no posee conocimientos algunos en dicha ciencia, también le resulta imposible de solucionar.

En un perfecto castellano hay grabado en el suelo frente a las columnas:

“Esculpe tu respuesta”

Para incrementar aún más la dificultad para que los habitantes del pueblo, liberasen por error al demonio, la solución del acertijo ha sido escrita en español, idioma desconocido para ellos.

La solución al enigma

Escribir la mitad de los números es una respuesta incorrecta.

Cada noche, los personajes tienen tres oportunidades para responder correctamente, una por cada noche en la isla. Por desgracia de los personajes, las columnas han sido construidas con varios hechizos de protección, por lo que cualquier contramagia o la fuerza bruta es inútil contra ellas. A la noche siguiente pueden volver a intentarlo de nuevo, ya que las tallas erróneas de las columnas desaparecen.

Escribir en una sola de ellas la respuesta correcta no es suficiente, se han de escribir las tres correctamente, para que la suerte no influya en el resultado.

La respuesta correcta es muy rebuscada, (no todo iba a ser tan fácil como llegar y golpear). La palabra dieciocho tiene nueve letras, la palabra catorce tiene siete, la palabra ocho tiene cuatro, y así sucesivamente. Por lo que la secuencia a seguir es, para la primera columna (6) es 4, porque el número seis escrito en castellano tiene cuatro letras, para la segunda columna (5) es 5, y para la última (2), es 3.

Si tus jugadores son inteligentes, se darán cuenta de que a principios del siglo XVI no existían los números

decimales. No tendrán aparición hasta finales de ese siglo, en 1579, gracias al flamenco Simon Stevin. Sin embargo, la existencia de los números fraccionarios desde la época babilónica puede confundirlos.

Cuando hayan respondido correctamente, accederán al interior del sello, donde la buena acción de una pala o un golpe, romperá la losa de piedra circular.

Sello de apertura B

Este sello de apertura está sumergido bajo las aguas, por la noche, no será muy difícil de encontrar, pues los pueblerinos muchas veces han visto una luz proveniente del mar. El lugar se encuentra a dos horas de viaje por mar, pero es visible desde la costa. La única manera de llegar hasta el es sumergiendo a un vástago.

Sin embargo, la profundidad a la que se encuentra el sello es sorprendente, y la presión del aire puede causar grandes estragos al vástago que se sumerja.

La inmersión consta de 10 turnos bajo el agua, donde la presión causa los siguientes daños:

Los cinco primeros turnos, los personajes reciben 1 herida letal por turno. Los tres siguientes turnos, reciben 2 heridas letales por turno. Y los dos últimos, 3 heridas agravadas por turno.

Llegado al fondo de una fosa marina, podrá encontrar el sello que irradia la luz que ilumina de noche el mar, en el interior de las ruinas de un templo sumergido. Un golpe seco bastará para romperlo, pero el vástago habrá de volver a la superficie haciendo

el camino inverso, y sufriendo de nuevos los estragos de la presión a la vuelta:

Los dos primeros turnos, 3 heridas agravadas por turno. Los tres siguientes turnos, reciben 2 heridas letales por turno. Los cinco últimos turnos, los personajes reciben 1 herida letal por turno.

En un principio puede resultar fácil, pero no hay ninguna cuerda o ancla de embarcación que le permita llegar hasta esa profundidad, por lo que hay que ir a nado, cosa que un mortal no podría hacer, de ahí la explicación de que el demonio no haya accedido hasta este sello.

Sello de Apertura C

Como sabemos, siempre hay jugadores que están dispuestos más a la acción que otros, por lo que, este sello está custodiado por dos grandes guardianes de piedra animados por mecanismos internos.

Los guardianes estarán situados en un monasterio en ruinas similar al que hayan visto anteriormente (provisto de extraños artilugios, orbes y anillos girando al unísono, etc...)

Cuando los dos guardianes de piedra sean despertados, meramente tocándolos, comenzará el combate. Una vez derrotados, el sello aparecerá en el suelo.

Los Golems de piedra animada

Atributos relevantes: FUE 8, DES 5, RES 7, AST 5

Habilidades relevantes: Esquivar 5, Pelea 5 (ataque con sus puños Dificultad 6)

Iniciativa: +9

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

Poderes y equipo relevantes: Su dura piel de oscuridad les permite usar su resistencia para resistir al daño agravado como si letal se tratase. Dicha piel marmórea le hacen tener también el equivalente a Potencia 8, sin embargo, como no atacan con ningún arma, todo el daño realizado a los personajes es contundente, es decir, se reducirá a la mitad (redondeando hacia abajo) antes de que el personaje haga su tirada de resistencia habitual.

Los golems de piedra disponen de 3 acciones por turno. Si se viesen totalmente indefensos ante los ataques de los personajes, su mano derecha se desprenderá dejando entrever un mecanismo llamante, que descargará una llamarada sobre su enemigo con una tirada de Destreza + Pelea a dificultad 4, causando 6 heridas agravadas. Si el personaje intenta esquivar y fracasa estrepitosamente, sus ropas prenderán y recibirá adicionalmente 1 herida agravada por turno, hasta que caiga al suelo a rodar, perdiendo todo un turno.

Los posibles desenlaces

Cuando los tres sellos se hayan abierto, del abismo emergerá de nuevo la fortaleza de Maloisse, el refugio de Antonio DeCasas.

El problema es, ¿cuál de los grupos que persiguen al Lasombra llegará primero?

En resumen, hay dos posibilidades: la primera de ellas es que los personajes capturen a DeCasas antes que los Giovanni o los Toreador, y la segunda, que cualquiera de estos dos últimos grupos se presenten antes.

Las condiciones para que los personajes lleguen en primer lugar son:

- Abrir los sellos de comunicación correctamente en el menor tiempo posible, de esta forma tienen acceso a otras partes de la isla.

- Lograr descifrar los sellos de apertura lo más rápidamente posible, si los personajes se rascan el ombligo esperando que los perseguidores logren abrirlos, las cosas les irán mal.

Como se ha dicho, los perseguidores tienen iniciativa propia, no fallarán abriendo los sellos de comunicación (para que no sea el azar de los antagonistas lo que retrase a los jugadores), pero si tendrán que reflexionar sobre los sellos de apertura. Uno de los grupos perseguidor abrirá un sello de apertura al segundo día, y el grupo restante el tercer día, claro está si no lo han hecho los personajes anteriormente.

¶emos perdido el tiempo

Si los perseguidores abren el último sello antes que los jugadores, llegarán antes a la fortaleza y encontrarán al Lasombra. A la fortaleza sólo se puede acceder por un escarpado sendero, pues toda la colina está cubierta por afiladas piedras y monolitos puntiagudos en forma de lanzas que impiden cualquier subida.

La dificultad de encontrar a DeCasas es relativamente fácil, el esfuerzo del Lasombra por escapar del demonio, los encuentros con los personajes y su propia locura ha debilitado al vástago, al no poder alimentarse correctamente, sus reservas de sangre están al mínimo.

En primer lugar llegarán los Toreador, y Marisse (si consiguió salir con vida del castillo de Caifás) estará a punto de realizar su venganza. En compañía de la guardia de elite de las Cortes del Amor la protegen, y tras un corto combate la Toreador le ha colocado la espada en la yugular, y ese será el momento en el que entren los personajes.

Marisse no ha visto a su amante desde hace siglos, por lo que se verá tremendamente confundida, pues por una parte se verá presionada por lo ocurrido en Caifás y por otra por el lugarteniente de las Cortes del Amor, Ruthbend D'Aguisse. (Aunque el personaje amante de Marisse no esté en el grupo, se sentirá confusa por la presencia de la cuadrilla que les visitó en Israel en busca de la reliquia). Si uno de los personajes estuvo enemistado con Marisse, los toreador tomarán cartas violentas en el asunto.

Ruthbend coaccionará a Marisse para que finalice la misión acabando con el Lasombra, ya que al revelar la posición del Capadocio ya no es relevante. Sin embargo, Marisse que creía muerto a su amante intentará negociar con él. (Sino, la violencia saldrá por si sola)

Los Toreador es el grupo perseguidor más cercano a una postura pacífica y llegar a un acuerdo mediante el diálogo. La vida de DeCasas puede ser salvada si el personaje amante de Marisse accede a compartir su no-vida

con la toreador. Si ella está enemistada, habrá poco que negociar.

Sin embargo, la guardia de elite de las Cortes del Amor desea los conocimientos que alberga la mente del capadocio Lammerk, pero su vida y sus pertenencias no le son relevantes. Por lo que accederán a compartir sus conocimientos si las negociaciones son llevadas siempre en un tono amistoso. Lammerk será dominado y sus conocimientos extraídos con Auspex de su mente.

Sin embargo, hará aparición en escena el grupo perseguidor Giovanni con malas intenciones. Los nigromantes con un gran esfuerzo han conseguido que algunas almas en pena les obedezcan, por lo que no dudarán en intentar atacar a los personajes y a los Toreador, el combate está servido.

Lo que no espera Giangaleazzo es la traición de los sires de los personajes, si es que éstos le acompañaban. ¿Acaso no iban a vengarse los sires por la muerte de su compañero Flanziano del clan capadocio?. Los sires se excusarán ante el Giovanni de que ya no es útil en esta empresa y acabarán con su vida en un abrir y cerrar de ojos. Los sires no están dispuestos a combatir con sus desagradecidos chiquillos (por ahora y si los jugadores no se envalentonan con ellos), pero si exigirán que DeCasas sea liberado de su cautiverio. Todo es cuestión de negociar por las buenas o por las malas...

Los sires desconocen la existencia de Lammerk de Capadocius por lo que su único interés es liberar si es posible a DeCasas.

A pesar de todo, la situación está a punto de cambiar, cuando en mitad del combate, las partes supervivientes del demonio, se unen para formar un solo ser. Su poder, dependerá de cuántas partes hayan logrado fusionarse, pero las cosas se pondrán relativamente mal para todos los asistentes.

De una masa informe de carne, sobresale una figura humanoide, terriblemente alta y delgada, de piel escamosa y como cabeza el cráneo de un enorme carnero. De las cuencas de sus ojos sobresalen dos enormes llamaradas de color verde, y atacará tanto a Giovanni, a Toreador y a personajes, sin distinción.

Tras el combate, los supervivientes Giovanni se retirarán a las profundidades del bosque, mientras que los Toreador también se retirarán a sus barcos ocultos en un acantilado. Los personajes aún tienen la posibilidad de pactar con los Toreador para huir de la endemoniada isla.

DeCasas a estas alturas puede estar muerto o liberado gracias a los personajes como pago al favor que les hizo al liberarles de la prisión de Mithras. En cualquier caso, el Lasombra en un momento de lucidez y tras la tensión del ambiente, revelará que Lammerk de Capadocius ha encargado a un antiguo Tzimisce transilvano su custodia.

El Tzimisce posee un refugio en el corazón de las Islas Británicas, en su centro geográfico en un valle de difícil acceso en la Cadena Penina, apartado de cualquier civilización mortal o vampírica.

Ganando el juego

Si los jugadores han llegado en primer lugar para capturar al Lasombra, poseen todas las bazas para huir con DeCasas sin entorpecimientos de los otros perseguidores.

DeCasas revelará la posición del Tzimisce, y únicamente deberán enfrentarse con una de las partes del demonio. El único problema es encontrar barcos para huir, pero por lo demás, tienen todo el premio para sí mismos evitando que los perseguidores sepan de la posición de Lammerk y su custodia Tzimisce.

Escena 5: La guarida del Escultor

La dirección que indicó DeCasas lleva hasta un remoto valle en la Cadena Peninas de Gran Bretaña. El final del largo y peligroso desfiladero descubre un extraño castillo excavado en las rocas de la montaña.

Tras golpear las puertas de la fortaleza construida en fría piedra gris no tiene respuesta, el edificio parece abandonado desde hace mucho tiempo, y el estado de conservación sólo hace corroborar dicha impresión.

Sin embargo, tras examinar las salas más profundas del castillo, hay una luz que procede del interior de un túnel excavado en la pared.

Tras examinar los muros, la impresión es totalmente aterradora. Las paredes están constituidas por numerosos músculos y venas, cubiertos por una mortecina piel. Todo el recorrido del túnel está cubierto de piel

que palpita, se mueve y reacciona a las pisadas de los personajes.

Finalmente, tras caminar varios kilómetros de túneles hacia el interior, llegarán a una sala circular con enormes columnas de poderoso y blanquecino hueso.

En el centro de la sala hay una forma humanoide de piel grisácea totalmente desnuda. Es un ser totalmente raquíutico de brazos y piernas sobrenaturalmente largas, y cabeza alargada, de su torso hay numerosas branquias que se abren y se cierran respirando y exudando una extraña sustancia viscosa de color verduzco violáceo.

Con una voz extraterrena, el ser se presenta como Mushotk, progenie de Tzimisce. El vampiro con una etiqueta exquisita les indicará donde están sus habitaciones, pues ya conocía de su llegada.

La guarida del Tzimisce es aterradora, pues posiblemente algún personaje conozca de la existencia de la terrible Catedral de la Carne, y si investigan lo suficiente descubrirán la macabra relación de la guarida con la Catedral.

Musthok es un amante del valor y el honor, despreciará a cualquier personaje que no cumpla las reglas de la etiqueta, o se muestre hostil. El Tzimisce retará a los personajes a una prueba de valor si de verdad desean encontrar al capadocio.

¿Pero qué trato tenían Musthok y Lammerk?

Musthok es chiquillo del propio Yorak y fue enviado a las Islas Británicas para desarrollar la Red de Carne, un experimento de vicisitud

designio de su sire y del propio Antediluviano Tzimisce. Sin embargo, Musthok tuvo graves problemas a su llegada a Gran Bretaña con Mithras, y fue Lammerk quien intercedió por él ante el Ventrue.

Finalmente, cuando Lammerk se decidió retirarse del mundo, nervioso y desesperado, recurrió al viejo Tzimisce, pero cometiendo el error de tratar sin la educación ni maneras adecuadas, cosa que irritó en gran medida al Demonio que simplemente se limitó a cumplir su parte del acuerdo, ocultar al Capadocio pero no protegerle.

Como venganza, el Tzimisce ayudará a encontrar el refugio oculto de Lammerk, pero usará a los personajes mientras tanto.

Musthok, como se ha mencionado, está trabajando en la Red de Carne, un sistema de transporte corporal vivo creado mediante vicisitud. La Red de Carne ha sido creada con multitud de esclavos mortales, precisamente los anteriores habitantes de este valle, y fue este el motivo de que Mithras estuviese encolerizado con el Tzimisce.

Poco a poco, la Red de Carne ha ido tomando consciencia propia, pero está vinculada por sangre al propio Musthok, cosa que ha evitado que se vuelva en su contra. La Red está excavando bajo tierra con sus enormes tentáculos para comunicar distintas partes del mundo y convertirse en el medio de locomoción más rápido y eficaz creado por los Tzimisce, dándoles ventaja a los Demonios sobre el Clan Tremere.

La propia naturaleza vampírica de la Red de Carne le permite aumentar su tamaño de manera automática cuando uno de sus tentáculos sale a la

superficie en busca de víctimas humanas, alargando a sí su propio cuerpo para cubrir mayores distancias. Faltan apenas un decenio para que la Red de Carne se comunique con la Catedral de la Carne para formar un solo ser que permita el transporte entre las Islas Británicas y Transilvania, para posteriormente, extender sus tentáculos hacia las tierras americanas, hacia el nuevo portal que está previsto construir en Nueva Amsterdam (Nueva York).

Sin embargo, la reclusión de Musthok ha aislado por completo al Tzimisce del mundo exterior, por lo que no conoce nada de lo que acontece en la historia de la estirpe desde que fue enviado en el año 650 por el propio Yorak a las Islas Británicas. Por supuesto, desconoce el destino que le ha deparado al matusalén y al propio antediluviano Tzimisce.

Bien, las visitas no son muy frecuentes en la guarida de Musthok, por lo que sus invitados se convierten en el experimento ideal para confirmar que la Red de Carne funciona adecuadamente.

Somos los únicos

Si los personajes fueron los primeros en llegar hasta la guarida de Musthok, se les harán las mismas pruebas que si estuviesen acompañados por los perseguidores. Se les aplicará la condición del contrato y de beber la sangre del Tzimisce, con la excepción, de que si se niegan a participar en cualquiera de las dos pruebas, son libres para marcharse si son capaces de guardar el secreto del paradero de la guarida (Si es necesario mediante Dominación 3).

¡Oh Dios, no estamos solos!

Si los personajes no fueron capaces de dejar atrás a sus perseguidores en la Isla de Wight, los verán allí mismo.

Los Giovanni supervivientes conocerán el paradero del Tzimisce gracias a los espíritus que espiaban a los personajes mientras éstos interrogaban a DeCasas.

Posiblemente, Giangaleazzo esté muerto, así que será otro miembro del clan quien le sustituya. Si Giangaleazzo está vivo, será éste quien vaya personalmente a la guarida del Tzimisce.

Los Toreador también estarán presentes (con Ruthbend a la cabeza si sobrevivió al ataque del demonio) ya que si no han ido acompañando a los personajes, sabían del lugar del refugio. Sin embargo, en esta ocasión Marisse ya no está con ellos, pues su venganza se ha visto ya colmada, y seguramente espere a su amado en el feudo de éste.

Musthok Danislav reunirá a todos sus invitados en una sala con forma elíptica, donde hay una gran mesa de hueso pulido y varias sillas construidas del mismo material.

Musthok se complace en dar la bienvenida a todos sus invitados, sin embargo, puede oler en el ambiente la beligerancia entre sí, por lo que, si desean permanecer en su dominio, deberán cumplir un contrato que el mismo ha escrito.

Para ello, ha creado mediante Hechicería Koldúnica un contrato semejante al usado por la Casa Quaesitor de la Orden de Hermes. La buena relación en el pasado de los Tzimisce con la Casa Bonisagus de la

Orden le ha permitido obtener este conocimiento.

Bien, el documento, escrito con la propia sangre del Tzimisce da un color carmesí a las letras. En resumen, los invitados de Musthok habrán de comprometerse a no incitar cualquier acto violento en su refugio o cualquier lugar colindante, y como segunda cláusula, cuando haya acabado su visita a la guarida, deberán guardar silencio sobre su emplazamiento y su naturaleza. A cambio, Musthok ofrece su hospitalidad y les dará su protección. Si alguna de las partes incumpliera su palabra, sufrirá la más dolorosa y terrible de las muertes.

Musthok no miente en esta última parte, y se cumplirá estando él presente o no a partir de ese mismo instante y para siempre.

Evidentemente, comienza la primera prueba de valor. Los personajes pueden negarse, pero la verdad, han recorrido mucho camino hasta aquí para acobardarse en este punto de la historia. Cualquier uso Auspex (Toque del Espíritu), Taumaturgia o Hechicería Koldúnica revelará la naturaleza mágica del texto.

Los que si parecen más aterrados son los Toreador, a quienes, la propia naturaleza de Musthok y su guarida les pone los pelos de punta, aunque si los personajes firman ellos lo harán también.

Los Giovanni no tienen ningún reparo en firmar, saben que sus cabezas también estarán en peligro si vuelven a Venecia con las manos vacías.

Nos negamos a firmar

En caso de que los personajes se nieguen a aceptar el contrato, esta acción será tomada como un desafío a sus perseguidores y al propio Musthok que no tendrá reparos en llevar solos a los personajes hacia la Red de Carne. Les mentirá diciéndoles que han tenido el valor suficiente para pasar la prueba a la que les estaban sometiendo, y que para usar la Red deben situarse en la boca de la misma. A la mitad del viaje serán devorados por su estupidez.

Habiendo firmado todos el contrato, el Tzimisce mostrará en su rostro una sonrisa de malévolta satisfacción.

- *“Sígueme, mis invitados... Estas son sus habitaciones, espero por el bien de sus ghouls que no salgan de ellas durante el día, pues, pueden encontrarse en un buen aprieto. También me refiero a sus espectros, nigromantes, puedo olerlos a kilómetros de distancia, y sabrán que encontrarán el peor de los tormentos imaginados si se les ocurre espíarme a mí o a mis invitados.”*

Los Giovanni parecen sorprendidos, no esperaban tal respuesta, creen que posiblemente el Tzimisce tenga Auspex o Mortis a niveles muy altos.

La presencia del Tzimisce causa horror en los Toreador, alguno de ellos, parece estar a punto de huir aterrado o entrar en frenesí. Los personajes sentirán una sensación muy parecida al clan de la rosa, y dirían que miles de ojos les observan al acecho y que si no hubieran firmado el trato con el Tzimisce ya les hubieran atacado y

sacrificado en honor a aquellas corruptas paredes de carne y hueso.

- *“Espero que encuentren confortables sus cuartos, cada noche, habrán de beber de mi sangre, pues la necesitarán para viajar a través de los viejos e insondables túneles de mi guarida.”*

Los Giovanni inmediatamente, harán aflorar su espíritu mercantil, y se quejarán a viva voz de que aquello no estaba en el trato. Musthok se reirá a plena voz, puesto que en el contrato nunca se habló de usar a su criatura para viajar...

Los Toreador están al borde de la histeria, pero Ruthbend muestra un valor inquebrantable, sabe que el puesto de Alástor debe ser suyo y que ningún Demonio por horrible que sea le apartará de su destino.

La prueba es sencillamente beber durante tres noches la sangre del Tzimisce. Su alta generación (5ª) le permite romper cualquier vínculo de sangre existente en sus invitados, y los personajes sabrán inmediatamente, que si beben durante las tres noches de la misma, quedarán unidos a él mediante el horrible Juramento de Sangre que tanto han odiado desde su creación como vampiros.

Evidentemente, es otra prueba de valor, el Tzimisce dará de beber como máximo dos veces, pues no desea el vínculo de los vampiros.

Los Tzimisce y la red de carne

El personaje Tzimisce será tratado mucho mejor que el resto de sus compañeros, y tras un examen por parte de Musthok de sus creencias, le revelará la existencia de la Red de Carne, pero no su funcionamiento. Simplemente le revelará que no es necesario beber de su sangre, pues la criatura reconoce la sangre de la estirpe de Tzimisce.

Sin embargo, hay algo más que Musthok desea, durante todos estos siglos ha permanecido oculto, ha escrito una carta a su sire Yorak que desearía entregar en persona, pero que su juramento le impide abandonar su refugio. Musthok pedirá al personaje Tzimisce que entregue la carta por él a un criado del matusalén Tzimisce en Kronstadt, y hará oídos sordos a cualquier consejo del personaje, pues es de vital importancia para el clan.

Así pues, los personajes tienen la decisión de cuántas veces van a beber. Los Giovanni no tomarán ninguna vez de su sangre, pues consideran este hecho un insulto a su dignidad.

Los Toreador deben hacer una tirada de Coraje a dificultad 8 (5 dados), teniendo que sacar al menos un éxito cada noche para beber del Tzimisce. Si fallan no beberán, pero tendrán derecho a tirar las siguientes noches, si pifian, se negarán en rotundo a beber de la sangre del Demonio.

Llegada la tercera noche, para sorpresa de los personajes Musthok no les dará de beber su sangre, sino que les reunirá con el resto de sus invitados y

los llevará por un túnel estriado hacia las profundidades.

Allí, en una enorme sala circular de dimensiones ciclópeas, sostenido por doce enormes columnas de piedra, hay un enorme ser de miles de ojos que observan a los recién llegados. Posee una única y enorme boca repleta de infinidad de colmillos del tamaño de un elefante, mientras saliva enormes cantidades de fluido al ver entrar a los vampiros. Se regurgita ante la idea de que hoy va a tener una cena muy apetitosa, pues sabe que la vitae vampírica es muy sabrosa.

La muerte a manos de la red de Carne

La Red de Carne está vinculada a Musthok, y reconocerá inmediatamente la sangre del Tzimisce que corre por las venas de sus invitados, a los que no les hará ningún daño.

Para hacer uso del transporte, deberán arrojarse por la boca de la criatura.

Si los personajes tomaron al menos una vez de la sangre del Tzimisce, podrán hacer uso del transporte, únicamente de ida. Pues usar dicho transporte consume la sangre de Musthok, es decir, un punto de sangre.

Si los personajes tomaron dos veces la sangre del Tzimisce, podrán hacer uso del transporte para la ida y la vuelta, pero perderán dos puntos de sangre, en lugar de uno.

Si los personajes no tomaron la sangre, a mitad de camino serán devorados por la criatura, teniendo una digestión dolorosa por los jugos ácidos gástricos de la Red de Carne.

Los Giovanni sufrirán ésta última suerte por su vanidad y desconfianza. A discreción del narrador queda el resultado de los Toreador, si superaron o no la tirada de Coraje.

En ningún caso, Musthok revelará la importancia de su sangre en el transporte de la Red de Carne, así experimentará los efectos de otras sangres en la criatura.

Escena 6: La cripta de Lammerk

Tras viajar insondables kilómetros a través de los tentáculos circulares de la Red de Carne, semejantes a vasos sanguíneos del diámetro de una persona, llegarán a una cueva excavada en la piedra.

La temperatura ha descendido notablemente, y los ghouls están temblando terriblemente, cerca casi de la congelación. De hecho, no estaban abrigados para esta situación.

Al final de esta cueva, hay dos enormes columnas esculpidas con numerosas formas fantasmales que se retuercen y giran en expresión de dolor alrededor de ellas. Dos enormes calaveras culminan las columnas y parecen observar a los recién llegados estremeciéndolos de terror.

Atravesando las columnas, los pies de los personajes se llenarán de una materia oscura y pegajosa que corre por el suelo. Si los personajes son listos, se darán cuenta de que es brea o petróleo, a lo que acercar cualquier antorcha puede suponer su muerte.

No es posible evitar la brea a menos de que se use Taumaturgia (Senda Rego Motus), Obtenebración

para caminar por las sombras, Nigromancia para viajar por el Reino de las Sombras, escalar por las paredes usando Protean 2, o usando esta misma disciplina para transformarse en murciélago.

Al final de la misma, hay una enorme sala cilíndrica que sube a través de una escalera de piedra en espiral. Las paredes de la sala están completamente llenas de tumbas y nichos, y del suelo, también surge breca.

Cuando hayan subido las escaleras, podrán ver un enorme sarcófago de piedra, que deja al descubierto el cuerpo de un hombre de mediana edad, con el pelo largo depositado sobre su pecho, con un aspecto cadavérico.

Hay dos posibilidades en esta escena:

- Darse cuenta de que el vástago que descansa en el ataúd no es Lammerk. Si han sido listos y han preguntado por su apariencia a DeCasas, sabrán que el Capadocio, era un hombre de edad avanzada sin cabello. Los Toreador no podrán ayudarles a identificarlo, pues saben lo mismo que ellos. Cualquier manipulación del cuerpo, ya sea clavarle una estaca o matarlo, hace que se active un mecanismo por el cambio de peso en el sarcófago, encendiendo la breca y que todo el lugar acabe en llamas. No hay escapatoria, el fuego no le preocupa a Lammerk porque está bien protegido tras la dura piedra del doble fondo del sarcófago.

- Si abren el sarcófago, e identifican al Capadocio que aparece como un impostor, se despertará del letargo voluntariamente sin activar el mecanismo. Tras un combate con el chiquillo de Lammerk (creado meramente para ser su guardián) y

varios cadáveres animados, pueden descubrir el doble fondo del ataúd, donde está el Capadocio indefenso en su sueño, junto a numerosos textos escritos en caldeo.

La huida de la Cripta

Si los personajes tomaron dos tomas de Musthok podrán volver con su premio a través de las venas de la Red de Carne hasta la guarida. Allí el Tzimisce les despedirá deseándoles buena suerte, y recordarles que aún están bajo el cumplimiento del contrato, nunca deberán revelar la existencia de su refugio.

Si los personajes, sólo tomaron un punto de sangre del Tzimisce y deciden volver, serán devorados.

Los Toreador se negarán a volver a través de los túneles de la Red, por lo que si es preciso, excavarán en la roca hacia el exterior.

Los personajes que no se fíen de la Red de Carne, no quieran abandonar a los Toreador, o simplemente hayan tomado una sola toma, deberían hacer lo mismo.

Tras excavar durante dos días y noches completos, y tras devorar a algunos de los ghouls para subsistir, la luz de la luna ilumina el túnel excavado. Sin embargo, una oleada de frío y nieve inundarán el lugar. Ya en el exterior, podrán ver un desierto de nieve y tormenta que les azota el cuerpo y el rostro, congelándoles a ellos y a sus ghouls que si no son cuidados morirán en cuestión de horas.

Si alguien posee conocimientos de Supervivencia, Astronomía o Ciencias, pueden intentar orientarse y saber donde se encuentran, en la parte

más oriental de Islandia, a 2119 metros de altura. Bajar la cumbre donde se encuentran les llevará tantos días como tiradas exitosas de Astucia + Supervivencia a dificultad (8) pasen. Son necesarias tres tiradas con éxito, y sólo se permite una por noche. Seguramente, los ghouls mueran en el primer día, pero permanecer bajo la nieve durante el día puede suponer penalizadores en sus atributos físicos (-1 por día bajo la nieve). Si alguien llegara a resistencia cero, quedará en letargo por congelación a pesar de que aun posea sangre.

Si logran sobrevivir al frío, llegarán a Reykiavik en occidente, y lograr que un barco les lleve de nuevo hasta Escocia tras pasar el invierno en la ciudad.

Epilogo

El personaje al cual se le encomendó la tarea de entregar la carta de Musthok descubrirá que el criado que le ha mencionado su compañero de clan está muerto junto al matusalén Yorak, y Musthok a pesar de lo que el personaje le diga sobre ello, insistirá en enviar la carta. En última instancia no el personaje no tendrá reparo en abrirla, pues su destinatario está más que muerto.

Sin embargo, el premio más suculento que han obtenido los personajes son unos viejos textos escritos en caldeo, que narran parte de la guerra que mantuvo Mithras con los invasores vikingos, y que pueden ir orientando a los jugadores por el buen camino de la naturaleza de la reliquia que han perdido.

EL FUTURO DE MUSTHOK

La Red de Carne se conectará en apenas ocho años con la Catedral de la Carne, y ambos seres formarán uno sólo. El Gran Padre Tzimisce usará la red para escapar de los diabolistas y anarquistas de Transilvania y se asentará en Nueva Ámsterdam (La actual Nueva York), y recompensará a Musthok con unirse al propio Antediluviano como premio a sus servicios. Tanto la Catedral como la Red de Carne, serán asimiladas también por Antediluviano, por lo que cualquier intento de búsqueda de ambas criaturas en el futuro por los personajes, será infructuosa.



Carta de Musthok Danislav a Yorak

A mi bien amado sire:

La Red de Carne casi se ha completado. El plan trazado en secreto por vos y por nuestro Padre pronto se vera realizado. Sin embargo, hay algo que me inquieta hasta el horror. La Red de Carne comienza a escapar de mi control, os parecera mi sabio sire una estupidez, pues el vínculo de sangre la mantiene atada.

A pesar de la fortaleza del vínculo, me preocupa de sobremanera, la propia Red ataco a mis propios Schlaztcha para saciar su hambre no humana. La represalia pareció enfurecer aun mas a la criatura, pero su ira ceso.

Hace apenas unos días la propia Red me siguió hasta mi descanso, y justo al anochecer pude ver como sus tentaculos me tomaban de los pies. Al ver que mi sueño había cesado, huyó por donde había venido.

Espero que la Catedral no se comporte de la misma forma que la Red o se rebelara contra nosotros mismos.

Que el Padre guíe nuestros pasos para que tales criaturas no escapen a nuestro control.

Tu siempre servil chiquillo, Musthok.

PD: Logré averiguarlo, ¿como pude no haberlo sabido antes! Es la propia vitae derramada sobre la Red la que la hace reaccionar así. Parece haber desarrollado un gusto insaciable por la sangre vampírica, por eso, cuando mis ghouls estaban heridos, buscaba mi sangre que corría por sus venas, y cuando vino a visitarme a mis aposentos, era mi sangre la que buscaba.

Padre, Yorak, perdonad mi ignorancia...

Texto en caldeo de las Crónicas del Lobo

He aquí que me veo rodeado de mis hermanos, he aquí que me veo combatiendo de nuevo al lado de mi Dios Mithras. ¿Cuanto tiempo habíamos esperado su resurrección? ¿Cuanto tiempo habíamos clamado venganza contra el invasor de las tierras del norte?

Alabad el nombre de Mithras, pues el ha regresado de su sueño para salvarnos.

Escribo estas líneas antes de enfrentarnos contra el enemigo, la noche del 24 de Marzo del año 878, a las afueras de Edington.

Esperamos en la fortaleza hasta que nuestro Maestro y Señor nos de la señal para atacar, aunque ya podemos ver en la lejanía los fuegos impios de los adoradores del Valhalla. Maestro, protégenos del invasor con tu fortaleza, guíad con buena ventura al Talon de Aquiles que los Diedne han preparado con sus artes.

¡Que el enemigo Knut caiga ante vuestro valor! ¡Que los lobos marinos sean hoy derrotados! ¡Mithras bendiceños con tu Gloria pues somos tus hijos y tus siervos! ¡Guia nuestras manos sin vacilación, pues hoy para vos, conseguiremos la victoria!

Mithras, que tu voluntad se cumpla en la Tierra como en los Cielos, ahora y para siempre, Amén.

Lammerk de Capadocius, Sacerdote de Mithras.

Escena de Feudo: Los hermanos de la Sociedad de San Jorge (1636)

Este grupo está formado por cazadores anglicanos que tienen su base en Londres. Esta organización ha conservado gran parte de la estructura de sus antecesores católicos, a pesar de sus errores doctrinales.

En una Inglaterra que se convulsiona para deshacerse del Catolicismo superviviente a las desoladoras amortizaciones llevadas a cabo por el rey Enrique VIII en 1536, la Sociedad de San Jorge ha ido ocupando poco a poco el lugar que le correspondía a la Sociedad de Leopoldo en la caza y captura de seres sobrenaturales.

El ambiente no pudo ser más tenso para los vástagos que conservaban sus recursos invertidos en la Iglesia Católica justo antes de la excomulgación del Rey por el Papa. Esta crisis tuvo fue caldo de cultivo de la futura Guerra de las Rosas, la guerra civil inglesa. Pero de momento, no adelantemos acontecimientos.

El hecho es que el malestar religioso provocado por la Reforma y el Protestantismo es una de las piezas claves en la historia vampírica de Inglaterra.

Los Brujah de Londres (ayudados por supuesto por Henry Van Alette, si sigue vivo claro está, que empezará a ver los frutos de su misión) aprovecharían esta ocasión para eliminar a varios Ventrue y sus peones mortales, y arrebatárles su poder a otros mediante el Acta de Supremacía, que convirtió al rey –irónicamente ahora abandonado por los Ventrue de Londres- en cabeza de la Iglesia y el

Estado simultáneamente y declaraba la fe católica una traición.

Los contactos con Europa también eran considerados sospechosos, lo que debilitó más todavía a los Tremere al eliminar toda esperanza de recibir ayuda desde Viena cuando eran asediados por los agentes de Mithras.

El conflicto adquirirá una nueva dimensión con la entrada oficial en liza del clan Toreador. Aprovechando la debilidad de los Ventrue de Londres, los Toreador local reclutaron ayuda de su tradicional baluarte de Edimburgo, el asunto llegó a tener un repentino final cuando Jacobo VI de Escocia se convirtió en Jacobo I de Inglaterra en 1603. Aunque Brujah y Ventrue sospecharon la complicidad de sus rivales en este momento se debió sólo a los Toreador.

El golpe había sido bien planeado, y por un tiempo todo se mantuvo en una paz relativa. Los Ventrue se reagruparon con discreción, mientras los Brujah perdían cohesión temporalmente a causa de las sospechas y las recriminaciones. Los procesos por brujería en Francia, alimentados por un tratado sobre las brujas publicado bajo el nombre del rey Jacobo, redujeron el poderío Tremere en 1605.

Este es el ambiente en el que se encuentra la estirpe. Los cazadores de brujas vieron un nuevo auge en sus doctrinas y actos por secularización de sus prácticas y creencias gracias al tratado sobre las brujas citado anteriormente. Comienza así una nueva etapa en la caza de lo sobrenatural.

Así pues, los personajes son objetivo de los cazadores que puede deberse a varios factores:

- La enemistad con los sires ha hecho que éstos dirijan las miradas de la Sociedad de San Jorge sobre sus desagradecidos chiquillos.

- La amistad con el clan Tremere ha levantado las sospechas de la Sociedad.

- Posiblemente las leyendas de brujería de uno de los personajes del grupo ha llegado a oídos de los hermanos de San Jorge.

- Es posible que miembros de la Camarilla señalen al Sabbat como brujos, y viceversa, donde en ambos grupos están implicados los personajes.

- Quizás algún superviviente de la batalla contra Virstania pudo relatar a la Sociedad de Leopoldo los hechos acaecidos.

De una forma u otra los personajes están casi implicados en la trama, pero el personaje que se lleve la peor parte de la situación, será sin duda al que aún no le haya ocurrido nada en su feudo.

La aparición de cazadores en los feudos no es nada nuevo, sin embargo, la particularidad del grupo implicado en esta escena si lo es.

Este grupo de cazadores es un tanto especial, los miembros de la Sociedad de San Jorge se parecen mucho en su carácter y forma de ser a los personajes cuando eran mortales, cosa que debería remover e incomodar la conciencia de los jugadores.

A pesar de todo lo protegido que esté el personaje del jugador implicado, los cazadores llegarán hasta el lugar donde descansa el vampiro e intentarán clavarle una estaca. El jugador hará las consabidas tiradas para intentar

permanecer despierto durante el ataque, sin embargo, no todo es tan fácil como aparece, pues los cazadores poseen Fe verdadera.

Tarde o temprano, los cazadores serán apresados por el vampiro atacado en cuestión ya sea por el mismo o por sus ghouls alertados por el escándalo del ataque.

Normalmente, los personajes se interesará por sus captores e intentará saber quien les ha mandado y por qué. Los cazadores no dirán gran cosa a pesar de las disciplinas, pues recibieron una carta anónima que les llevaba ante el vampiro. De hecho, antes, se han cerciorado de su condición pues alguno de ellos se ha hecho pasar por el servicio para observarle. En su interrogatorio, los cazadores contarán su vida (muy semejante a la llevada por los personajes) y que ellos también sirven al Arzobispo de Canterbury. Como narrador no dudes en usar todo aquel recurso necesario para que los personajes que asistan a los interrogatorios se sientan conmovidos por los cazadores.

Entonces habrá tres opciones:

- Dejar en libertad a los Cazadores, tras seguramente haberles borrado la memoria, les hará ganar a los personajes un punto de Conciencia y otro de Humanidad.

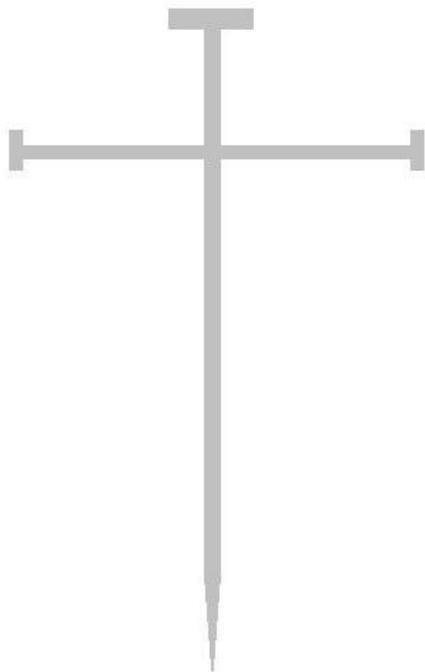
- Dominar y controlar a los Cazadores, puede suponer una nueva baza importante, ya que pueden usarlos para sus propios fines, cosa que hará ganar o perder puntos de Senda, dependiendo del final que tenga la vida de los cazadores.

- Acabar con la vida de los cazadores, algo bastante inútil, porque

no obtendrán ningún beneficio de ello, pero harán las debidas tiradas de Senda.

Una de las principales consecuencias de esta trama, es que otros cazadores de brujas conocen el paradero de sus compañeros capturados, si no vuelven o actúan de forma extraña no dudarán en lanzar ataques continuos contra el personaje en cuestión y así ganar el defecto de Perseguido (-5).

Es posible que los personajes decidan registrar las pertenencias de los Cazadores, en este caso, podrán descubrir el Libro de los Relicarios, publicado por el propio Arzobispo de Canterbury (tras su conversión a la Iglesia Anglicana) por orden directa de Enrique VIII.



Extracto del Libro de los Relicarios

Verdaderamente, algunas Órdenes necesitan de más rentas de las que reciben de sus diezmos y recurren a fabricaciones de reliquias que atraen a peregrinos de fuera de su diócesis, siendo éste un negocio harto lucrativo.

Hay quién osa argüir que una falsa esperanza es al menos una esperanza, pero reliquias como la **M**andibula de San Cuthbert, la **M**ano de Judas o la ignominiosa **M**lauta del **F**émur de Connaught engañan a los buenos anglicanos. Su mera existencia como verdaderas reliquias constituye la más infame de las herejias.

LA CAIDA DE LOS PRINCIPES (1883)

La narración de esta escena depende de las decisiones que hayan tomado los personajes en el rumbo en la crónica. Los jugadores han podido elegir si sus personajes se han unido al Sabbat, a la Camarilla o si permanecen independientes en el eterno conflicto por el control sobre las Islas Británicas.

Por este motivo, el enfoque de esta trama está dividido para estas tres situaciones, por lo que deberás ajustar la historia de forma de que se adecue a las sectas a las que pertenecen los jugadores.

A grandes rasgos puedes encontrarte en varias situaciones:

Todos los personajes son Sabbat: La pertenencia de todos los personajes a esta secta simplifica en gran medida las decisiones que tienes que tomar para introducirlos en la partida. El Sabbat está en decadencia en las Islas Británicas debido a las guerras internas y a la unidad que presenta el poder de la Camarilla que combate en cuerpo y alma. Los personajes perderán sus feudos de manera obligatoria ante el avance de los ejércitos de los Fundadores, sin embargo, aún tienen una posibilidad de retomar las riendas de la situación. Judward Calbin, Arzobispo Sabbat y viejo conocido de los personajes, se pondrá en contacto con ellos para indicarles que pueden antes de marcharse al Nuevo Mundo, la posibilidad de darle un revés a la situación. Un aliado del Sabbat, un Tremere llamado Andrew Collard ha sido capturado. Su rescate haría enfurecer a la Camarilla y el Sabbat obtendría información vital sobre Londres, en un momento ideal para

golpear el Trono Divino de Mithras en su ausencia.

Todos los personajes pertenecen a la Camarilla: Es la otra opción más sencilla para el grupo. Los Príncipes de los jugadores serán enviados a Londres para que juzguen a un traidor del clan Tremere que fue descubierto mientras revelaba información al Sabbat. Sin embargo, el juicio se verá interrumpido por los Sabbat, quienes rescatarán al Tremere, y los Príncipes deberán impedir que logren huir de la ciudad, puesto que su poder quedará cuestionado hasta tal punto que sus feudos penden de un hilo.

Personajes independientes / Setitas / Giovanni / Anarquistas: Es raro que alguno de los personajes haya quedado neutral en las guerras Sabbat-Camarilla de las Islas Británicas, hasta el hecho de ser totalmente indiferente. El influyente poder de Mithras, como la brutalidad de las manadas Sabbat acecharán su feudo noche tras noche, hasta tal punto en que debería decantarse hacia uno de los dos bandos principales. El jugador debe comprender, si es necesario, mediante ataques cada noche de ambas facciones, que es mejor estar dentro de un grupo, que no en la mitad de una contienda con dos. No deberías permitir que el personaje quedase al margen del conflicto, a menos que, posea muy buenas relaciones, en calidad de aliados, con un personaje del Sabbat y otro de la Camarilla, como por ejemplo, Judward Calbin (Arzobispo) y Marisse (la nueva Príncipe de Helmsdale). En el caso anterior, estaría respaldado por ambos bandos, pero, ¿Por cuánto tiempo?

La situación de los anarquistas es totalmente diferente. Es improbable que el personaje pertenezca a esta facción, ya que el control de un feudo, va en contra de las propias creencias de

VICTORIAN AGE VAMPIRE

los anarquistas, y si fuese así, se encontraría en una situación parecida a la del Sabbat. Mithras persigue con mano dura a los anarquistas, puesto que suponen una ofensa clara contra su poder. Los personajes anarquistas perderán sus feudos a manos de la Camarilla, sin embargo, aún tienen una oportunidad de vengarse. Si logran acabar con el Tremere traidor de Londres o impedir que se celebre el juicio, habrán conseguido poner en juego el poder de la secta y que Lady Anne y Valerius finalmente se enfrenten entre sí.

Los setitas tienen una oportunidad de cambiar la balanza a su favor. El clan de las serpientes ha negociado varias veces con Andrew Collard, y sabe que el Tremere está jugando a tres bandas, comercia con información para la Camarilla, el Sabbat, y el Clan Giovanni. Las traiciones del Tremere han llamado la atención del clan setita, quienes, creen poder corromper a Collard para sus fines, y de paso, obtener conocimientos de Taumaturgia. El vástago es una gran promesa, pues ha sabido engañar a las tres facciones durante mucho tiempo.

Los Giovanni se encuentran en una situación algo apretada. En el pasado, el clan de los nigromantes no ha tenido mucho éxito en ampliar su poder en las Islas Británicas. Su mausoleo en Helmsdale cayó ante la Toreador Marisse, quien les expulsó de su actual dominio. Sin embargo, los venecianos aún no se han dado por vencido, pues controlan gran parte de las navieras del puerto de Londres. Sin embargo, su osadía les ha costado cara, han comerciado información con Andrew Collard, y su captura puede suponer otro revés a su causa. Si se descubriese la vinculación del Tremere con el clan Giovanni, sin duda, las distraídas miradas de Valerius y Lady Anne se

posarían con furia sobre los nigromantes, quienes verían sus negocios erradicados por la acción de los Ventrue. Por lo tanto, es de suma importancia que se asesine a Collard antes de que su lengua hable demasiado...

Grupos mixtos: Es la combinación más difícil de sobrellevar, sobre todo si en el grupo hay tanto Sabbat como Camarilla. La acción de la trama va ocurriendo paralelamente para ambos grupos, así que no deberías tener problema si en un principio divides a los personajes por secta, hasta que se encuentren en Londres en mitad de la investigación, cuando Collard haya escapado de ambos grupos. La dificultad radicaría en lo contrario de sus objetivos, los Camarilla deben juzgarlo, mientras que los Sabbat desean rescatarlo, deberán colaborar para llegar a un término medio que beneficie a ambos grupos, o todos perderán sus feudos. La única posibilidad de que ambos grupos salgan victoriosos es conocer durante el transcurso de la trama que Andrew Collard, también traicionaba al Sabbat, con lo que la secta, perderá el interés de rescatar al personaje y pueden dejarlo para sus compañeros de la Camarilla, saliendo ambos bandos beneficiados al retener el control de los feudos de la Camarilla, y el Sabbat otorgando unos nuevos en el Nuevo Mundo a los Obispos jugadores.

Un grupo mixto compuesto por Sabbat y anarquistas puede ser bastante compatible, puesto que los Sabbat pretenden rescatar al Tremere, y los anarquistas impedir el juicio. Si el Tremere es entregado al Sabbat, los anarquistas habrán tenido éxito en su misión.

Incluir a los personajes Setitas o Giovanni tampoco debería resultar muy

difícil, pues pueden hacerse pasar por Sabbat para hacerse con Collard y en el último momento, traicionar al Sabbat. Sin embargo, para esta última opción, sólo puede salir beneficiado uno de las dos fuerzas.

Un grupo mixto compuesto por Camarilla y anarquistas es una mala opción, pues sin duda los anarquistas desearán hacerse con el Tremere y traicionar a sus compañeros de la Camarilla. Además, sin un respaldo tan amplio como el Sabbat o la propia Camarilla, los anarquistas están destinados a perder su feudo de manera obligatoria, añadiendo además que harán que el resto de los jugadores de la Camarilla, pierdan sus feudos. Sin embargo, la unión de la Camarilla con la facción independiente de jugadores puede ser una buena opción, ya que la Camarilla verá con buenos ojos a los independientes como algo más que simples extraños a la Camarilla, sino como simpatizantes. Los personajes setitas y giovanni suplantarán a otros enviados del Justicar a Londres como jueces para poder capturar a Collard sin problemas, aunque esta última opción incluye que sólo uno de los bandos puede ganar.

El siglo XIX es un periodo extraño dentro de la historia de la estirpe. Mientras en Reino unido, comienza a saborearse la estabilidad soñada por la Camarilla, es la propia capital, Londres, la que siembra la nota discordante.

Las guerras internas del Sabbat han hecho que la presencia de la secta en las Islas Británicas sea esporádica y en reducción. Sin duda, la tan deseada estabilidad de la Camarilla, sin duda, se debe a la intervención del Justicar Gangrel, quien dirige personalmente, la intimada contra el Sabbat. Los personajes pertenecientes a esta secta,

verán como sus feudos son los objetivos principales del Justicar. Durante todos estos años, los personajes del Sabbat han derrochado inútilmente los recursos de sus feudos en resistir los embates de las grandes fuerzas de la Camarilla, y son, en definitiva, los últimos reductos Sabbat del país.

Las manadas al mando de los personajes (con el cargo de Obispo) son masacradas literalmente por las victoriosas y unidas fuerzas de la Camarilla. Otras sin embargo, se enfrentarán a los Obispos por sus conservadoras ideas dentro de la secta, llegando incluso a la deserción y huida de Inglaterra, en busca de Norte América.

Todos los esfuerzos por luchar contra la Camarilla han sido en vano, y las bajas numerosas entre chiquillos y criados, y por la mente de los Obispos, ronda la idea de marchar hacia las tierras de ultramar.

Sin embargo, no todo es oro lo que reluce, la posición victoriosa de los vástagos de la Camarilla es efímera en el norte de Escocia. Los personajes Príncipes han sido vigilados atentamente por el Justicar muy de cerca, "invitando" a usar todos los recursos posibles a luchar contra el agonizante Sabbat. Cualquier fallo por parte de los Príncipes, ha sido aumentado por parte del Justicar ante los Fundadores, y en muchos casos, algunos de sus chiquillos o criados han perecido ante los Arcontes por su ineptitud.

La marea alta de la Yihad asoma en las costas de Escocia, amenazando las ancestrales posiciones de los Príncipes y los Obispos, y la ocasión que se les plantea en Londres puede ser la solución a sus problemas.

LA SITUACION EN LONDRES

El final del siglo XVIII presenció una gran afluencia de Vástagos franceses a Londres. La Revolución francesa había diezmando a la aristocracia mortal, y los chateaus que servían de refugio a numerosos vampiros estaban destruidos. Muchos de los refugiados eran Ventrue que juraron voluntariamente lealtad a Mithras, reforzando todavía más a la facción Ventrue de Londres. Con Mithras como indiscutido señor de la ciudad, comenzó un período de paz que duraría hasta finales del siglo XIX. Las ciudades del norte del país se convirtieron en feudos menores, muchos de los cuales seguían el liderazgo de Londres más que el de la cercana York; algunos fueron colonizados desde Londres por la progenie de Mithras. Gran Bretaña alcanzó el cenit de su poder imperial, y Mithras se convirtió en uno de los Vástagos más respetados del mundo.

Aunque momentáneamente debilitados, los hechiceros del clan Tremere estaban lejos de haber sido derrotados. A finales del siglo XIX, hubo un gran auge del interés popular en el espiritualismo y otras materias ocultas, que los Tremere británicos hicieron mucho por animar. Esta eficaz pantalla de humo mantuvo a las verdaderas operaciones Tremere a salvo de las operaciones de Mithras.

Sin embargo, el hecho que haría que Londres tuviese una paz aparente, fue la marcha del Príncipe Mithras hacia tierras extranjeras. Durante su ausencia sería Valerius, chiquillo del matusalén, quien nominalmente tenga el poder como senescal, sin embargo, su propia chiquilla Lady Anne, se comporta como la verdadera líder de la ciudad, rivalizando con su sire.

La situación es mucho más tensa de lo que se aparenta, pues, Valerius, busca la excusa perfecta para denunciar la ineptitud de su chiquilla y viceversa, Lady Anne investiga cualquier información en contra de su sire. Tanto los detractores de unos como de otros, conspiran en las sombras, para que, cuando llegue el momento oportuno, golpear al bando contrario, hecho que culminaría con una guerra abierta en la Camarilla, mostrando al Sabbat una debilidad interna que podrían aprovechar.

El Justicar Gangrel sabe de los males de Londres, pero está demasiado ocupado vigilando a los Príncipes de los jugadores como para atender personalmente las disputas entre sire y chiquilla.

La polémica ha saltado con un pequeño caso de la captura de un Tremere traidor de la Camarilla. Andrew Collard ha sido descubierto filtrando información a un agente Sabbat y ha sido capturado. Sin embargo, su juicio se retarda. Valerius como Lady Anne reclaman el mérito de su captura para sí mismos, cosa que ha hecho poner aún más en tensión al asunto.

Tanto Valerius como Lady Anne saben que el perdedor quedará relegado a gobernar una de las ciudades del norte de Escocia (casualmente los feudos de los jugadores) junto con otros servidores de Mithras).

Los debilitados Tremere, han negado cualquier relación con Andrew Collard, y permanecerán al margen de la situación.

Ante esta situación, el Justicar ha ideado un astuto plan. Su presencia en el norte del país es fundamental para

erradicar al Sabbat, pero la de los personajes es innecesaria, sabiendo además que encontrará mucho menos trabas si los Príncipes están fuera de sus feudos. Otra de las razones fundamentales de enviar a los Príncipes es comprobar su aptitud para dirigir un feudo, su utilidad a la Camarilla y su lealtad a la secta, pues a llegado a manos del Justicar ciertos rumores de su posición en contra de Mithras y de contactos con los Obispos del Sabbat (únicamente si el grupo de jugadores está dividido en facción Sabbat y facción Camarilla).

Finalmente, tomará la decisión de enviar a los personajes como elegidos suyos en calidad de jueces para solventar el problema. Serán ellos quienes juzguen al Tremere por sus actos.

LA VERDADERA SITUACION

Efectivamente, la situación no podía ser tan sencilla. Si el juicio tuviese éxito, sin duda, desequilibraría la balanza a favor del actual senescal de Londres, Valerius, mientras que su chiquilla Lady Anne perdería la confrontación.

Por ello, ha sido ella quien mediante sus contactos, ha hecho llegar al Sabbat la información de lo que ocurre en Londres, del juicio y de la captura del Tremere. Lady Anne no puede implicarse personalmente en el asunto, puesto que cualquier escándalo le haría perder posiciones frente a Valerius.

Sin embargo, la situación de Londres difiere de la realidad. Aparte de la trama diseñada por Lady Anne, hay algo en las cloacas que hace estremecer al propio clan nosferatu. Muchos de su estirpe aparecen asesinados por un

extraño ser que merodea por las cloacas sin ser advertido, pero la situación aún es más grave, pues aún son muchos más los nosferatu que han desaparecido, hecho que ha sembrado la paranoia.

Un nictuku ha comenzado a asesinar a los nosferatu, sin ser descubierto aprovechando la ausencia de Mithras, y no piensa dejar que le descubran, pues sus presas no deben escapar.

El problema será cuando Andrew Collard en su huida tanto del Sabbat como de la Camarilla, caiga en manos de la estirpe de Absimilard en las alcantarillas de Londres.

¿Podrán los personajes solucionar el juicio? ¿Podrán impedirlo? ¿Podrán capturar al Tremere? ¿Decantarán el poder del lado de Valerius o de Lady Anne? Sin duda, todo queda en sus manos...

LA CONVOCATORIA (CAMARILLA)

Los personajes que pertenezcan a la Camarilla recibirán en sus refugios la siguiente misiva firmada por el Justicar Xaviar del clan Gangrel.

Evidentemente rechazar la convocatoria del Justicar implica el castigo por parte de los Fundadores de la Camarilla, que retirarán del poder a los personajes por su desobediencia a las obligaciones de la secta.

Por lo general, los personajes aceptarán la misión y se prepararán para reunirse con el Arconte en la estación de tren de Edimburgo a la medianoche.



Estimado Príncipe:

Como sabe, las guerras entre el Sabbat y la Camarilla, llegan a su fin, y por ello, sus dominios ahora son un lugar seguro para los miembros de nuestra estirpe.

Sin embargo, vuelvo a necesitar su ayuda una vez más. Mis obligaciones en el conflicto contra el Sabbat me impiden aún, volver a los quehaceres rutinarios de mi posición, y por ello, le pido formalmente su participación para formar parte de un comité que será enviado a Londres para juzgar la traición a nuestra secta de Andrew Collard del clan Tremere. Si acepta cometer esta empresa, sabrá que posee inmunidad diplomática ante cualquier miembro de la Camarilla, pero, respetando siempre los dictados de Valerius del clan Ventrue, senescal de Londres.

Si decide rechazar su responsabilidad, el Círculo de los Fundadores estarán dispuestos a escuchar personalmente sus razones.

Junto a su excelencia, partirán otros miembros elegidos para formar el comité. Mi Arconte Marc Mill, les esperará en las oficinas de la estación de tren de Edimburgo, la noche del 14 de Mayo a medianoche, donde estarán dispuestos todos los preparativos.

Cordialmente

*Xaviar
Justicar Gangrel*

LA LLAMADA DEL SABBAT

Los personajes pertenecientes al Sabbat, recibirán una misiva firmada por un viejo conocido, Judward Calbin, antitribu Ventrue, Arzobispo de Baltimore.

Rechazar la misión implica perder su posición dentro del Sabbat, pero el éxito de la misión, conlleva conseguir nuevos feudos en Baltimore, aunque por el momento, lo desconozcan los personajes.

A mis viejos compatriotas:

Las noticias viajan rápido, y lo son aún más cuando son portadas por la muerte. El Regente ha tomado la decisión de retirar a todos nuestros hermanos de secta de las Islas Británicas, pues es una batalla perdida. Vuestra incompetencia, es nuestra incompetencia, que nos ha hecho perder nuestros amados baluartes. El Sabbat se plantea nuestra destrucción por vuestra ineptitud.

Sin embargo, aún existe una última posibilidad, si vuestros egos están dispuestos a admitir la derrota. En Londres se ha capturado a uno de nuestros colaboradores. Se trata de un Tremere llamado Andrew Collard, encargado de filtrar información sobre las actividades de la Camarilla en la ciudad.

Un comité formado por varios cainitas tiene la responsabilidad de juzgar y sentenciar a nuestro camarada, hecho que nunca debería ocurrir. Nuestros agentes han descubierto que marcharán hacia la capital desde Edimburgo en el tren de las 12:30 de la madrugada. Un atentado con explosivos contra el tren, permitiría ganar el suficiente tiempo para llegar hasta Londres y rescatar a nuestro camarada estaqueado en una de las celdas más profundas de la Penitenciaría de la ciudad.

Esperando vuestro éxito, por el bien del Sabbat y por el vuestro propio:

Judward Calbin
Arzobispo de Baltimore

PD: Reúnanse con mi enviado en los aseos de la estación de tren de York, el 15 de Mayo a las 21:20, donde interceptarán el tren proveniente de Edimburgo.

LA AMENAZA DEL JUSTICAR

Solo los personajes verdaderamente independientes (no implica a los clanes independientes), recibirán esta misiva del Justicar Gangrel amenazándoles con su destrucción.

Los personajes independientes tienen una tesitura parecida a los personajes de la Camarilla, si no colabora con el Justicar, perderá su Feudo y si se vuelve extremadamente violento, incluso su propia vida. Si logra tener éxito en su misión, su feudo será respetado como si perteneciese a la propia Camarilla.

Estimado Príncipe:

Su indecisión y su falacia neutralidad es una clara ofensa contra la Camarilla a la que represento.

A pesar de lo que usted piensa, nuestra secta es una sociedad civilizada y por lo tanto, no me limitaré a tomar medidas violentas contra sus dominios como lo haría el Sabbat.

Le ofrezco una oportunidad que no puede rechazar, pues es su última. El Círculo de los Fundadores está dispuesto a tolerar su indiferencia para con nuestra secta a cambio, de un hecho más propagandístico que político, le ha invitado a pertenecer a un grupo elitista de cainitas que actuarán como jueces en Londres ante un traidor a nuestra secta. Si acepta cometer esta empresa, sabrá que posee inmunidad diplomática ante cualquier miembro de la Camarilla, pero, respetando siempre los dictados de Valerius del clan Ventrue, senescal de Londres.

Si decide rechazar su responsabilidad, el Círculo de los Fundadores estará dispuesto a escuchar personalmente las razones de su indiferencia a nuestra causa y a tomar las medidas necesarias para solucionar su problema.

Junto a su excelencia, partirán otros miembros elegidos para formar el comité. Mi Arconte Marc Mill, les esperará en las oficinas de la estación de tren de Edimburgo, la noche del 14 de Mayo a medianoche, donde estarán dispuestos todos los preparativos.

Cordialmente

*Xavier
Justicar Gangrel*

LA INTERCEPTACION GIOVANNI Y SETITA

Los miembros de estos dos clanes, serán llamados por sus respectivos superiores, que se encargarán de entregarles la carta interceptada al Sabbat o a la Camarilla. Básicamente, les comentarán los pormenores de su misión, es decir, su objetivo (Si el personaje es Giovanni su misión será destruir al Tremere, si es Setita, rescatarlo y llevarlo hasta Dover, donde se les espera en el Museo de Egipto).

Se les explicará por encima, las creencias del Sabbat, sus saludos y contraseñas para no llamar la atención. Si fuesen a suplantar a miembros de la Camarilla, su política y las normas de la Mascarada.

Las personalidades a suplantar ya han sido eliminadas por varios agentes de los clanes, y no tienen lugar en la trama. Simplemente, dales a tus jugadores los nombres falsos que deben usar. Puesto que los elegidos por el Justicar no se conocen entre sí salvo los personajes, nadie conoce la apariencia de los otros elegidos.

Los personajes setita y giovanni, serán tratados por un Tzimisce contratado para la ocasión, que les cambiará su aspecto para pasar desapercibido ante los cainitas de Londres y los otros personajes de la Camarilla que pueden conocer el verdadero aspecto de los miembros de los dos clanes. Aún así, deben guardar con secreto el pertenecer al clan Setita o Giovanni por su bienestar.

EL SABBAT ACTUA

Esta trama está planificada para un grupo mayoritariamente constituido por miembros del Sabbat, y no hay ningún personaje de la Camarilla.

Los preparativos para recibir a los personajes en la estación de tren de York. Un agente del Arzobispo Judward Calbin les estará esperando en los aseos del edificio tal y como se acordó. El criado facilitará a los personajes Sabbat varias cargas explosivas de dinamita y un rústico temporizador para su colocación en el tren, junto con varios pasajes falsos.

Sin embargo, lo que no sabe el Sabbat es que los personajes de la Camarilla retrasarán su llegada a Londres una hora, ya que se ha preparado por seguridad un señuelo. Ha llegado a oído de Valerius, que fueron vistos varios sujetos sospechosos en la ciudad de Edington que preguntaban sobre un tren que partía a las 00:30 de la madrugada del 14 de Mayo y que alertaron a los agentes del Senescal.

Por ello, Valerius ha informado mediante telegrafía al Arconte Marc Mill para retrasar su viaje una hora y colocar en lugar de los designados por el Justicar a varios agentes señuelos por si ocurriera algún percance.

La noche del 15 de Mayo es oscura y tormentosa, el mal tiempo hace que todos los viajeros que deambulan por la estación de tren, un edificio de hierro forjado de fundición y de altos paneles de cristal al estilo de la exposición universal de Londres, vayan ataviados con pesados ropajes contra la lluvia.

Pasar desapercibido entre tanta animación de viajeros es muy sencillo, y en los servicios a la hora acordada

(21:20), estará esperando el criado del Arzobispo Judward Calbin, Ravel Mathew.

El criado les comentará el sencillo plan. Según la información que han logrado interceptar, los invitados por el Justicar tienen sus asientos en el penúltimo vagón del tren. Cualquier confrontación puede suponer un derramamiento de sangre inútil, sobre todo, si lo que se pretende es sacar ventaja a la Camarilla. Aunque no todo es pan comido, las cargas han de situarse en el primer vagón del tren para una mayor efectividad y calcular que el artefacto haga explosión pocos segundos antes de atravesar el puente de la ciudad de Goole. Sin embargo, la máquina del tren está custodiada por un Arconte del Justicar Xaviar que impedirá cualquier acto terrorista por parte del Sabbat, es fundamental para la misión acabar con dicho Arconte (preferiblemente arrojarlo a las calderas) sin llamar la atención de sus compañeros que estarán custodiando a los invitados del Justicar.

El momento ideal es colocar las cargas poco antes de llegar a la parada anterior a Goole, para poder bajar del tren sin peligro y corroborar después la muerte de los emisarios de Xaviar. Un coche de caballos les estará esperando en la parada anterior a Goole para continuar el viaje.

La única forma de percatarse de que todo es un plan diseñado por la Camarilla es visitando el vagón donde están los supuestos emisarios y comprobar que todos sus compartimentos están vacíos, y únicamente hay un pobre vástago que ha sido dominado para que actuase como Arconte en la máquina del tren. Pero todo no es tan fácil, la situación puede complicarse puesto que entre el pasaje hay varios ghouls armados con

armas de fuego que pueden interponerse al Sabbat si el plan es descubierto de alguna forma, ya sea por llamar la atención rompiendo la Mascarada o por el ruido del combate en la máquina del ferrocarril.

El plan saldrá a pedir de boca (por supuesto, porque la Camarilla no habrá puesto muchas trabas, es mejor que el Sabbat crea muerto a los emisarios que impedir que la máquina de un tren explote y todo el ferrocarril caiga puente abajo). Los enviados Sabbat tienen todo el tiempo del mundo para llegar hasta Londres. El problema es que si no descubren que todo ha sido una farsa, únicamente dispondrán de apenas media hora para rescatar a Andrew Collard.

LA CAMARILLA ACTUA

Esta escena está pensada para un grupo de jugadores mayoritariamente de la Camarilla, sin ningún Sabbat entre sus filas. Prácticamente, se trata de la antítesis de la escena anterior, hay que impedir que el Sabbat haga explotar la máquina del tren y que éste se precipite al vacío al paso por el puente de Goole.

El Arconte Marc Mill esperará a los personajes a la medianoche del 14 de Mayo en el lugar acordado, en las oficinas de la estación de tren de Edimburgo.

Esta vez, Marc Mill no será puesto sobre aviso por parte de Valerius, puesto que el plan desarrollado por el Sabbat permanece en secreto.

La estación de Edimburgo está colapsada por multitud de viajeros que esperan a sus trenes que llegan con retraso debido al temporal de lluvia y

VICTORIAN AGE VAMPIRE

tormenta que asola el país. Muchos van ataviados con gruesos ropajes que cubren hasta el rostro. Pasar desapercibido es muy sencillo entre la muchedumbre.

Los personajes se irán reuniendo poco a poco en las oficinas, donde un ghoul vestido de jefe de estación, les dará la bienvenida ante la presencia de Marc Mill. El Arconte, un joven de unos veintitantos años de edad, de complexión fuerte, vestido con un elegante traje al corte de la capital, bombín y un viejo chaleco les esperará sentado mientras degusta un buen té caliente.

Mill les dará a los personajes sus pasaportes y billetes, y les acomodará en el primer vagón del tren, pero pedirá excusas por no ir personalmente, otro Arconte les acompañará durante el viaje, Jeff Danielson, también ayudante del Justicar Xavier.

Si te has percatado, los personajes de la Camarilla esta vez están situados en el primer vagón del tren en lugar del penúltimo. La razón de dicho cambio radica en que para llegar hasta la máquina del tren ha de cruzarse obligatoriamente este vagón, permitiendo así que los personajes se percaten de extraños movimientos en el tren. Sobretudo, cuando, Jeff Danielson les deje solos en el compartimento durante demasiado tiempo.

Jeff Danielson fue asesinado hace dos noches por una manada Sabbat, y suplantado por el Ductus de la misma, un Antitribu Brujah moldeado por Vicisitud para hacerse pasar por Danielson y colocar el artefacto explosivo sin muchos percances.

Así pues, el viaje no tiene graves percances, sin embargo, son varias personas las que atraviesan el vagón en dirección a la máquina. El falso Danielson comentará a los personajes que va a investigar lo que ocurre, pues tanto ajetreo podría ser una avería en el tren.

Aquí es cuando los personajes deben decidir si investigar o esperar sentados a su destrucción. Normalmente que un Arconte tarde 10 minutos en volver al compartimento puede suponer un mal augurio.

Si los personajes van poco tiempo después de descubrir la extraña ausencia de Danielson, descubrirán a este en la cabina con varias personas que han asesinado al maquinista y han colocado un explosivo en la máquina del tren. La manada Sabbat recurrirá al combate pues no tiene otra escapatoria, aunque, les ha dado tiempo de colocar en la caldera varios hierros candentes al rojo vivo con los que causar heridas agravadas a los miembros de la Camarilla. Sin embargo, cuando los Sabbat hayan sido derrotados, los personajes se darán cuenta de que es demasiado tarde desactivar la bomba y que el puente se aproxima cada vez más. La única forma de sobrevivir es saltar del tren en marcha, que causa 8 heridas letales.

Si los personajes tardan mucho en percatarse del movimiento del Sabbat, la explosión les pillarán por sorpresa. La explosión de la caldera causa una llamarada de 5 heridas agravadas, y provoca una tirada de Rötschreck a dificultad 9. Si se falla la tirada, indica que el personaje ha podido saltar del vagón a tiempo pero cae desde las alturas sufriendo 16 heridas letales, si se pifia es una muerte segura cuando el vagón caiga por el precipicio del puente derrumbado. Sin embargo, si se

supera la tirada, supone que el personaje ha sido lo suficientemente astuto y rápido para saltar del tren antes de caer desde las alturas, recibiendo únicamente 8 heridas letales.

ASESINATO EN EL LONDON EXPRESS

El principal problema de esta escena es que, si tu grupo está compuesto tanto de jugadores de la Camarilla, como del Sabbat, ambas escenas anteriores se sucederán en una sola, es decir, ambas sectas viajan en el mismo tren con objetivos enfrentados. La trama Sabbat se desarrollará paralelamente a la Camarilla, y serán los jugadores de ambos bandos, llegado el momento, impedir que el otro grupo cumpla su misión. Para este caso el Arconte Marc Mill acompañará a los personajes de la Camarilla vigilando la máquina del tren, mientras que el falso Arconte Danielson estará junto a ellos en el compartimento, hasta que se desencadene la acción.

Normalmente el primer grupo en movilizarse y percatarse de las acciones del otro será el ganador, aunque, lo ideal sería que tanto los personajes Camarilla como los Sabbat aún no se encuentren personalmente, pues la persecución de Andrew Collard acaba de comenzar, ya tendrán tiempo de encontrarse en Londres los unos con los otros. Una buena fórmula para que ambos grupos no coincidan es que por ejemplo a los personajes de la Camarilla, Danielson, no les permita salir del vagón bajo ninguna circunstancia a pesar del jaleo, hasta el punto de volverse violento contra ellos. Mientras tanto, el Sabbat deberá acabar con Marc Mill en la máquina. Finalmente, los personajes de la Camarilla reducirán al falso Danielson para llegar a la máquina

pocos segundos después de que el Sabbat saltará del tren, cuando el explosivo haya sido colocado.

Sin embargo, esta última opción queda a discreción del narrador, aunque no es muy normal que los personajes intenten acabar los unos con los otros en el comienzo de la sesión, ¿no crees?

SI TUS JUGADORES SON DEMASIADO LISTOS

Tus jugadores pueden pensar que si la Camarilla o el Sabbat da por muertos a sus personajes en acción, ambas sectas dejarán de incordiarles, sin embargo no todo es tan sencillo. Posiblemente el Sabbat no se preocupe demasiado en la desaparición de sus miembros, pues es un hecho normal la alta mortalidad en la secta, sin embargo, el engaño contra sus superiores si lo es, y si son descubiertos, se les pagará con la muerte. Algo parecido ocurre con la Camarilla, al conocerse el accidente del tren, se esperará un tiempo prudencial, apenas una semana, para enviar a los nuevos Príncipes a los feudos de los personajes. Si éstos hicieran acto de aparición para impedir la toma de sus principados, el Justicar Xaviar estará encantado de destituirlos por su ardid de pasar por fallecidos (Hay que recordar que Xaviar tiene conocimientos en Taumaturgia, más concretamente, usará el Ritual de Nivel 4, Hueso de Mentiras, combinado también con un buen ejercicio de Auspex y Dominación).

Tanto para el Sabbat, como para la Camarilla, los Feudos se han perdido para siempre...

LA LLEGADA A LA CAPITAL DEL IMPERIO VICTORIANO

Londres es en esta Edad, una ciudad de contrastes. Es la joya resplandeciente del Imperio Británico, en constante mejora de grandes edificios, tanto públicos como privados, aunque la ciudad está casi por completo ocupada por los suburbios. La gente poderosa de Londres gobierna países alejados a miles de kilómetros de distancia, mientras que la mayoría de la población no tiene control sobre sus propias vidas. La materia de la que están constituidos los sueños de los londinenses victorianos es el arte, la ciencia y la educación, aunque también, el crimen, la prostitución y la miseria. Podría decirse que existen dos ciudades, a la luz del día, una ciudad de cultura, progreso y visionaria, mientras que a la luz de la luna, se convierte en enfrentamientos de poder, luchas de clases, crueldad, egoísmo, crimen e hipocresía.

EL RESCATE DE ANDREW COLLARD (SOLO SABBAT)

La Real Institución Psiquiátrica de Sursex, o más conocido por el manicomio Sursex, es el lugar donde Andrew Collard aguarda su nefasto destino.

El juicio contra el Tremere se llevará a cabo la noche del 16 de Mayo a media noche, por lo que Andrew será trasladado a las 23:00 al edificio del Parlamento, donde será juzgado por los enviados del Justicar Xaviar, en presencia de Valerius y los miembros de la primogenitura de Londres (incluida Lady Anne).

Los personajes han llegado a la ciudad cercano el amanecer, por lo que deberán descansar hasta el momento de actuar. Sin embargo, no todo es tan sencillo. Como medida de seguridad por los hechos acontecidos en el tren con destino a Londres, Valerius, ha adelantado la hora del juicio de Collard a las 20:00 de la tarde (hay que recordar que en Londres en estas fechas, atardece a las 18:30 aproximadamente).

El Sabbat despertará en sus refugios al ocaso, es decir, a las 18:30, con la confianza que tienen bastante tiempo para prepararse hasta las 23:00 momento en el que los guardias de la Camarilla trasladen al reo. Para ello, en el refugio comunal Sabbat, se habían preparado nuevas cargas para preparar un coche de caballos explosivo que sería lanzado contra la comitiva, mientras que ocurre la distracción, podrían hacerse con el tremere. Sin embargo, un contacto anónimo comunicará a las 19:30 mediante telegrafía al terminal que posee el Sabbat en el refugio, el adelantamiento de la hora del juicio. El Sabbat tarda en llegar hasta el manicomio de Sursex, 30 minutos, por lo que no hay tiempo de preparar ningún artefacto explosivo, ni tampoco para preparar más armamento que el que lleven los personajes en su equipo.

EL CONTACTO ANONIMO

¿Quién fue el contacto que alertó al Sabbat del adelantamiento de la hora del juicio? Sin duda alguna, viendo la ineptitud del Sabbat, un agente bajo las órdenes directas de Lady Anne avisará a los miembros del Sabbat del cambio de horario en el juicio, para evitar que Valerius se salga con la suya.

Si el Sabbat descubrió la estratagema, al llegar a Londres cercano el amanecer del día 16 de Mayo, sabrán por sus contactos que el juicio se ha adelantado a las 20:00, ya que los delegados de la Camarilla han sobrevivido al atentado del tren, puesto que no iban en él. Sin embargo, cuando despierten, dispondrán de 1 hora para sus preparativos.

LLEGANDO ANTES DE TIEMPO

Posiblemente, los Sabbat decidan que es muy peligroso actuar en el momento en que trasladan al preso, pues bien, aún lo es más si deciden rescatarlo bajo vigilancia en el manicomio de Sursex.

Para evitar que Collard escape de su prisión, se le ha estaqueado, y se le mantiene bajo vigilancia de tres antiguos Assamitas, mientras que los quince ghouls de éstos montan guardia durante el día.

Sin embargo, hay un elemento más en esta trama, Lindsley Bronnes, un miembro del Arcanum trabaja en el manicomio. Posiblemente durante el revuelo que causen los personajes al entrar, Lindsley decida ayudar al Sabbat a cambio de que éstos le otorguen un vial con su sangre (para investigar acerca de los vástagos). Bronnes, conducirá a los miembros del Sabbat a través de viejos pasillos abandonados del edificio, para situarles muy cerca de la celda del subsuelo donde tienen prisionero al Tremere.

Si no colaboran con el miembro del Arcanum, deberán adentrarse e investigar por todo el edificio, que está custodiado por numerosos carceleros y celadores (muchos de ellos ghouls Ventrue y Brujah, armados con estacas y con lámparas de queroseno que

pueden arrojar a los intrusos si les ven usar algún poder sobrenatural).

De una forma u otra, se toparán con los tres antiguos Assamitas que custodian la celda. Si logran vencerles, tomarán a Collard, y podrán huir en los carruajes que posean en el exterior, justo a tiempo para ver como los representantes de la Camarilla llegan al manicomio (que seguramente se encuentre en llamas), y suban a su vez en sus coches de caballos para unirse a una peligrosa persecución.

LA DISTRACCION EN EL TRASLADO

Si tuvieron una hora de preparación, los Sabbat habrán tenido tiempo de instalar la bomba en uno de los carruajes que poseen. Llegados ante el manicomio, podrán ver como tres calesas se preparan para trasladar al preso. En cada coche, pueden ver como sube uno de los tres Assamitas, acompañado por cinco ghouls. Sin embargo, no es posible saber en cual de los tres está oculto Andrew Collard. Tienen un tercio de probabilidades de que lancen el coche de caballos explosivo contra el carruaje que traslade al Tremere, sin embargo, es mejor correr el riesgo que enfrentarse a los tres Assamitas y a su séquito juntos.

El narrador decidirá en cuál de los tres carruajes se encontraba Collard en el momento de la explosión, aunque queda claro que si Collard muere, el Sabbat habrá fracasado en su misión, podrán emigrar a los EEUU pero, no habrán conseguido sus nuevos feudos allí.

Es posible que mediante Auspex u otra disciplina averigüen en que coche está el Tremere, cosa que les dará una gran ventaja en los acontecimientos que



tienen lugar poco después de la explosión.

Tras el revuelo inicial, el carruaje con el que haya chocado el coche de caballos quedará totalmente en llamas y destruido, mientras que los otros dos, con los animales desbocados, comenzarán a trotar a galope tirando de los carruajes.

Los miembros del Sabbat deberán perseguir a ambas calesas si no saben donde está Collard, o si saben en cuál carruaje va, intentar alcanzarlo. Aunque los Assamitas supervivientes y sus séquitos (Sólo de 6 ghouls en total, tres en cada calesa) opondrán resistencia.

Si tienen éxito en su misión, podrán volver al refugio comunal donde tienen el merecido descanso que se han ganado. Andrew Collard, a salvo, y ya sin estaca, permanece nervioso y alterado, si le preguntan, alegrará que ha sido un proceso duro el interrogatorio de la Camarilla y que sus nervios están destrozados, pero que se calmará con el tiempo y agradecerá a los personajes que le hayan rescatado.

En algún momento de distracción, el Tremere realizará un ritual propio de su invención, que tiene el efecto contrario al ritual de nivel 1 "Despertar con la frescura de la mañana". Se trata de una estratagema para poder escapar del Sabbat, hay que recordar que Andrew Collard ha vendido información de la secta a los Giovanni y a los setitas, por lo que tiene terror de que el Sabbat lo averigüe y acabe con él. El ritual de su invención, tiene la siguiente finalidad, darle apenas diez minutos para escapar de sus captores, haciendo que éstos despierten más tarde de lo habitual.

DESCUBRIENDO LA TRAICION DE COLLARD

Para que la trama pueda continuar su curso, es imprescindible que no descubran a Collard realizando el ritual, puesto que es necesario que escape.

Si llegasen a descubrirle, el tremere alegrará que se trata del ritual de "Defensa del Refugio Sagrado" para evitar que la luz los dañe a todos por accidente. Algún personaje que posea Taumaturgia podrá darse cuenta de que está realizando otro ritual. Collard se pondrá nervioso, y dirá que también realizará el "Despertar con la Frescura de la Mañana". Esta vez no podrán decir nada, puesto que la realización del ritual que el mismo ha desarrollado y el existente es idéntica, salvo, en que las cenizas de las plumas de ocas se esparcen en círculo en sentido horario, en lugar del cotidiano sentido antihorario.

Si todas estas excusas no valen, impide que los personajes accedan a la mente del Tremere usando Auspex o Dominación, o todo el encanto de la trama se perderá. Si no fuese posible, los personajes saldrían victoriosos al descubrir la traición de Collard, sin embargo, no lograrían conseguir el Ritual de la Rosa Amarga, ni tendrán un encuentro decisivo con Anatole, que será una próxima conexión con Lucita para el futuro.

LA PRESENCIA ES INUTIL

Collard posee el poder de Presencia Inmunda que contrarresta cualquier influencia de esta disciplina.

Cuando los personajes Sabbat despierten de su sueño, descubrirán que Collard ha huido. Si los Sabbat tenían ghouls, verán que muchos de ellos han sido asesinados, y que otros tanto no pudieron acercarse al Tremere por que una fuerza invisible se lo impedía. (Collard tenía realizado en su bastón el Ritual de Protección contra Ghouls).

Sin embargo, durante la lucha, de la chaqueta del Tremere cayó un extraña factura con la funeraria Don Enrico Giovanni y Familia. Algún personaje con conocimientos en finanzas, descubrirá que se trata de la compra de una pompa fúnebre y el traslado de un féretro desde Londres a Liverpool.

LA FUNERARIA DON ENRICO GIOVANNI Y FAMILIA

El temporal de lluvias no ha amainado desde que los personajes llegasen a Londres. La funeraria no está muy lejos del refugio comunal, pero el mal tiempo hace que el tráfico en la ciudad sea más caótico, con numerosos accidentes de coches de caballos que hacen retrasar a los personajes. Si éstos deciden marchar a pie, su desconocimiento de la ciudad de Londres también les hará retrasar el tiempo suficiente para que Collard siga adelante con la trama.

El Tremere desde su huída, ha acertado camino huyendo por los tejados de los edificios de Londres gracias a su Senda de Rego Motus. El mal tiempo hace que no sea visible a simple vista y por lo tanto, no rompa la Mascarada. Collard llegará a la funeraria con tiempo suficiente, sin embargo, las cosas no van a salir como él piensa.

Don Enrico Giovanni es un ghoull del clan de los nigromantes, y pactó con Collard una forma de huída de Londres si éste tenía algún problema. Sin embargo, el criado le ha engañado, y le ha tendido una trampa. Enrico estaba informado del carácter traicionero del Tremere, así pues, la solución era acabar con Collard antes de que este si es capturado por otra fuerza diera a conocer sus tratos con la familia Giovanni.

Enrico ya había dispuesto de todo lo necesario para “ayudar” a huir al Tremere desde que supo que fue capturado. El coche fúnebre está dispuesto para trasladarlo a Liverpool.

Cuando Collard estaba accediendo al ataúd, una sonrisa imposible de ocultar por parte del criado, le delató. El Tremere salio del mismo rápidamente y comenzó la huida perseguido por criados del clan de los nigromantes.

Sin embargo, el uso de la Senda Rego Motus, le dio suficiente ventaja para huir de sus perseguidores. Como consecuencia, Giuliano Giovanni, regente de Enrico, ha sido quien como castigo, ha asesinado a Enrico por su ineptitud.

Los personajes llegarán a la funeraria que estará cerrada de cara al público, mientras pueden ver que se está celebrando un entierro en una pequeña colina posterior al establecimiento.

Un buen uso de Auspex permitirá saber que todos los presentes son ghouls menos uno de ellos que es un vástago.

Los asistentes están ataviados con ropas de luto y velos de color azabache que lloran la pérdida de Enrico. (No hay duda de que a

VICTORIAN AGE VAMPIRE

Giuliano le encanta toda esta parafernalia). Entre los asistentes hay hombres, mujeres, niños y un párroco que oficia el entierro en italiano (que aunque no lo parezcan, todos van armados con armas de fuego).

Si los personajes se acercan a los asistentes y les molestan, remitirán a que tengan un poco de respeto por el funeral. Ante esto, Giuliano Giovanni saldrá de entre sus criados para entrevistarse en la funeraria con los personajes.

Giuliano es un hombre de unos treinta y pocos años de edad, con pelo corto oscuro muy bien cuidado, perilla y bigote, y unas pequeñas gafas redondas. Va vestido impecablemente con un corte de luto italiano.

La entrevista normalmente será muy corta cuando mencionen a Andrew Collard. Giuliano no ocultará que tenía tratos con el Tremere, y que visitó a su criado hace apenas una hora, señalando al montículo donde está siendo enterrado Enrico. El Giovanni preguntará el motivo de que deseen encontrar a Collard, dependiendo de la respuesta que obtenga ofrecerá su ayuda o no.

Si los personajes revelan que sus motivos no le interesan al Giovanni, éste hará un gesto de desaprobación. De uno de los cajones de la funeraria, saca un cilindro de un fonógrafo, que situará en el mismo aparato. En la grabación, puede oírse claramente la voz de Collard, revelando tanto secretos del Sabbat como de la Camarilla a un interlocutor que desconocen. Giuliano no revelará la procedencia de la grabación, únicamente dirá que no creyó necesario descubrirla hasta que el Tremere asesinó a su bienamado ghoul (una gran mentira).

Si los miembros del Sabbat revelan la pertenencia a la secta, Giuliano les dirá que Collard les traicionaba, y que con gusto, para vengar la muerte de su ghoul, les ayudará en su empresa personalmente. Les revelará que el Tremere en una de las grabaciones habla de una malkavian que reside en un viejo Circo de los Horrores en las afueras de Londres. Quizás ella sepa donde encontrar al Collard.

Giuliano Giovanni desea la destrucción de Collard, por lo que si los personajes no parecen dispuestos a colaborar, ofrecerá una buena cantidad de dinero y algún conocimiento en Nigromancia a cambio de que el Tremere desaparezca del mapa. Sin embargo necesitará una prueba de ello. En otra de las grabaciones averiguó que el viejo tremere tiene un implante metálico en su rodilla, y ese es el motivo de que cojee. Si se lo traen serán recompensados.

El Giovanni es un gran negociador, y si los personajes permanecen muy reacios a escucharle alegará que si pertenecen a la camarilla no pueden permitir que exista un traidor a su causa, pero que aún es más lamentable si ellos pertenecen al Sabbat y sabiendo que Collard les traicionaba, le permitan vivir más tiempo que los ilusos de la Camarilla.

Normalmente, los personaje no suelen poner muchos reparos en pactar con el Giovanni, aunque si le intentan sacar la información a golpes, quien sabe lo que les espera en la propio refugio de un nigromante.



EL SEQUESTRO DE COLLARD (SOLO CAMARILLA)

Los personajes de la Camarilla llegarán cercano el amanecer al refugio que se les ha preparado en Londres en el Hotel Imperial.

A la noche siguiente, exactamente a las 18:30, un criado de Valerius informará de que hay varios coches de caballos esperándoles en la entrada, pues el juicio se ha adelantado para mayor seguridad. Marco, que así se llama el criado, les indicará que deben unirse a la comitiva que trasladará a Collard desde la Real Institución Psiquiátrica de Sursex, o más conocido por el manicomio Sursex., y de allí partir al edificio del Parlamento donde se reunirán con el Senescal y la Primogenitura.

Sin embargo, todo no podía salir tan bien. El temporal de lluvias no ha amainado desde su llegada a Londres. El manicomio no está muy lejos del Hotel Imperial, pero el mal tiempo hace que el tráfico en la ciudad sea más caótico, con numerosos accidentes de coches de caballos que hacen retrasar a los personajes, dando el tiempo suficiente al Sabbat para actuar.

Cuando el carruaje de los personajes llegue al manicomio de Sursex podrá ver el edificio en llamas, mientras que un carruaje huye a gran velocidad.

Perseguir al coche de caballos es una hazaña casi imposible, pues es un coche más ligero y más rápido que el carruaje de la Camarilla, sin embargo, es posible que logren abatir a disparos a uno de los cocheros.

El coche de caballos del Sabbat realizará una tirada de Destreza +

Equitación a dificultad 8, al que se le añaden 3 éxitos automáticos. El carruaje de la camarilla realizará la misma tirada pero sin añadirle ningún éxito automático. Mientras mantengan una diferencia de éxitos de cinco o menos, tienen la posibilidad de disparar a una dificultad de 8. Los Sabbat también dispararán contra los cocheros de la Camarilla.

Sólo con obtener un éxito en la tirada de impactar con el arma de fuego, derribarán a uno de los criados, al que tendrán la posibilidad de interrogar y sonsacar la ubicación del refugio comunal.

ASALTO AL REFUGIO DEL SABBAT

El asalto al refugio del Sabbat será toda una sorpresa para la manada Sabbat que allí se oculta y que ha sido la encargada de capturar a Collard.

El revuelo del combate, permitirá a Collard usar su Senda de Rego Motus para escapar por el tejado de la nave industrial donde se refugia el Sabbat y huir sin que ambos grupos se percaten de ello.

Finalmente, cuando la Camarilla logre vencer al Sabbat, podrán ver que el Tremere ha huido del lugar. No hay rastro alguno de Collard.

LA HERMANDAD DEL CREPUSCULO DE PLATA

Todo parece perdido para los personajes de la Camarilla, están sin pistas sobre el Tremere y la cólera de Valerius sobre su incompetencia ha llegado a sus propios oídos. Sin embargo, una noticia importante a la siguiente noche devolverá a los

personajes la esperanza de encontrar a Collard aún con vida.

El Tremere después de su frustrada huida a través de sus tratos con Giuliano Giovanni, ha decidido no marcharse sin un viejo tomo de sus hechizos que guarda en su despacho de una Orden esotérica a la que pertenece, la hermandad del Crepúsculo de Plata.

La orden básicamente es un club de caballeros selecto al que pertenecen varios Ventue locales y Toreador, que se reúnen para practicar espiritismo y hacer prácticas esotéricas para su diversión. Aunque de vez en cuando, los vástagos realizan otras practicas más carnales a favor de extrañas deidades olvidadas como mero entretenimiento, aunque nunca han obtenido respuesta de sus ritos.

El club tiene su sede en el viejo edificio de un banco inglés que entró en bancarota, muy bien situado en el centro de la ciudad. Según la información que le ha llegado a los personajes, un criado de Simon Devatieur, un toreador del club, se encontró con Collard en el despacho de investigador que tiene en la sede. Collard confundió al criado con Simon Devatieur por su increíble parecido físico (pues es el ghoul que el Toreador usa para aparentar su vida durante el día) y huyó por una de las ventanas.

El despacho que Simon Devatieur (un hombre joven de unos treinta y pocos años de edad, impecablemente vestido a la moda inglesa, con el pelo moldeado rubio y de impecable afeitado) les mostrará, después de una dura charla, está totalmente desordenado. Multitud de volúmenes de ciencias esotéricas están repartidos por el suelo.

Una investigación de los libros que tenía Collard en su despacho, muestra su interés por el origen de extraños cultos por toda Europa sobre unos dioses primigenios de extraña procedencia de carácter esotérico, pero nada más a excepción de un extraño marcapáginas. Parece ser que Collard usó para marcar sus libros una octavilla doblada de un circo de los horrores que está en las afueras de la ciudad. Si le preguntan a Simon sobre el circo, les dirá que hace muy poco tiempo que se estableció en la ciudad, apenas una semana y que permanecerá apenas unos días más en la ciudad.

Si algún personaje usa el toque del espíritu con la octavilla verá una extraña escena, Collard está en una explanada junto al circo, recibiendo personalmente en sus propias manos la octavilla de manos de una mujer de pelo largo, rizado y rubio, de ojos azules, de nariz prominente, vestida con un traje de encaje blanquecino amarillento.

EL CIRCO DE LOS HORRORES (ESCENA COMPARTIDA SABBAT Y CAMARILLA)

Esta escena está a libre consideración por parte del narrador para que pueda personalizarla a cada personaje.

Básicamente, la amante malkavian de Andrew Collard, Eleonor Maxwell, ha sufrido uno de sus nuevos ataques esquizofrénicos, hasta tal punto de incluso atacar al Tremere.

Collard, después de adquirir su preciado volumen de rituales de su despacho de la Hermandad del Crepúsculo de Plata, ha huido a refugiarse con su amante ocasional. El

VICTORIAN AGE VAMPIRE

hecho de que no recurriera a ella en primer lugar, era para no implicarla en sus propios problemas. Sin embargo, en su propia desesperación no tiene otra alternativa.

Eleonor en su ataque, usó la disciplina de Dementación contra su propio amante inconscientemente (o conscientemente, quién sabe), haciendo que el Tremere tuviera que huir del lugar para salvaguardar su propia cordura.

En un momento de lucidez, Eleonor averiguó que pasaba por la mente de Collard mientras huía, las alcantarillas. Al Tremere no le agradaba intentar huir por las alcantarillas, pero era su única vía de escape sin llamar la atención de nuevo para llegar al puerto.

El Circo de los Horrores, en su aspecto exterior se diferenciaría poco de sus homólogos cotidianos, sin embargo, el público no visita el lugar para divertirse, sino para aterrorizarse. La carpa, de un color entre carmesí y azabache, guarda un sin fin de extraños seres e ilusiones que no parecen de este mundo, jaulas seres humanos terriblemente deformados que se comportan como verdaderos animales, extraños gruñidos y alaridos, e incluso voces en el interior de la cabeza de los visitantes...

El circo hoy está cerrado al público, y la gran carpa central de ángulos casi imposibles está completamente vacía.

Los personajes pueden merodear durante algún tiempo, y sólo aquellos que posean una alta puntuación en Auspex, pueden percatarse de la presencia de una extraña mujer de pelo largo, rizado y rubio, de ojos azules, de nariz prominente, vestida con un traje de encaje blanquecino amarillento, que

les mira de una forma extraña, cuando de repente, todos (incluidos los que la hayan visto con Auspex) caerán inconscientes tras una dolorosa jaqueca.

GENIOS DE LA LOCURA

Puedes permitir únicamente a aquellos personajes Malkavian que posean Dementación, enfrentarse al poder de Eleonor.

La malkavian usará un poder de su propia invención de nivel 5, "La maldición de Hécate". Básicamente, se trata de imbuir el trastorno mental "Evasión de la Realidad" a sus víctimas durante un corto período de tiempo, desde 1 día, hasta 1 semana como mucho.

Las víctimas quedan paralizadas en estado casi letárgico, pero sus mentes siguen funcionando como si siguiesen despiertas. Son prisioneros de sus propios pensamientos, controlados por Eleonor.

Los personajes que puedan enfrentarse mentalmente a Eleonor deberán hacer tiradas enfrentadas de Fuerza de Voluntad a dificultad 6, necesitando Eleonor únicamente 1 éxito por encima de la tirada de su adversario para salir victoriosa.

Si Eleonor tuvo éxito en su estratagema, crea una ilusión adecuada para cada personaje en la que tenga que enfrentarse a dilemas morales, a sus propios miedos y a sus necesidades más básicas, pues la locura no es otra cosa que rasgar el velo que nos impide ver lo más profundo de nuestras almas.

NOTAS SOBRE LA ILUSION

Si piensas que la forma de narrar una ilusión está muy vista, te aconsejo hacer algo excepcional, introduce en la crónica, una minisesión de otro juego, es decir, de buenas a primeras cambia los personajes vampiros por otros mortales dentro de una partida de por ejemplo La Llamada de Cthulhu, adaptada a la temática y a la situación de la trama de Vampiro que se está narrando.

Crearé la suficiente confusión en los jugadores, y de paso, probar otras formas de narración.

Sólo una objeción, Eleonor debe aparecer en la partida alternativa como conexión a la realidad. Tiene que haber una vía de escape y una forma de saber que Collard ha huido por las alcantarillas... (quizás una ilusión inconsciente de Eleonor les haga ver que el Tremere desciende a las cloacas.)

Si tus personajes no son capaces de resolver correctamente la ilusión provocada por Eleonor, pueden perder puntos de Fuerza de Voluntad, coraje, autocontrol, consciencia, etc... de forma permanente.

Si se supera adecuadamente, tendrán el efecto contrario, ganar puntos permanentes en las características anteriores dependiendo de la naturaleza de la ilusión.

Sin embargo, cuando ya haya parecido que han escapado al control de la malkavian, se tratará de otra ilusión, sin embargo, un nuevo factor que no esperaba Eleonor aparecerá en escena.

Anatole del clan Malkavian hará aparición para ayudar a los personajes. Haciendo honor a su fama, Anatole ha vislumbrado que los personajes tienen un papel importante en la gehena, para bien o para mal, aunque eso no lo sabe.

Anatole en su campaña diabolista, ha logrado averiguar que en algún Edimburgo, se encuentra un vampiro de baja generación en letargo, una presa fácil, y es por este motivo por el que se encuentra de paso en Londres camino al norte. Sin embargo, el poder provocado por Eleonor, ha llamado su atención...

El malkavian enfrentándose a su compañera de clan, aparecerá en la ilusión de los personajes para ayudarles a escapar.

De nuevo conscientes, pueden ver junto a ellos al malkavian que mantiene una mirada furiosa con una mujer vestida con un traje amarillento de encaje.

Anatole pedirá tranquilidad a los personajes antes de que hagan una estupidez. Eleonor no es consciente de sus actos y lo apropiado es dejarla en paz.

Eleonor desaparecerá de la vista, usando su Ofuscación para no volver a molestar a los personajes.

Anatole acompañará a los personajes fuera de la carpa y les invitará a acompañarle en su coche de caballos de camino al centro de la ciudad.

Durante el trayecto, el malkavian les dirá que permanece en Londres para visitar a Valerius, de parte de Lucita. Aunque parezca extraño, al malkavian, no le molestará lo más

mínimo compartir su carruaje con miembros del Sabbat, si se diera el caso.

El mismo no sigue los ideales de la Camarilla y guardará el secreto de la existencia de Sabbat en la ciudad, sin embargo, puede que los personajes estén decididos a acabar con él, a lo que sabrá responder que si le matan, no conocerán lo que tiene que decirles...

El malkavian les comentará que ha visto en sus auras viejas vetas negras (claro está si han cometido diablerie), y que el mismo hace años también fue diabolista, por lo que se siente identificado con ellos.

Pero también les dirá que hay algo muy importante para ellos, no sabe muy bien qué es, pero van a tener un papel decisivo para la estirpe en el futuro. No puede decir nada más.

Cuando estén de vuelta en el centro de la ciudad, Anatole se declarará como aliado suyo, pues persiguen una misma causa (la diablerie, aunque éste no diga nada de su verdadero cometido en Edimburgo), y que si alguna vez desean algo de él, sólo tienen que pedirlo. El malkavian sabrá encontrarles...

Finalmente se despedirá con "*Se dirige hacia el puerto por el subsuelo*" y se marchar, de nuevo el Auspex le ha valido a Anatole para salir ileso a las adversidades leyendo la mente de Eleonor.

LAS GLOAGAS (ESCENA COMPARTIDA SABBAT Y CAMARILLA)

Aunque parezca mentira, a los personajes no les costará mucho seguir

al Tremere. Anatole les ha dejado en el centro de la ciudad, donde confluyen todos los túneles por el que Collard tiene que pasar obligatoriamente para llegar hacia el puerto sin llamar la atención.

Sin embargo, de nuevo, Collard vuelve a llevar ventaja. A pesar de ello, la desesperación del Tremere, vuelve a jugarle una mala pasada. Collard se perderá por los túneles, hasta que tras un encuentro con un Nosferatu, intente sacarle la información a golpes ya que no tiene nada que ofrecer a cambio de la información.

Collard huirá tras ser descubierto torturando al Nosferatu por el resto de miembros del clan, teniendo lugar una encarnizada persecución.

EL CAZADOR DE LAS PROFUNDIDADES

El clan nosferatu se encuentra muy nervioso, muchos de sus miembros han encontrado la muerte o han desaparecido en la zona cercana al puerto. El hecho de que algo se escape el control de los nosferatu en su propio terreno es algo que les atemoriza de sobremanera.

No es para menos un Nictuku es el responsable de la cacería de Nosferatus, otro factor también decisivo en la persecución de Collard.

Sin embargo, de nuevo, la suerte le sonrío al Tremere, en un enorme colector, ha dejado atrás a los nosferatu gracias a su senda de control mental para pasar por encima de unos extraños habitantes del Londres Victoriano.

En el túnel de dimensiones ciclópeas más de un centenar de niños sucios, mugrientos, con la ropa destrozada, son exactamente iguales que los otros niños de la calle sin embargo más allá de su pelo desaliñado, las cuencas huecas y podridas de sus ojos brillan con una bioluminiscencia sobrenatural y verdusca.

Varios nosferatu han intentado cruzar sin éxito entre los niños, siendo derribados por algún extraño motivo uno a uno, incluso aquellos que iban ofuscados.

LOS PILLUELOS SIN OJOS

Los pilluelos no tienen importancia en la trama, simplemente estaban en el lugar indicado en el momento menos indicado, y son meros espectadores de lo ocurrido. Para ellos los vástagos no tienen interés alguno, aunque si son atacados o se sienten en peligro (como en este caso) no dudarán en acabar con la amenaza.

Pocos minutos después, los personajes recién llegados a las cloacas se encontrarán con uno de los nosferatu que intervino en la persecución, y tras una corta negociación, les indicará por donde ha huido el Tremere.

A los nosferatu no les interesa perder más miembros del clan, sin embargo si están interesados en que el Tremere pague su osadía, por lo que no pondrán muchas pegas para ayudar a los personajes a llegar hasta el colector.

Allí continúan el centenar de niños que les siguen con la mirada. Los personajes que tengan disciplinas de Obtenebración, Protean, o la Senda Rego Motus que permita el vuelo, no

estarán a salvo de los Pilluelos, puesto que también se ha de pasar dos tipos tiradas.

La primera, de Coraje, a dificultad 8, para reunir el valor necesario para cruzar. Esta tirada sólo ha de hacerse una vez, y los éxitos obtenidos, reducirán cada uno, un punto en la dificultad de las tiradas de Fuerza de Voluntad que han de hacerse cada turno.

La tirada de Fuerza de Voluntad tiene una dificultad inicial de 10, que se reducirá en uno, por cada éxito obtenido en la tirada de coraje. En total hay que hacerse 5 tiradas exitosas de Fuerza de Voluntad para llegar al otro extremo del colector. Si se falla la tirada, se sufren los efectos de una extraña congelación no natural, que hace tres niveles letales de daño, que sin embargo, no son absorbibles con resistencia ni curables mientras estén en el colector en compañía de los Pilluelos. Si se pifia, se recibe 6 niveles de las mismas características que el caso anterior

Si atacasen a algún Pilluelo, el centenar atacará a los personajes con sus dagas, mientras realizan las mismas tiradas que si cruzasen cada turno para atacar.

EL CAZADOR DE LAS PROFUNDIDADES

Cuando por fin, hayan superado la presencia de los Pilluelos, podrán internarse en varios túneles que por su estado de conservación, parece que fueron abandonados hace muchos años.

Sin embargo, la configuración de los túneles es totalmente laberíntica y quizás sean necesarias algunas tiradas

VICTORIAN AGE VAMPIRE

de Percepción + Supervivencia para seguir el rastro de pisadas de Collard.

Finalmente, en un viejo colector en desuso, encontrarán a Collard en el suelo, es difícil de saber si sigue vivo o no (ya que no tiene pulso como todo buen vampiro), tiene muchos huesos rotos y la carne ha saltado de ellos al retorcerse y estallar. El Tremere mueve los labios intentando decir algo.

“El que aúlla en el viento”

Demasiado tarde, desde algún lugar de los túneles laberínticos que han atravesado, una brisa con olor a muerte les golpea el rostro como si de un guantelete se tratara, cuando por fin se oye un alarido infernal de ultratumba, un sonido tan fuerte, que hace temblar el suelo y resquebrajarse las paredes, y a los personajes que tengan Auspex activado en ese momento ganarán el defecto de -4 de Sordera, puesto que sus tímpanos reventarán en mil pedazos. (La Sordera puede curarse gastando 4 puntos de sangre y regenerando los oídos perdidos, pero para darle dramatismo a esta escena no se lo digas a tus jugadores hasta que hayan terminado este trance).

Collard se mueve de manera nerviosa, hasta que por fin reuniendo todas las pocas fuerzas que le quedan, grite que tienen todos que huir.

Los personajes Sabbat pueden abandonar a Collard aquí si lo desean, pues su vida ya no les interesa, teniendo el cilindro del fonógrafo, tienen la prueba suficiente para demostrar su traición al Sabbat. Los personajes de la Camarilla lo tienen peor ya que tienen que llevarlo al juicio y deberán cargar con él.

La persecución comienza en los túneles laberínticos, el sonido se ha

vuelto tan estridente como intenso, y comenzará a desgarrar la carne y a astillar los huesos de aquellos que se queden rezagados.

Para huir, es necesario obtener 10 éxitos más que el Nictuku en tiradas de Fuerza + Atletismo a dificultad 6, (se cuenta como éxitos automáticos la potencia, y los turnos de celeridad permiten hacer más tiradas por turno). Aquellos que estén a 5 éxitos por delante del Nictuku reciben cada turno 5 heridas agravadas al astillarse sus huesos y reventar sus músculos, los que estén a 6, 4 heridas agravadas, así sucesivamente hasta llegar a 9, en el que sólo se recibe 1 nivel agravado. El Nictuku se mueve a una velocidad variable de 1 dado de 10 éxitos por turno, teniendo los personajes una ventaja inicial de 5.

Aquellos muy rezagados, tendrán una muerte horrible a manos de una criatura peluda, deforme, con aspecto de murciélago, de dos grandes alas con garras que se saciará con los pobres desgraciados.

Cuando consigan los diez éxitos de ventaja requeridos, en un colector que da al exterior, pueden ver a una figura conocida, al principio difícil de reconocer por el cambio de indumentaria y la escasez de luz, pero se trata del mismísimo, Mithras, que escudriña la oscuridad mirando directamente al origen del sonido. Ni siquiera se dirigirá a los personajes, ni siquiera les mirará, está muy enfurecido por la presencia del ser, lo suficiente, para olvidar momentáneamente viejas redencillas con los personajes si son Sabbat o Camarilla. Simplemente, señalará a la escalerilla de mano que lleva al exterior...



Puede ser un mal momento para intentar atacar a Mithras, tal vez por que estén muy heridos, tal vez porque no sería bueno estar acorralados entre dos cuartas generaciones. Si los personajes Sabbat quieren morir por su estupidez, esta es su escena...

La luz de la luna en sus rostros indica la libertad, han logrado huir de las alcantarillas, donde Mithras ha desaparecido y el estruendo ha dejado de oírse, nadie ha tenido el valor de quedarse de testigo, pero sin duda, algo horrible ha sucedido.

ÉPILOGO

Los personajes Sabbat, han logrado huir de Londres incluso con la presencia inesperada del desaparecido Príncipe Mithras. Por alguna extraña razón, con o sin Collard, no tendrán muchas dificultades para llegar al puerto de Londres y de allí a las costas del Nuevo Mundo.

Judward Calbin se sentirá muy satisfecho con el trabajo realizado, y premiará a los personajes con nuevos feudos para su control en Baltimore, con mismas puntuaciones que tuvieron los anteriores en Inglaterra. Si lograron además entregar a Collard con vida, se les premiará con feudos con un punto más por encima de los que poseían anteriormente.

Los personajes de la Camarilla corren con una suerte parecida, el juicio se llevará a cabo sin mayores altercados. Mithras volverá sano y salvo de extraña manera a gobernar en Londres. Valerius ha ganado esta vez la partida ante Lady Anne, aunque Mithras piensa todo lo contrario. El orden vuelve a la ciudad, y los personajes pueden volver a sus

feudos sanos y salvos. Mithras ha decidido perdonar todo lo ocurrido en el pasado, por sus méritos al encontrar a Collard y rechazar al Sabbat. Si los personajes además, no rompieron ninguna tradición de la Camarilla en esta importante misión, se les premiará además con añadir un punto a sus puntuaciones de Feudo.

A los personajes independientes, sus respectivos clanes se encargarán de premiarles según su grado de acierto con posición dentro del clan, recursos o incluso, algún control sobre un Feudo del norte si no lo tenían. Si poseían alguno, la influencia del clan, les hará añadir un punto a sus puntuaciones.

Sin embargo, lo más importante para todos los grupos, es encontrar el libro de Rituales de Collard que contiene cinco rituales de nivel 1, cuatro de nivel 2, tres de nivel 3, dos de nivel 4, y uno de nivel 5. Hay un ritual en especial en el libro aparte de los ya mencionados, llamado "El Ritual de la Rosa Amarga" que alegrará de sobremanera a los diabolistas de tus personajes y que tiene mucha importancia en la trama.

FALLANDO EN LA MISIÓN

Como se citó al principio de esta escena, fallar en la misión, supone la pérdida de los feudos, que serán muy importantes en el Acto 4. Otro asunto puede ser que no logren encontrarse con Anatole, que les será de ayuda cuando intenten encontrar a Lucita en el siguiente acto.

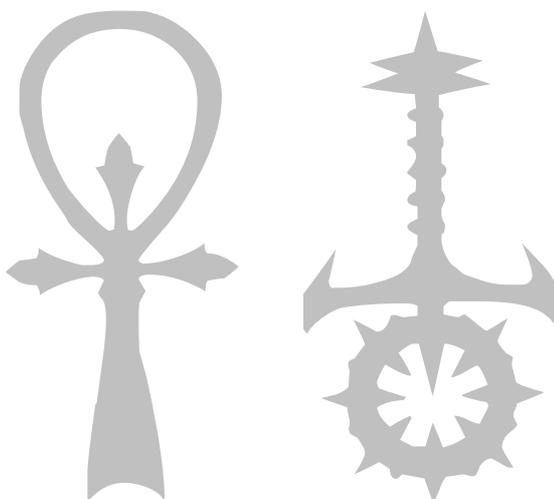
EL RITUAL DE LA ROSA AMARGA

Permite que varios vástagos asciendan de generación con la Diablerie. Primero un único Diablista debe beber toda la sangre y la Salud menos el último nivel (para detenerse debe tirar Autocontrol DIF 13 – Generación de la víctima, si falla o fracasa no se detiene). Después deben arrancar el corazón con un puñal de hierro forjado en frío y ponerlo en un cuenco de barro, triturarlo con un mortero de mármol para acabar añadiendo un poco de vino tinto, la ceniza de una víbora y una pinta de agua pura de manantial o destilada. El que realiza el ritual tira Inteligencia + Ocultismo a dificultad 6, el Narrador la realiza en secreto. Después beben. Si tiene éxito bajan de generación. Si falla sufren 3 heridas agravadas que pueden resistir los que tengan fortaleza tirando Resistencia + Fortaleza a dificultad 5. Hay rumores que a veces el ritual falla incendiando espontáneamente al diablista o matándole por ser muy poderosa para alguien de generación muy inferior o descendiendo en varias generaciones pero sufriendo heridas agravadas y adquiriendo trastornos mentales graves. También algunos dicen que se podría conservar y así ascender uno sólo varias veces. De todos modos a este ritual le envuelve mucho misterio y desconocimiento en todos los aspectos.

JUGANDO CON GRUPOS MIXTOS

Si te has dado cuenta, llega un momento en la escena que, tanto Sabbat como Camarilla tienen un mismo camino. Los grupos mixtos, con algunas modificaciones, pueden jugar en sus respectivas tramas paralelas, pero tienen un punto de inflexión.

Para jugar con ambos grupos tienes que hacer pequeños cambios para que se ajuste al máximo. Por ejemplo, cuando la Camarilla ataque el refugio del Sabbat, puede ser un buen momento para que los personajes se encuentren cara a cara y se reconozcan. Este hecho puede tener dos desenlaces, que los personajes sean leales a sus respectivas sectas y desprecien a sus compañeros, con lo que sólo el más fuerte sobrevivirá, o que aprecien más a sus compañeros que a la secta, hecho normal cuando los vástagos son más antiguos que las propias sectas, con lo que deberán interpretar una lucha, para después decidir que van a hacer.



VICTORIAN AGE VAMPIRE

DRAMATIS PERSONAE (ACTO 3)

Para una mayor personalización de la crónica, a partir de este acto, no se incluirá ficha alguna sobre los PNJ, quedando siempre a discreción del narrador la creación de unos antagonistas equilibrados con los personajes, aunque claro está siempre con algunas excepciones como el caso de Musthok o de personajes mucho más poderosos que los personajes. Sin embargo, para el correcto funcionamiento del tema de la trama, es decir, la diablerie, se incluyen clanes y generaciones de los antagonistas.

Como te habrás dado cuenta, la corrupción ha llegado a tal extremo en los personajes, hasta convertirlos en diabolistas, de una forma u otra, es su manera de vengarse de la frustración y desesperación que han sufrido durante los tres primeros actos de la partida. De ser unos pobres mortales santos, se han convertido en unos monstruos que ni siquiera ellos podían imaginar.

ARZOBISPO ADRIAN

Clan Toreador, 7ª Generación

EDWARD BARRINGTON

Clan: Brujah, 6ª Generación

JUDWARD CALBIN

Clan Ventrue, 6ª Generación, (5ª si consigue cometer diablerie sobre Helvold Wannnes).

UNE WANNES

Clan Gangrel, 6ª Generación

HELVOLD WANNES

Clan Gangrel, 5ª Generación

MANADA DE HOMBRES LOBO

Si dominas hombre lobo, no dudes en incluir a lupinos de rango 2 o 3 que escolten a Helvold. Si no conoces Hombre Lobo: El Apocalipsis, sus atributos y habilidades relevantes para el combate estarán a 6, se regenerarán un nivel de cualquier herida por turno, usarán su resistencia para absorber heridas agravadas y usarán sus garras de F+2 de daño agravado.

GIANGALEAZZO GIOVANNI

Clan Giovanni, 8ª Generación

ANTONIO DE CASAS

Clan LaSombra, 6ª Generación

MARISSE

Clan Toreador, 7ª Generación

Un breve inciso, Marisse tras la expulsión de Judward Calbin de su ancestral feudo de Helmsdale, se convertirá en la Príncipe de la Camarilla de dicho Feudo.

VICTORIAN AGE VAMPIRE

RUTHBEND D'AGUISE

Clan Toreador, 7ª Generación

MYAT, MYET, MYUT

Las tres partes del demonio, tienen atributos a 6 y algunas concesiones demoníacas que quedan a la distracción del narrador. En su forma completa, tienen atributos muy por encima de los valores normales y concesiones inimaginables.

MUSTHOK DANISLAV

Clan Tzimisce, 5ª Generación

GHUILLLO DE LAMMERK DE CAPADOGIUS

Clan Capadocio, 7ª Generación

LAMMERK DE CAPADOGIUS

Clan Capadocio, 6ª Generación

ANDREW COLLARD

Clan Tremere, 6ª Generación

ASSAMITAS CONTRATADOS / ARGONTES / MANADA SABBAT

Clanes varios (assamita para los asesinos contratados), generaciones entre la 7ª y la 12ª.

GIULIANO GIOVANNI

Clan Giovanni, 10ª Generación

SIMON DEVIATIEUR

Clan Toreador, 12ª Generación

ELEONOR MAXWELL

Clan Malkavian, 8ª Generación

ANATOLE

Malkavian, 7ª Generación

EL CAZADOR DE LAS PROFUNDIDADES

Nictuku, 4ª Generación

MITHRAS / MITRAS

Clan Ventrue, 4ª Generación

LOS PILLUELOS SIN OJOS

Naturaleza: Monstruo

Conducta: Superviviente

Edad Aparente: Menos de 10

Físicos: fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2

Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 1

Mentales: Percepción 6, Inteligencia 2, Astucia 4

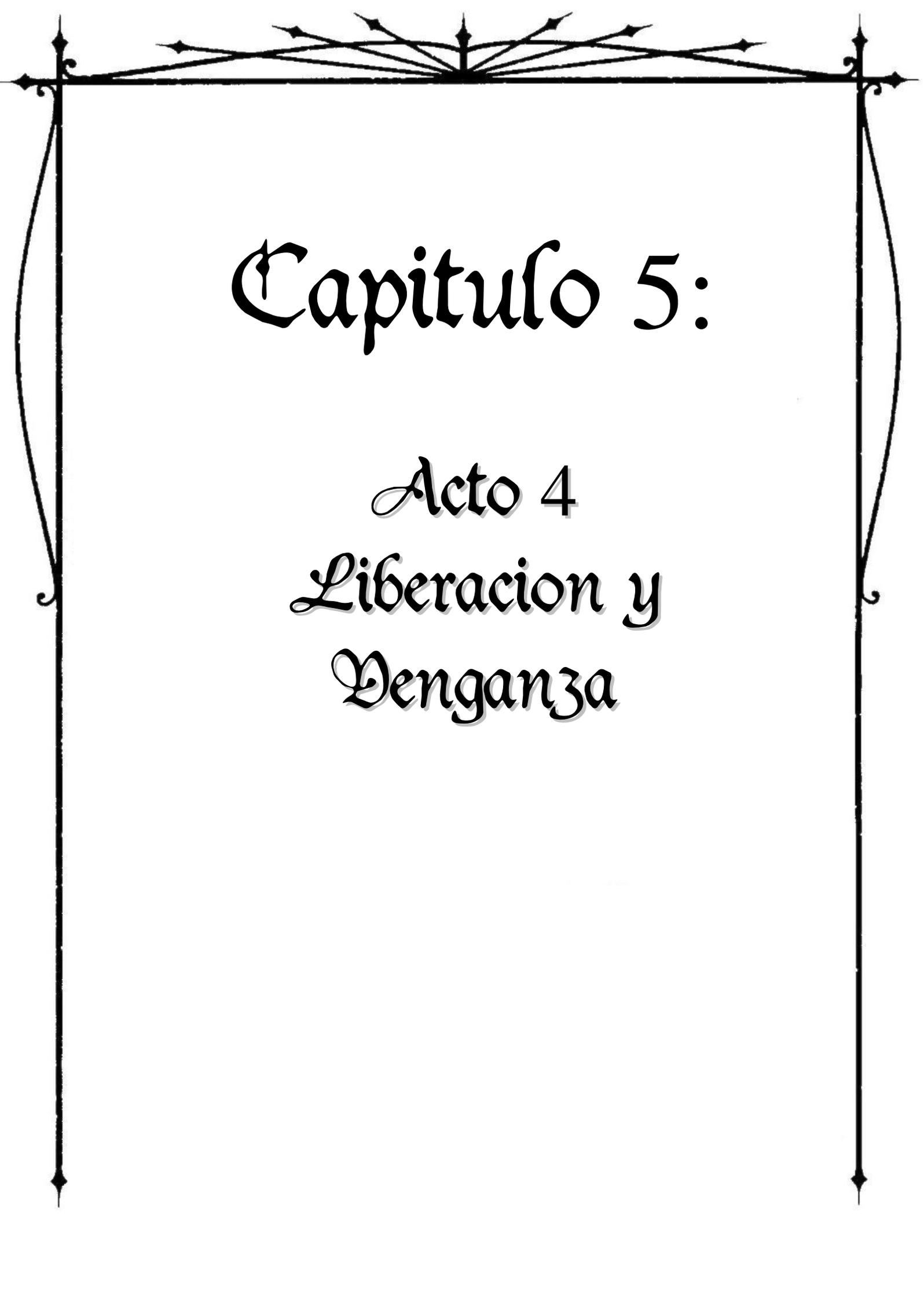
Talentos: Alerta 3, Pelea 4, Esquivar 3, Intimidación 3, Callejeo 5

Conocimientos: Área de Conocimiento (Londres) 5

Virtudes: Consciencia 1, Auto-Control 1, Coraje 5

Moralidad: Humanidad 1

Fuerza de Voluntad: 4



Capitulo 5:

Acto 4
Liberacion y
Denganza

TEMPUS FUGIT

De nuevo, vuelve a darse un salto en el tiempo. Los personajes, ya reconocidos como antiguos en sus respectivas sectas, han visto como el mundo mortal, ha cambiado enormemente desde que fueron convertidos, es más, incluso el salto tecnológico desde el siglo XIX al XX ha sido como vivir tres siglos de adelanto en uno solo: el cine, la televisión, la luz eléctrica, el teléfono, adelantos que en su vida creerían poder ver.

Pero el tiempo no pasa en balde, los personajes han pasado grandes cantidades de años en letargo volviéndoles cada día más anacrónicos, mientras sus senescales gobiernan en su lugar.

Sin embargo, hay poco nuevo en la sociedad de la estirpe. Las guerras Sabbat-Camarilla continúan hasta el día de hoy, parece que ni siquiera vayan a tener fin.

Aunque hay una historia que aún no ha tenido lugar. Lucita ha cometido amaranto sobre su propio sire, el Arzobispo Monçada, con ayuda de la assamita Fátima, en la Iglesia de San Nicolás de los Servitas el 6 de Noviembre del año 1999.

Sin embargo, los planes de Monçada siguen en funcionamiento incluso después de su anunciada muerte, y por fortuna o desgracia, serán los personajes quienes ayuden inconscientemente a culminar los planes del fallecido Lasombra.

ESCENA I: UN VIEJO

CONOCIDO

Desde el día de su conversión al vampirismo, Anselm de Bec ha sufrido un eterno tormento.

Su amor hacia Lucita y la pasión carnal que siente el viejo Arzobispo, luchan en su mente contra las enseñanzas del propio Monçada (la Senda de la Noche) y las propias creencias mortales de Anselm (Senda del Cielo).

La mente del Lasombra se ha convertido en un frágil espejo que amenaza con romperse, a medida que los siglos han pasado sobre él.

La gota que ha colmado el vaso, ha sido la propia muerte de su sire, a manos de su hermana y amante oscura. Anselm ha sido prisionero por así decirlo de la voluntad de Monçada hasta nuestros días, y sin la presencia de su sire, Anselm ha comenzado a vagar por el mundo sin rumbo fijo, saciándose de sangre, y a menudo, cometiendo los actos más atroces y dementes, por amor se cometen locuras...

Los pocos supervivientes de sus masacres atestiguan haber visto a un monje de ropajes negros, y lo han relacionado a una vieja leyenda de Inglaterra, "el monje negro".

Son estos rumores, los que alertarán a los personajes de la presencia del Lasombra cerca de sus feudos, indiferentemente si están en EEUU o en Inglaterra. Si tus personajes tienen refugios en ambos países porque pertenecen tanto a Sabbat como a Camarilla, haz que aparezcan en los feudos de los personajes de la Camarilla, y sea el Sabbat quien avise a los personajes pertenecientes a esta secta

sobre la posibilidad de que se trate de un chiquillo de Monçada, y que sería de gran ayuda a recuperar la pérdida posición en España de la secta.

Por otra parte, los personajes de la Camarilla también pueden estar interesados en unir a Anselm a la secta, para descubrir los más oscuros secretos que Monçada escondía en su Embajada de las Sombras...

El hecho de que ambas sectas deseen tomar a Anselm bajo su protección, no impedirá que los personajes obtengan beneficios personales.

Sin embargo, para sorpresa de ambos grupos, será el propio Anselm de Bec, el 1 de Diciembre del año 1999, quien se presente personalmente en el lugar donde los personajes estén reunidos deliberando sobre que hacer con él.

De una forma totalmente tosca y seca, se presentará ante ellos.

Anselm, enfundado en sus viejos hábitos de color negro, con el pelo desaliñado y mirada perdida, con lágrimas de sangre en los ojos, pedirá una inusual ayuda a los personajes.

Cada noche que pasa, la desesperación de no conseguir el amor de Lucita le hace desatar a su Bestia, consumiendo poco a poco, los últimos retazos de la humanidad. Ni siquiera el mismo posee el Autocontrol para detener su destrucción, y teme poner más vidas en peligro por sus desvaríos.

Finalmente, revelará sus sentimientos hacia Lucita, pero le ha sido imposible seguir el rastro de la Lasombra desde el día de la muerte de su sire. Sus misivas siempre han sido

respondidas por Lucita de forma brusca y desprecio.

Si le ayudaran a conseguir el amor de Lucita, Anselm estaría dispuesto, no solo a unirse a la secta que representen, sino a desvelar secretos sobre la Obtenebración y sobre su sire.

Sin embargo, el problema principal para encontrar a Lucita es saber donde se encuentra actualmente.

Los personajes muy listos, pueden pensar en usar Presencia a nivel 4. Sin embargo, cuando Lucita se presente, no estará muy contenta sobre su invocación, implicando un aumento en la dificultad convencerla de que tenga un encuentro con Anselm.

Aquí es donde entra en lugar la amistad con el malkavian Anatole. Desde su encuentro en el siglo pasado, los personajes han mantenido varios encuentros con el malkavian, guardando una cordial alianza. Ante el favor de pedirles la localización de Lucita, Anatole se mostrará algo receloso, pero al indicarle el motivo de reunir a Anselm con Lucita, Anatole accederá de buen grado. El malkavian ha escuchado muchas veces el nombre del Lasombra salir de los labios de Lucita, siempre con un tono triste.

Finalmente, Anatole confesará que Lucita se encuentra en Pigra, una pequeña ciudad del norte de Italia, reflexionando sobre su condición después de la diablerie a su sire, pues no tiene ni los pensamientos claros, ni la conciencia tranquila. La dirección de la ubicación que les entregará será muy clara y concisa.

Anselm tiene un miedo atroz a que Lucita de nuevo le rechace, por lo que no accederá a verla personalmente hasta que haya hablado con los personajes en primer lugar.

La dirección lleva hasta una pequeña casa en las afueras de la ciudad en plena campiña italiana. Rodeada por oscuros bosques al borde de un lago se encuentra el pequeño edificio de piedra construido al estilo de la Domus clásica romana.

Lucita no espera visita alguna, pero no podrá rechazar a recibir a los personajes, sobretodo si Anatole fue quien les reveló su posición. La Lasombra en un principio parecerá contrariada por las decisiones excéntricas de su viejo camarada malkavian, pero si les ha indicado su paradero, debe ser importante.

La chiquilla de Monçada les invitará pasar a un pequeño salón de lectura, donde les servirá unas pequeñas copas con vitae. La casa no tiene servicio, así que será ella misma quien sirva la bebida (no tiene servicio visible, claro está).

La entrevista comenzará con buen pie, la Lasombra tiene ganas de hablar sobre lo que ocurre en el exterior, sin embargo, su rostro cambiará cuando mencionen su verdadero objetivo, interceder por Anselm.

Lucita hará un gesto de desaprobación mientras suspira. Nunca le ha gustado hablar sobre sus sentimientos que ya de por sí son complejos (sobre todo con su larga lista de amantes y el caso especial de Fátima), y menos ante extraños.

Sin embargo, Lucita confesará que ella también siente algo especial por Anselm, pero que no puede obviar que

él es un vivo retrato de su sire, no en su físico, sino en su forma de comportarse y sus creencias.

Aludirá que Anselm es inteligencia, carácter reflexivo, servil, con gran templanza, una fe inquebrantable y profundos conocimientos en teología y la Iglesia, cualidades que indudablemente son reflejo de su sire, al que después de su muerte, sigue guardando una mezcla de rencor, repulsión y desagrado.

Es este el lugar donde los personajes tienen que desarrollar todas sus capacidades de convencimiento para hacer que la Lasombra se reúna con su hermano oscuro. Para ello deben convencerla en tres puntos:

- Anselm puede parecerse en su forma de ser a Monçada, sin embargo, su alma está libre de la corrupción que Monçada representaba, y por supuesto, no posee ni la maldad ni la personalidad conspiradora del Arzobispo del Sabbat, pues se ha presentado por propia voluntad ante ellos y no ha tenido recelo alguno en pedir ayuda.
- Si se desea salvaguardar los intereses de la Camarilla que ella misma ha defendido durante tantos años, sería adecuado que ella misma cediera parte de su brazo a torcer para impedir los actos dementes de Anselm, para proteger a la Mascarada, y para obtener succulentos beneficios de los conocimientos que alberga sobre algunos de los planes de Monçada.
- Él siempre la apoyó cuando permaneció junto a él en la Embajada de las Sombras, sólo que Anselm no tuvo el valor de

desobedecer a Monçada, y ésta es una oportunidad para retomar viejos sentimientos.

Sólo si los personajes han invocado a la Lasombra, será necesaria convencerla de las buenas intenciones de Anselm.

- Anselm no guarda rencor alguno por la destrucción de su sire, pues ahora es libre de pensamiento y de actos, sólo el amor que siente por Lucita es el responsable de sus locuras, que en muchos casos es simplemente por llamar la atención. Si Anselm guardara alguna mala intención, no hubiera recurrido a los personajes, sino que planearía la destrucción de la Lasombra desde, valga la redundancia, las sombras.

Finalmente, si han logrado convencer a la Lasombra, obtendrán un *"Intentaré comportarme educadamente"*, cuando por fin, acceda a citarse con Anselm.

La cita ha sido planificada en un pequeño claro del bosque a modo de jardín de la casa de Lucita. Anselm había viajado a Italia con los personajes, pero su terror al rechazo, le impidió presentarse personalmente en la primera entrevista.

A las doce de la noche, Lucita esperará puntualmente a Anselm. Viste con un hermoso vestido de noche de color púrpuro, mientras que él, ha abandonado sus hábitos para acceder a vestirse con un traje de chaqueta. (Es un gran logro por parte de los personajes, pues Anselm nunca había colgado los hábitos).

La reunión en el jardín a la luz de la luna es especialmente tranquila, y

ambos amantes comparten una agradable charla tras superar los primeros nervios y la incómoda situación.

Los personajes estarán en la casa a la espera de que ambos amantes terminen con su velada, disfrutando de una tranquila reunión. Sin embargo, los personajes que posean Auspex pueden darse cuenta de que algo ocurre.

Si dirigen la mirada hacia el jardín podrán ver como Anselm y Lucita se besan románticamente, sin embargo, hay otra presencia más con ellos, una poderosa presencia que les resulta familiar.

Tras llegar lo más rápidamente posible al lugar, podrán darse cuenta de que Lucita y Anselm en su beso apasionado estaban compartiendo la vitae. Ella parece casi hipnotizada cuando por fin, logra separarse de él bruscamente y caer al suelo de bruces. El terror que siente le impide vocalizar más allá de unas simples palabras...

-“¡Tú! ¡Has vuelto! ¡Si he de matarte dos veces que así sea!”

Los personajes estarán totalmente extrañados ante lo que acaban de desatar. Lucita pedirá con un gesto que se mantengan al margen, si se acercan demasiado, enormes tentáculos nacidos de la sombra, les apartarán.

Finalmente, todo es oscuridad. Alejados de la nube de oscuridad, pueden darse cuenta de que ahora solo quedan dos presencias, una que reconocen como Lucita, pero la otra es desconocida aunque familiar, no hay rastro de la esencia de Anselm.

Dos grandes nubes de oscuridad se arremolinan como dos grandes criaturas que luchan una contra otra, se

muerden, se retuercen, hasta que finalmente, después de varias horas de lucha, el vencedor sale de la oscuridad.

Anselm se acerca a los personajes, aunque no parece el mismo. Su mirada fría, maquiavélica e inhumana refleja de que ya no es él. Con una voz totalmente desconcertante pero familiar se dirige a ellos.

“Es hora de las explicaciones, gracias por todo custodios de la Orden del Beso de Judas y acompañantes, sin vosotros nunca hubiera logrado resucitar como lo hizo nuestro Señor...”

Ahora esta todo claro, la voz tan familiar resulta ser la de Monçada.

“Os preguntaréis quien es el que ahora ocupa el cuerpo de vuestro amigo Anselm. La respuesta es sencilla, simplemente mi chiquillo ha cumplido con su objetivo, albergar mi consciencia después de mi muerte.

Yo Monçada, habiendo visto mi muerte, he logrado renacer, yo que había visto mi fatal destino, he ganado a la muerte.

Sin embargo, no podría haber sido de otro modo sin vuestra ayuda. Vosotros que en un pasado custodiasteis de Anselm, seríais su perdición y a la vez mi bendición, pues fuisteis abrazados con este propósito por vuestros sires, mis aliados, hace siglos.

Es por eso que fuisteis salvados de las manos de Mithras por mi aliado DeCasas, espero que su vitae saciara vuestros hambrientos gatzates, o al menos, encontrara una muerte digna a su estupidez.

Vuestro propósito en mi plan no era otro que lograr que esta escena tuviese lugar, que mi traidora chiquilla Lucita que albergaba mi esencia inconscientemente, fuera el vehículo transmisor a mi nuevo cuerpo, encontrando ella su debido castigo.

Si os soy sincero, ya no sois de utilidad en mis planes, pero ello no implica ni vuestra destrucción ni la mía. Pues después de todo, se recompensar a los que me han servido bien, y tengo algo que os será de buen agrado.

Mi regalo es el siguiente, de camino a vuestros refugios, se dirige una cuadrilla de vástagos que cumplen con mi última voluntad, aquella que mi buen Alfonso les está haciendo cumplir. Os entregarán un objeto sumamente importante, pero sin embargo, lo que pueden encontrar más de su incumbencia es la subasta que tendrá lugar dentro de un mes en Dortmund, Alemania. Les aseguro que lo que allí se subasta les llamará en gran medida su atención, y les aseguro que tendrán que pujar muy alto para conseguirla.

Hasta siempre”

Ahora, Monçada descubierto, desaparecerá entre las sombras para no volver a ser visto por los personajes jamás.

Hasta ahora todo tiene sentido, Anselm sólo escucharía y pediría ayuda a aquellos que en el pasado le juraron proteger, y sabía que aquellos que había salvado de las manos de Monçada tendrían que devolverle el favor.

Ahora las razones de su abrazo han quedado explicadas, pues durante estos años sólo han sido piezas en la partida de ajedrez del Lasombra. Hasta el día de hoy han sido engañados. Sin

embargo, por lo menos, aún queda el consuelo de que serán recompensados.

Y así es, en su refugio, estarán esperando varios cainitas enviados por Monçada de forma pacífica. Ellos comentarán ser simplemente mensajeros de la última voluntad de Monçada al traerle sus pertenencias guardadas en el Vaticano, para después marcharse pacíficamente.

Sí, es cierto, se trata de un guiño a la crónica de la Herencia del Padre de Eltharion, pues ambas crónicas guardan aspectos comunes sobre la muerte de Monçada. Si lo deseas, puedes tomar la Herencia del Padre como trama paralela a esta crónica con otros personajes para los jugadores y así añadir profundidad.

El objeto que ahora poseen los personajes en sus manos es una obra antiquísima, parece ser una flecha de extrañas características, está grabada con extrañas runas, y no posee punta, parece que se rompió al chocar contra algo.

Si los personajes con Auspex usan el toque del espíritu, podrán ver como en mitad del fragor de una batalla de una noche oscura, la flecha sale disparada de un arco en mitad de la lluvia, para impactar en el pecho de un hombre fornido, de apariencia familiar, de pelo largo y desmarañado para romperse en su punta en mil pedazos.

También les entregarán una invitación formal para la subasta que tendrá lugar dentro de un mes en Dortmund.

¿HA MUERTO LUCITA?

No si tú no lo deseas, Monçada había preparado un ritual por el que su alma encerrada en el cuerpo de su chiquilla, pasaría en contacto con la sangre de Anselm, al cuerpo de éste para consumir su venganza y vencer a la muerte.

La muerte de Lucita queda a tu discreción según el grado de aprecio que le tengas a este personaje oficial.

Sin embargo, si decides que sobreviva, ¿ese cambio repentino de mentalidad al Sabbat ha sido producto de su propia mente o de los mandatos de su recién renacido sire?, ¿sería ese el castigo mencionado por Monçada y la redención de su chiquilla?

¿QUÉ OCURRE SI LOS PERSONAJES NO INTERVIENEN A FAVOR DE ANSELM O ACTÚAN EN CONTRA DE LOS PLANES DE MONÇADA?

Simplemente, no tendrán la oportunidad de ir a la subasta de la reliquia ni poseer la flecha del Talón de Aquiles (necesaria para despertar al cuarta generación), cosa que hará ganar ventaja al Padre Anthony sobre ellos, que hará aparición en un futuro no muy lejano.

De todas formas es un riesgo que Monçada estaba dispuesto a correr, puesto que sus visiones sobre el futuro no eran del todo claras. Siempre le queda hacerse con el control del cuerpo de Lucita, quién sabe, quizás sea por eso el cambio tan radical de unirse al Sabbat por parte de la Lasombra.

LA SUBASTA DE ALMAS (9 DE ENERO DEL 2000)

Durante todo el anterior acto, los personajes han sido corruptos por el poder, la ambición y por supuesto, por la sangre. Sin embargo, parece que el destino está dispuesto a jugar de nuevo con los personajes.

Dominus, un matusalén Inconnu del clan Brujah, temido y respetado tanto por Sabbat como por Camarilla, acaba de salir recientemente del letargo.

Las recientes nuevas sobre el mundo han influido de sobremanera en el vampiro, la desaparición de Mithras durante la Segunda Guerra Mundial, la aparición de la Dementación en los malkavians de la Camarilla, la reaparición de los Salubri Antitribu y la destrucción de Baba Yaga han contribuido a despertar un primitivo instinto de supervivencia en el vástago.

La Gehena está cerca y Dominus puede casi sentirla y por ello debe tomar todas las medidas necesarias para sobrevivir a las primeras oleadas de caos y destrucción, aferrándose no a ideales, sino al poder, el poder suficiente de colocarle por ventaja a cualquier secta, tanto Sabbat y Camarilla, como de cualquiera de sus compañeros del Inconnu.

Para ello ha creado una red de favores (Dominus pedirá que sean de vueltos en el momento adecuado) y también, una forma sencilla de adquirir tanto poder económico como sabiduría, una subasta muy especial.

Durante la persecución de la Orden de las Cenizas que el mismo Dominus protagonizó hace casi setecientos años dio sus frutos. Logró hacerse con la fortuna y los

conocimientos de muchos de sus caballeros, entre ellos Ludweg Von Dietrich.

Von Dietrich victorioso hace lustros en la lucha contra los musulmanes y los infieles, volvió a su tierra natal, el condado de Dortmund en los Feudos de la Cruz Negra.

Sin embargo, después de su sacrificio en tierras sarracenas para recuperar la Tierra Santa, se vería recompensado con su destrucción por herejía. Dominus fue el líder de las hordas del Cisma para destruir al vástago, y así se hizo. Sin embargo, el propio Dominus, ocultó las pertenencias de Von Dietrich y tras una generosa donación a la Iglesia, el palacio fortificado de éste, paso a su poder.

El tesoro que el ventrue había acumulado durante las cruzadas era inmenso, pero entre sus piezas más preciadas había una de carácter muy especial, una vieja estatua de un hombre de pelo revuelto, de torso desnudo únicamente cubierto por una prenda en su cintura.

La investigación que llevó a cabo Dominus sobre la pieza fue infructuosa, por una parte, por el secretismo que conllevaba el asunto, y por otra, la extraña naturaleza de la reliquia, que ningún artesano ni cantero pudo clasificar.

Sin embargo, Dominus obtendría una información vital al exponer la reliquia al Auspex de su amante, Genevive de Gladisse, del clan Toreador.

Durante los primeros instantes, Genevive no logró vislumbrar nada, sin embargo, mientras aumentaba el tiempo de exposición, vio algo que le dejó profundamente afectada. El rostro de

Mithras mojado por la lluvia y sucio por el barro y la sangre, con su mirada que procesaba odio y terror, un terror tan profundo como primitivo.

Esas fueron las últimas palabras de la Toreador, nunca volvió a hablar. A pesar de todos los intentos de Dominus de que recobrar el habla, Genevive no volvió a emitir ningún sonido, únicamente mostraba sus quemadas manos que nunca volvieron a sanar.

El tiempo pasó, y por la inquietud del objeto, Dominus la guardó en lo más profundo del palacio fortificado, hasta que el mismo, no tuvo más remedio que entrar en letargo debido a su edad.

Así Dominus sobrevivió al tiempo, al igual que la reliquia.

La noticia de la muerte de Mithras envolvió más aún si podía esperarse, las inquietudes de Dominus sobre la reliquia, hasta tal punto de estar a disgusto en su presencia. Muchas veces le parecía que la reliquia abría sus ojos, y en sus pupilas negras podía verse aún el rostro terrorífico del Dios Vampiro.

Sin duda, la subasta es una ocasión especial de obtener los conocimientos, los recursos y el poder necesario para eludir a la Gehena, a costa de los pobres incrédulos que creen que en la reliquia se encuentra la respuesta del poder de Mithras. Así pues, al poco de despertarse, organizó el evento en el viejo palacio fortificado de Von Dietrich.

Efectivamente, Ludweg Von Dietrich logró recuperar la reliquia poco después de que los personajes la perdieran debido a incursiones enemigas en el desierto. Sin embargo, la derrota en las cruzadas y los acontecimientos en Jerusalem, hicieron que el Ventrue regresara a su tierra natal, donde tuvo lugar su destrucción.

El resto de los miembros de la Orden de las Cenizas, corrió la misma suerte, quemados en las hogueras de la Inquisición por herejes, sin duda, promovida por los Lasombra y entre ellos, Antonio de Casas.

Sin embargo, hay dos hechos puntuales que el narrador debería conocer, Dantius y Flanziano de Galeazzo (vástago de la Cuadrilla de los Sires) fueron destruidos en Roma, mientras conversaban sobre los secretos del clan y la traición de los Giovanni. Lograron ocultar numerosos documentos relacionados con Erciyes y el Monasterio Capadocio. Los Giovanni encontrarían a ambos vástagos causándoles la muerte definitiva, sin embargo esos textos han sobrevivido, y acabarán en manos del personaje que fuese aliado de Dantius en Caifas o fuera chiquillo de Flanziano.

Una suerte parecida tuvo el Brujah Aszy de Génova, traicionado por su propio clan. Aszy siempre fue un idealista, y serían sus compañeros iconoclastas quienes acabarían con sus andanzas con un asesinato acordado con los Assamitas, nunca debió inmiscuirse en la política de Génova. Sin embargo, Aszy logró ocultar sus descubrimientos sobre la Golconda, que ahora estarán a disposición del personaje.

LOS DOCUMENTOS

Un telegrama advertirá a los personajes, con suficiente antelación a la subasta, del encuentro de una caja en los archivos del Banco de Roma que data del medievo y que les pertenece, o al menos, eso refieren los nombres que allí están escritos.

Al cargo del Banco de Roma, hay que aclarar, se encuentra un antiguo nosferatu, al que se le encargó la custodia de los documentos hasta la fecha de entrega, en la edad actual. Puede parecer demasiada casualidad que los documentos aparezcan ahora y no en el pasado, sin embargo, hay que decir que el nosferatu, sólo cumplía órdenes de Monçada, y es ahora cuando se le ha autorizado entregar esos documentos. Monçada nunca ha sabido del contenido de los documentos, sin embargo, encontró que podían ser un impedimento para su plan, he ahí el hecho de que primero supiera de su existencia por una premonición y segundo, que los retuviera hasta ahora.

La recogida de los documentos no debe suponer ningún riesgo si los personajes no han interferido en los planes de Monçada hasta el día de hoy, si lo han hecho, será el propio Marcus Monticello, el nosferatu al servicio del Lasombra, quien traicione a su mentor, y haga entrega a los personajes de los documentos a cambio de un favor.

Marcus pertenece a la Camarilla y es uno de los pocos vástagos que residen en Roma, debido al aura de fe que hay cerca de la ciudad santa, y por supuesto de los cazadores de brujas. Sin embargo, hay otra vástago que compete

contra el para conseguir el poder de la ciudad, Genevive de Gladisse. Si consiguisen “persuadirla” para que nunca vuelva a oponerse a Marcus, éste gustosamente les haría entrega de lo que desean. Puede que los personajes intenten persuadir a Marcus con la violencia o con la Dominación. Lo que no saben es que Marcus no tiene personalmente esos documentos, los poseen varios ghouls de confianza, a los que les ha ordenado que permanezcan ocultos en la ciudad hasta que el les convoque con Presencia ante él, evidentemente, Marcus persuadirá a los personajes de que le ataquen alegando de que no sabrán lo que se pierden acaban con él. Y de hecho, si los personajes fracasan, no volverán a saber de él ni de los documentos.

Cuando se hayan desecho de la Toreador, Marcus cumplirá con su palabra. Los documentos, como se han mencionado son extractos de los fragmentos de Erciyas, y por otra parte, sobre la Golconda, narrando las aventuras de Saulot en su búsqueda.

Quizás el narrador desee incluir uno de esos fragmentos de Erciyas para dar más inquietud a la crónica, siendo libre de hacerlo si posee el volumen publicado por White Wolf.

También puede incluirse la referencia a la Golconda, si a discreción del narrador, alguno de sus personajes estuviese interesado en conseguirla.

No obstante, estos documentos no tienen peso real en la crónica, únicamente como mera moneda de cambio para conseguir la reliquia. Por espacio, no han sido incluidos, aunque pueden contribuir a la ambientación.

La visita a Roma no debería tener ninguna repercusión a los ojos de los personajes en la subasta (aunque posiblemente una diablerie de por medio a una novena generación del clan Toreador que guardaba silencio y que tenía sus manos quemadas, algo bastante excepcional), exceptuando claro está la adquisición de los documentos, sin embargo, han sido traicionados sin que ellos lo sepan. Marcus Monticello ha vendido la información de su visita a la ciudad y la existencia de los documentos a Richard Schward, compañero del clan Nosferatu, quien habrá seguido a los personajes y sabrá de todos sus actos, incluso si han intervenido en una misión para Marcus en la que esté implicada la Mascarada o algún asesinato (evidentemente en su asalto a la mansión de Genevive, la amante de Dominus).

Schward será uno de los miembros de la subasta de Dominus, y es un chantajista, usará esta información para sacar provecho ante Dominus. Y que mejor chantaje que amenazar a los personajes con revelar el asesinato de Genevive, la amante del Inconnu, al mismo.



EN LA PROPIEDAD VON DIETRICH

Los personajes seguramente se habrán entretenido tanto en la misión de Marcus Monticello que llegarán con retraso a la fecha indicada en su invitación en el palacio Von Dietrich en Dortmund, Alemania.

El retraso, incluso, puede deberse a varios agentes de Schward que intenten impedir que los personajes lleguen hasta el castillo, y si no lo consiguen que al menos no lleguen puntuales, cosa que Dominus detesta.

Cuando llegan al palacio, pueden ver un suntuoso edificio rodeado de una espesa arboleda en las afueras de la ciudad. Los jardines están sumamente bien cuidados, y los criados van y vienen de un lado para otro. Varios de ellos se acercarán al carruaje de los personajes y se encargarán del equipaje.

Uno de ellos se presentará como Ambrose, leal sirviente de Dominus, que les irá respondiendo a sus preguntas de camino al salón principal.

Ambrose preguntará a los personajes sobre la invitación, y sus nombres para presentarles en sociedad ante Dominus.

Puede que los personajes con la tardanza y los ataques que han sufrido en su viaje, no hayan tenido tiempo suficiente de elaborar una excusa, y por este motivo acaben en evidencia por varias razones...

El criado abre las puertas de un enorme salón circular, en el centro, hay una enorme mesa redonda donde hay varias personas sentadas. La opulencia del salón distrae a los personajes hasta que se fijan en las personas de la mesa, algunas conocidas otras no.

Presidiendo la sala, hay un hombre de grandes dimensiones, exquisitamente vestido con un vestido de color carmesí dieciochesco, con una enorme coleta de su cabello oscuro que le cae por la espalda. No es muy apuesto, pero una extraña sensación abriga a los personajes a medida que se acercan a él. Está usando abiertamente su disciplina de Majestad (Presencia 5).

En la mesa también hay varias personas, que reconocen, entre ellas a sus propios sires (si siguen vivos, o si no lo estuviesen, a restantes miembros de la cuadrilla de los sires), a Une (si sigue viva, o si no, a un representante del clan gangrel que no conocerán).

También hay cinco personas que no logran reconocer, una de ellas, una bella mujer vestida a la moda francesa, delicada y hermosa, con el pelo largo rubi recogido en un bellissimo peinado. El otro, es un hombre de pelo largo liso, que le llega hasta los hombros, de tez pálida casi de color ébano, y de ojos rasgados, lleva una túnica de color negro. Al fondo de la mesa hay un joven de unos veintipocos años, de pelo rubio platino, cortado a lo militar, que luce un traje de chaqueta actual (chiquilo del Padre Anthony, del clan Baali). Al otro extremo de la mesa, hay un hombre cubierto por una capucha de color parda, sin embargo, de la túnica que lleva, sobresalen sus manos con una piel de aspecto casi descompuesto. Y por último, a otro encapuchado que lleva una máscara bastante peculiar, una parte de ella muestra un rostro alegre mientras que el otro muestra uno triste.

Si Une Wannas no está presente debido a un ligero caso de muerte hace unos quinientos años más o menos, pues introduce a un representante del clan gangrel de tu elección. Recuerda que están fuera de la Camarilla, sin embargo, la amistad de Dominus con Xaviar ha hecho que estén representados por un elegido del clan, fuera de la jurisdicción del Justicar Toreador Madame de Guil, representante de la Camarilla.

Sin embargo, los problemas comienzan cuando Ambrose presente a los personajes según las indicaciones que estos le dieron, ocurriendo los siguientes casos:

- Los personajes dicen ser enviados por Monçada: Por una parte, Monçada ha sido quien les ha entregado la invitación, que Dominus le había enviado personalmente. Sin embargo, Dominus no sabe que el Lasombra había muerto (cosas del letargo), pero el resto de los invitados a la subasta si lo saben. Por lo que si se presentan en nombre de Monçada, se armará un revuelo entre los que pueden escucharse las palabras de “impostores” y “traidores”. Dominus, al escucharlo, harán que se callen todos inmediatamente, pues no puede consentir tal falta de educación ante unos recién llegados, haciendo oídos sordos a los rumores. Si no indican que vienen por parte de Monçada, no ocurrirá nada.

- Por otra parte, pueden dar nombres falsos, a lo que ningún invitado reaccionará, y ni siquiera reconocerán a los personajes, para su bien, a excepción de Schward. El nosferatu sabrá de su estratagema y puede que lo use para ganarse el favor de Dominus, ya que este odia la mentira.

Tanto Une (si sigue viva) como sus sires (si siguen vivos) guardarán silencio al respecto.

- En tercer lugar, los personajes pueden usar sus verdaderos nombres, a los que dos de los invitados reaccionarán. Los personajes son conocidos tanto en la Camarilla como en el Sabbat, y por este motivo puede que Madame de Guil, enviada de la Camarilla, rehuse a entablar conversación con ellos o Mutahid Al-jazire, Serafín de la mano negra, directamente tache como sus enemigos.

A pesar de lo que ocurrirá, todos en presencia de la palabra de Dominus guardarán respeto, aunque puede que las negociaciones no vayan demasiado bien.

Dominus hará un gesto para agradecer el silencio que acaban de guardar, para dedicar unas palabras a los asistentes:

“Gracias a todos por compartir mi mesa. Agradezco también a su vez a todos los que han sabido esperar a los impuntuales” mirada penetrante a los personaje, *“Deseo que disfruten de una exquisita selección de la mejor sangre que he encontrado en mis reservas de crianza para posteriormente, dedicarnos exclusivamente a los negocios”* (efectivamente, cría a los ghouls como si de animales se tratase, para conseguir la sangre más fina, a lo que Madame de Guil parece desagradarle un poco).

“Pero antes de realizar nuestro brindis” dirigiéndose a los personajes, *“les presentaré a los rezagados, el resto de nuestros invitados”*.

Uno por uno irá presentando a los invitados, incluidos sus propios sires, a Une.

Los personajes que no conocen, Madame De Guil y Mutahid Al-jazire sabrán lanzar una mirada inquisitoria en el caso de que pertenezcan a la secta equivocada, o de una cordial reverencia acompañada por una bella sonrisa por parte de la Toreador si pertenecen a la Camarilla, o un leve movimiento de mano en la frente en modo de saludo por parte de Mutahid si pertenecen al Sabbat.

Dependiendo si aún conservan su amistad con los sires, éstos les saludarán con la copa en mano y con una amplia sonrisa de maldad. Si ocurre todo lo contrario, los sires lanzarán sendas miradas inquisitorias. Si los sires de los personajes no están personalmente, serán los otros miembros de la cuadrilla quienes contengan sus impulsos asesinos hacia los personajes.

Si Une está presente, guiñará un ojo a los personajes si aún guardan amistad con la gangrel, que posiblemente esté dispuesta a compartir sus sentimientos con el personaje gangrel. Si ocurre todo lo contrario, no dudará en agarrar el mantel con un puño en un gesto de rabia. Si Une falleció, en su lugar estará un representante del clan gangrel totalmente neutral a la situación.

Sin embargo, serán los desconocidos quienes logren llamar la atención de los personajes.

El joven de pelo platino al corte militar es Ben Jonson, del clan Brujah, chiquillo de Robin Leeland, viejo amigo de Dominus. (En realidad es chiquillo del Padre Anthony, un Baali, haciéndose pasar por un Brujah).

El hombre encapuchado de piel ulcerada y en camino a la descomposición es Richard Schward, que por consideración a De Guil, ha

accedido a permanecer encapuchado en la cena.

El enmascarado, es presentado como Mauno Velja, un malkavian finlandés.

“Ahora que todos los representantes dignos de mi presencia se han presentado, procedamos la brindis. ¡Por una sabia compra!”.

Todos degustan de sus copas, menos el hombre enmascarado. Mutahid, de una forma totalmente grotesca, bebe de su copa derramando parte de su contenido, a lo que Madame de Guil responde con un gesto de desaprobación, puede que el antitribu assamita se comporte como un niño, pero no puede evitar la idea de perturbar a De Guil, eludiendo por supuesto, cualquier represalia de Dominus.

Dominus vuelve a levantarse para terminar su discurso

“La subasta se llevará a cabo durante tres noches, incluyendo esta. Los participantes son libres de estar en cualquier parte de este palacio, sin embargo, aquel que levante una mano contra otro de mis protegidos, sabrá de mi cólera. Iré personalmente hablando con cada invitado para saber su oferta en secreto, y al final de la noche, expondré la más alta, esperando que al día siguiente, puedan seguir pujando por encima de ese precio”.

“Muchos de ustedes no están convencidos de la autenticidad de mis palabras, por ello he ordenado a mis criados que saquen varias fotografías del objeto subastado, en las que pueden ver que apenas tienen un par de horas desde que fueron hechas.”

Cuando las fotografías caen en el centro de la mesa, los personajes

sienten algo de náuseas de la conmoción al reconocer el objeto que está representado en ellas. Sin lugar a dudas es la reliquia que ellos mismos juraron proteger en el pasado.

En el caso de que los personajes, guarden una relación amistosa con sus sires, sentirán rabia al saber que sus propios sires han sabido que estaba aquí, y ni siquiera les dijeron nada, simplemente para conseguirla para sí mismos. Ellos responderán con una amarga sonrisa.

Dominus dará por concluida la cena, se marchará a seguir con sus quehaceres (básicamente asegurarse de que la reliquia esté en óptimas condiciones de seguridad).

Cada uno de los distintos invitados salen por las dos puertas distantes, evitando siempre no coincidir De Guil y Mutahid. Quedándose sólo los personajes en la habitación, siendo la perfecta ocasión para hablar entre ellos.

UNA CONDUCTA VIOLENTA

Si los personajes decidieran que la mejor forma de conseguir la reliquia es deshacerse del resto de los invitados andan muy desencaminados. Dominus no permitirá cualquier acto de violencia en su elíseo particular para la subasta. Dominus estuvo presente en la fiesta atacada por los anarquistas en Transilvania poco antes de que Drácula fuera abrazado por el mismísimo Yorak. Si él estuvo en esa fiesta, usando su Majestad ante las fuerzas Ventrue Arpad y las Tzimisce lideradas por Rustovich (Vaivoda de Vaivodas), tiene medios suficientes para acabar con los personajes.

La decisión más o menos debe rondar el hacerse de nuevo con la reliquia o no. Si vale la pena o no.

NEGANDO AL PASADO

Si los personajes, rechazan el adquirir la reliquia serán recibidos por el propio Dominus, que les dirá:

“No me extraña que no deseen poseer dicho objeto, hasta a mí me produce una sensación de inquietud. Sin embargo, si lo he guardado hasta el día de hoy, es porque perteneció a Mithras en persona, y puede que sea la clave para solucionar su extraña desaparición o de conocer su poder. Respetaré su decisión, pero al menos, reflexionelo un par de minutos más...”

Los personajes pueden quedarse anonadados sobre el hecho de que perteneciera a Mithras y de cómo lo Dominus lo ha descubierto.

“Mis investigaciones me llevaron hasta el templo de Mithraerum en Londres, donde varios de sus guardianes me dijeron que fue expuesto como trofeo de guerra ante los vikingos y los lobos marinos, sin duda, porque Mithras les arrebató la estatua.”

Si los personajes alegan el hecho de que esa reliquia les pertenecía puesto fueron ellos quienes juraron protegerla les dirá:

“Así pues como tuvisteis el juramento de protegerla, ahora lo tenéis de recuperarla, a un módico precio, claro está, podéis volver a la subasta si así lo deseáis, os visitaré en breve para hacer vuestra puja.”

Si los personajes deciden no involucrarse en la trama, Dominus hará un gesto de desaprobación.

“Siento que os tengáis que marchar, pero no os lo impediré”.

Y sin más, los despedirá de su palacio, para que vuelvan a sus refugios. Como narrador no deberías impedirselo, es su decisión, simplemente, no podrán adquirir la reliquia ahora que pueden, después será demasiado tarde...

Continúa la trama en la escena final.

ABRAZANDO AL PASADO: LA PRIMERA NOCHE DE NEGOCIACIONES

Los personajes tienen total libertad para vagar por donde deseen. Los lugares más importantes del palacio son sus jardines, el laberinto de setos, la biblioteca, la sala de armas, la sala de festejos, los baños y sus propias habitaciones.

Los criados habrán dispuesto sus equipajes en sus respectivos cuartos, y les entregará a los personajes las llaves de los mismos. Los cuartos tienen protecciones mágicas que impiden a otros invitados acceder al interior, y están herméticamente cerrados. La llave es intransferible, y Dominus sabrá si la llave ha sido robada o si alguien ajeno entra en un cuarto que no es el suyo. También sabrá quienes entran y salen de la propiedad, así que sabe si alguien está espiando desde el exterior, o si alguien del interior está espiando para alguien del exterior. Todos los ghouls serán enviados a la parte posterior del palacio donde serán vigilados por los propios criados de Dominus.

Cumpliendo estas sencillas condiciones, tienen total libertad para comenzar las negociaciones.

Los personajes llegados a este punto pueden pensar que es más fácil unir a alguien a su causa que acabar con él ahora. Y debería ser con esta premisa con la que empiecen las negociaciones.

No hay un bando ganador en esta escena, es posiblemente la menos rígida de toda la crónica. Cualquier bando puede pactar con los personajes, pero lo más preocupante es que pueden pactar entre sí en cualquier momento. Puede decirse que esta es una carrera contrareloj de hacer amigos.

Sin embargo, amigos irreconciliables como pertenecer al Sabbat y pactar con la Camarilla, nunca llegarán a un acuerdo, a menos de que traicionen a sus respectivas sectas. Más adelante se detallan cada grupo, sus ambiciones, y su "precio de compra".

A pesar de la libertad, hay un elemento fundamental en esta escena, y es el objeto en posesión del malkavian, y el intento de compra por parte de todos los bandos. Un factor que los personajes no saben, y que pueden descubrir si tienen suerte o aún conservan la amistad de Une.

LAS TRES NOCHES DE NEGOCIACIÓN

A pesar de lo que pueda parecer, no hay tramas cronológicas en esta escena, todo ocurre paralelamente actúan los personajes. La única existencia temporal es el límite que ha impuesto Dominus.

LOS INVITADOS

Une Wannes / Representante a discreción del narrador del Clan Gangrel: La representación del clan gangrel en esta subasta es más formal que influyente. No tienen grandes intereses en adquirir la reliquia, ni siquiera por el hecho de que pudiese pertenecer a Mithras ni si encierra el secreto de su desaparición. Simplemente, no estaban dispuestos a rechazar la invitación de Dominus por etiqueta. No obstante, puede que el objeto les sea de utilidad, por lo que ofrecen a varios miembros de su clan como guardaespaldas leales a Dominus, y nombrándolo aliado del Clan. Los gangrel son fáciles de comprar, si se les ofrece un territorio abrupto y apenas civilizado (como puede ser el feudo de uno de los personajes a nivel 1 o 2) accederán de buena gana a apoyar a los personajes. Si los personajes están enemistados con Une, no habrá negociación posible. Si los personajes le otorgaron la libertad a Une, ella les deberá un favor, que será el de no pujar en la subasta, aparte de que próximamente, inconscientemente les ayude sin ella saberlo, al encontrarse en el laberinto con su personaje jugador amante.

Madame De Guil, Justicar Toreador y representante de la Camarilla: Si los personajes pertenecen a la Camarilla, será la Toreador la primera en entrevistarles, básicamente por su insistencia, mientras sea posible en el jardín. Con una belleza juvenil, y hermosas formas, intentará entablar conversación con los jugadores, y con su cálida voz intentará hacerles "entrar en razón" (Si los personajes dijeron sus nombres, De Guil no tendrá problemas para reconocer si pertenecen o no a la secta). Uno a uno, irá abrazando a los personajes y besándoles en la mejilla, alegrándose de que en aquel lugar tan

incivilizado puedan encontrarse joyas de la Camarilla como ellos. Sin embargo, está un poco triste al saber que tiene que pujar en contra de los personajes, perteneciendo todos a la misma secta, pues la Camarilla les ha dado mucho. Básicamente, entre líneas, lo que quiere decir Madame de Guil es que la secta es el fin y motivo definitivo para permanecer unidos, y que, ellos podrían devolver a la Camarilla, lo que ésta les ha dado. Continuará alegando que no sería ni ético, ni moral, no apoyar a la secta frente al resto de invitados, sobretodo por esos animales del Sabbat. Es lo que se dice, un chantaje. Si los personajes mencionan una recompensa, la Toreador alegrará qu cuál recompensa sería mayor que escalar puestos en la secta, y por supuesto, ganarse el favor de un Justicar (lo dirá mientras se muerde un labio con sus colmillos blancos como perlas). Finalmente, besará a uno de ellos en los labios levemente, y se marchará para que decidan. De nuevo, la toreador juega con la sensualidad y la metáfora, sin duda, es un beso de Judas. Si los personajes no intercederán por ella, dejará caer casi como por casualidad, que sería una verdadera lástima de que esta negativa llegara a oídos del Círculo de los Fundadores (a lo que equivale una Caza de Sangre a altas dimensiones). Los personajes pueden dar largas a la Toreador, pero tarde o temprano, tendrán que dar la cara a favor suya o de la Camarilla.

Si los personajes no pertenecen a la Camarilla, intentará persuadirles de una forma muy parecida a la anterior, para que se unan a la secta, premiándoles con posición y poder. Si los personajes pertenecen al Sabbat, repudiará cualquier contacto con ellos, hasta la total indiferencia, prefiere pactar con el mismísimo diablo antes que con ellos.

La Camarilla ofrecerá protección a Dominus de cualquier vástago que pertenezca a su secta, y le ha prometido incluso, un Principado y varios volúmenes importantes de la propia biblioteca de los Tremere, donados voluntariamente (en realidad no tanto).

Los verdaderos motivos de la Camarilla en conseguir la reliquia no residen en el poder oculto en ella o el misticismo sobre su posible pertenencia a Mithras. Básicamente, De Guil tiene la misión de impedir que el Sabbat consiga el objeto. No hay opción de comprar a las fuerzas de la Camarilla, pues Madame de Guil es incorruptible.

Hay una opción que puede convenir a tanto a personajes como a la Camarilla, que se unan en la subasta a la representante de la misma como un bloque unido. Apenas tendrán rival para adquirir la reliquia y posteriormente, se le concede el derecho a los personajes de ser dueños nominalmente de la reliquia, siempre que esté en un territorio neutral de la Camarilla considerado elíseo, a ser posible en Viena.

De esta forma se producirá un final mixto, en el que el Padre Anthony roba la reliquia, (tras grandes esfuerzos, ya que no será fácil arrebtarsela a la Camarilla bajo las mismas narices del clan Tremere en su sede en Viena), pero los personajes han tenido tres años para averiguar el poder de la estatua.

Si los personajes aún guardasen su alianza con el clan de los brujos, éstos no tendrán reparos en mostrar los hallazgos que los Tremere hagan sobre la reliquia a los personajes. Siempre y cuando, respeten los períodos de seis meses de estudio sobre la reliquia durante los tres años que tendrán los Tremere, alternándose con los personajes.

Mutahid Al-jazire, Serafín de la Mano Negra, representante del Sabbat: Mutahid disfruta viendo el sufrimiento de los miembros que no sean de la secta, y los personajes no son una excepción. Inmediatamente, el Seafín informará mediante Auspex a su manada en Dortmund sobre la existencia de los personajes, como objetivo primordial de la secta, al igual que el resto de invitados, que serán atacados al salir de la ciudad. (Aunque sabe por supuesto que Madame de Guil dispondrá de sus arcontes también ocultos en la ciudad e incluso de un Alástor). Sin embargo, Muthahid no desaprovechará esta ocasión si puede para hacer sufrir al resto de invitados antes de que suba la marea.

Sabe que dispone de un premio que pocos pueden rechazar, la Regente en persona desea que Dominus comparta el liderazgo de la Secta con ella, siendo éste su principal consejero y segundo al mando. Por supuesto, Dominus está fuera de la jurisdicción de la Monomanía y por encima de Priscus y Cardenales, con lo que obtendría mucho poder real, aparte de los ancestrales conocimientos arcanos de los Tzimisce (no sin una gran presión por parte de la Regente, y sin derrocar algunas cabezas de turco). Sin embargo, el Sabbat no desea realmente la reliquia, las promesas de poder del objeto, no son nada comparadas, con contar a Dominus entre sus filas, un gran golpe de efecto sobre la Camarilla.

A pesar de su pertenencia al Inconnu, Dominus tiene tendencias Sabbat, y en más de una ocasión ha apoyado en secreto a la secta, y más ahora que la gehena se acerca. Esta es la oferta definitiva para que se una al Sabbat.

A Mutahid, le ocurre algo parecido que a Madame de Guil, sus

principios sobre la secta son tan fuertes que no es posible comprarle. Cuando un assamita hace un juramento de lealtad, es para la eternidad, sino es traicionado. Y siempre, son eficientes.

Mutahid estará en la sala de armas esperando la ocasión oportuna de hablar con los personajes del Sabbat, nunca lo hará con los de la Camarilla, es más, les provocará escupiéndoles en sus propios rostros al pasar.

Al igual que ocurre con Madame de Guil, Mutahid hará a los personajes una oferta que no pueden rechazar. Hay varios puestos vacantes en la secta, debido a bajas en la guerra que esperan ser ocupados. Desde Priscus, pasando por Arzobispo o Cardenal. Sin embargo, el Sabbat debe mostrar unidad ante la Camarilla y ante Dominus. Si es necesario, doblará al personaje más débil su brazo, para preguntarle después que haría en esa situación. El personaje hará dos cosas o golpearle o soltarse lo más rápidamente posible.

Mutahid, en ambos casos mostrará su aparente afabilidad.

“En efecto, el Sabbat usa la fuerza porque somos más numerosos, somos superiores, porque podemos hacerlo, y porque debemos hacerlo.”

Inmediatamente soltará al personaje, sin embargo, puede entreverse un mensaje de amenaza en sus palabras y en su acto, que espera que los jugadores sean capaces de discernir.

Básicamente, el Sabbat sabe que si no apoyan a la secta, usarán la fuerza sobre ellos, porque son mucho más numerosos, son superiores, porque pueden hacerlo y porque deben hacerlo.

Al igual que la Camarilla, tienen un final mixto si acceden a tratos con la secta. Podrán estudiar la reliquia durante tres años en Méjico, bajo la vigilancia de la secta. Son dueños nominales de la reliquia, sin embargo, los Tzimisce también están interesados en el objeto. Aunque finalmente ocurra lo que ocurra, el Padre Anthony volverá a hacerse con la reliquia.

Si los personajes no muestran una gran resistencia, o guardan amistad con el clan de los escultores, no tendrán reparos en mostrar a los personajes sus investigaciones.

Los Sires: Desde que convirtieron a los personajes en sus chiquillos, y por su amistad con Monçada, han tenido una oculta y extraña atracción por la reliquia. Desde que Kayla Mekare, leyera el destino a los personajes mediante sus cartas, sabían que el objeto que custodiaban sus chiquillos tenía un gran poder. Convirtiendo a los personajes primeramente por petición de Monçada, los sires tenían sus propios planes para su progenie, mantener cerca la reliquia hasta el momento de tomarla. Y ese momento ha llegado. Es hora de que los personajes paguen ese favor que deben a sus sires, el favor que pactaron hace 826 años aproximadamente. Los sires desean la reliquia, a toda costa.

Sin embargo, el tiempo y la amistad han ido desapareciendo de la cuadrilla hasta el día de hoy, que la unión es más por costumbre que por beneficio.

Los propios personajes pueden haber sido una de las causas de la fractura de la cuadrilla, posiblemente, Linda Manner en el pasado envió demasiado rápido una carta de enemistad con los chiquillos, incluso los que no eran suyos, cosas que los dividió en dos bandos, los que estaban a favor

de perdonar a sus chiquillos y que fuese únicamente Manner la enemistada con su progenie, o que todos pagaran los errores de uno.

Entre ellos, Arkaras Jareb, Adriemmer de Obertus y Henry Van Alette estaban en contra de enemistarse con sus propios chiquillos por una mera nimiedad dentro del clan Tremere por sus principios.

Si los personajes acabaron con sus sires en el pasado, no hay posibilidad de reconciliación con sus padres oscuros. Sin embargo, si se enemistaron por culpa de la Sire del clan Tremere, Linda Manner cuando fueron visitados por Virstania, o en la Isla de Wight entregaron a DeCasas o simplemente, no han vuelto a encontrarse, hay una posibilidad de reconciliación.

Es posible que estos personajes cambien a discreción del narrador, pero la situación de los sires se ha vuelto muy distante entre ellos, y es la oportunidad ideal por parte de los personajes para distraerles y adquirir la reliquia.

Cada sire, irá personalmente a visitar a su chiquillo. Explicándole las razones de su enemistad, sin embargo, aún hay una posibilidad de arreglar las cosas, que los personajes hagan un gesto de buena voluntad con sus sires, que no pujen en la subasta o se unan a sus progenitores, que prometen obtener juntos los conocimientos que tiene la reliquia.

Si acceden obtendrán también un final mixto, en el que los sires y los personajes estudian conjuntamente la reliquia, pero donde, de nuevo, el Padre Anthony consigue arrebatarla.

A pesar de todo, existe una posibilidad de disolver la cuadrilla de los Sires, si Arkaras Jareb está presente, y ha visto que su chiquillo se ha convertido en un hábil cazador o en un gran guerrero, estará orgulloso de él. Le dirá que desde que Mithras ha desaparecido, su vida ha perdido el sentido, sin su venganza ya no tiene nada que hacer, la vida política ya no tiene sentido, y espera poder recorrer de nuevo el mundo como hizo en el pasado, por lo que no ayudará al resto de los sires a conseguir la reliquia. Su amistad con ellos acaba de terminar para siempre, es más, ayudará a su chiquillo a conseguirla impidiendo que la cuadrilla de los sires pacte con otras fuerzas.

Si Adriemmer de Obertus sigue vivo y está entre los sires allí presentes, se dirigirá a los personajes si poseen los documentos que desea sobre la Golconda. Adriemmer parece ansioso de hablar con el personaje que los posee, incluso si hay un chiquillo suyo entre los personajes. Le comentará al propietario que desea fervientemente esos documentos, y que está dispuesto a pagar lo que sea por ellos, incluso, de retirar su apoyo a los mismos (ya que es él quien aporta la mayor parte de la puja). Si el personaje entrega los documentos, Adriemmer cumplirá su palabra, no dando su parte de la puja a los sires, sino al personaje.

Si Henry Van Alette está en el grupo, irá directamente a hablar con su chiquillo. Alette está gravemente enfurecido con la actitud de la cuadrilla de los sires, tienen constantemente disputas intelectuales al pertenecer muchos de sus integrantes al Sabbat como a la Camarilla, cosa que le asquea. Él ha sido el único que sigue luchando contra el poder establecido, y si su chiquillo ha seguido sus pasos, no dudará en ayudarle otorgándole su parte

de la puja, arrebatándosela a los sires.

Sin embargo, el personaje sólo podrá hacer uso de la herencia de su sire, si ha permanecido completamente neutral, es decir, no ha practicado ninguna voulderie y, al menos, espera que su chiquillo haya atentado alguna vez contra la Mascarada públicamente.

Si se cumpliera alguna de las tres situaciones, la cuadrilla de los Sires tiene muy pocas posibilidades de hacerse con la reliquia. Es posible que ninguno de estos sires esté en la negociación, por lo que entonces, simplemente, si los personajes no están enemistados con ellos, pedirán que les devuelvan el favor no pujando por la reliquia o pujando conjuntamente con ellos. Si la enemistad es demasiado fuerte, ya sea por la muerte de alguno de los sires por ejemplo, no habrá negociación posible, y serán los sires quienes pacten con otras fuerzas.

Los otros sires tienen suficientes motivos para traicionarse los unos a los otros por la reliquia que andan buscando, incluso más ahora que no cuentan con el apoyo de Decasas y de Monçada.

Los tres ejemplos de los sires traidores son eso, un ejemplo, si tus personajes han mantenido suficientes relaciones con sus sires, tanto los que aparecen en el ejemplo, como los que están a discreción del narrador, los jugadores tendrán suficiente conocimientos sobre ellos para tentarlos. Un ejemplo es demostrar que la sire setita, mantiene relaciones amorosas con su chiquillo, cosa que hará que Gesyut se ponga de parte del denunciante para darle una lección a la setita meramente por celos.

Richard Schward: El nosferatu basará su táctica de compra en el chantaje y el tráfico de información. Por el momento, ha recopilado toda la información posible de todos los asistentes de la subasta, por lo que los irá chantajeando uno por uno sobre sus trapos sucios. Todos los implicados desearán que sus nombres queden limpios de las acusaciones del nosferatu, así pues deberían estar dispuestos a recompensar a éste para que no revele sus secretos más ocultos. Los personajes no son una excepción, el narrador puede usar al nosferatu para inquietar y dar jaque a los personajes con todas las actividades poco lícitas y legales que han cometido durante todos estos años.

Schward en realidad no desea la reliquia, su objetivo real es que le paguen por guardar sus secretos a cualquier precio. Puede decirse que espera que todos los asistentes compren su silencio. Cuando Schward acepte un precio a no revelar los secretos de los asistentes como de los jugadores, dejará inmediatamente de pujar por la reliquia.

Sin embargo, Schward puede tener a los personajes en sus manos si no revelaron sus verdaderos nombres o si cometieron el asesinato de Genevive de Gladisse, amante de Dominus. Este hecho podría disminuir alarmantemente los recursos de los personajes a la hora de pujar por la reliquia.

Al nosferatu puede encontrarsele pululando por cualquier parte de la propiedad de Dominus.

Ben Johnson: Embaucando a los asistentes, el chiquillo del Padre Anthony desea conseguir la reliquia a toda costa, pero en ningún caso, pactará con los personajes, debido a que éstos conocen parcialmente los planes de su sire.

Principalmente, mentirá sobre su verdadera misión alegando que va en nombre de su sire, Robin Leeland, del clan Brujah, que está interesado en el secreto de la reliquia para ponerse un paso por delante de los supervivientes seguidores de Mithras.

Su oferta radica principalmente, en la venta de una gran empresa de informática de gran envergadura internacional, que factura una increíble y millonaria cantidad de dólares, y el control de varios pozos petrolíferos en Arabia Saudí. (Evidentemente en posesión del Padre Anthony).

Los personajes pueden preguntarse el motivo por el cual el Brujah no desee pactar con ellos. Éste siempre se mostrará amable y afable, pero contestará siempre lo mismo, "*son los designios de mi sire*".

Mauno Velja: Este malkavian es la pieza clave de esta escena. Mauno Velja tiene un grave trastorno de indecisión que le impide tomar decisiones importantes en poco tiempo, y es muy coaccionable. Por este motivo, ha pedido personalmente a Dominus, el estar alejado de sus compañeros de subasta. El bruja le ha garantizado un lugar de descanso distante de todos ellos y al que se puede llegar oculto mediante ofuscación para no ser detectado. Sin embargo, Mauno posee otra debilidad, le encanta la naturaleza y los jeroglíficos, por lo que la única forma de encontrarle es en un recóndito lugar del laberinto del jardín.

El malkavian tiene en su poder un fragmento del libro de Nod, que sin duda, hace desequilibrar la balanza hacia su favor en la subasta.

La única forma de que los personajes puedan encontrarle es o bien

siguiendo sus pasos al salir de la sala común del primer día (puesto que después será imposible encontrarle) y cuando Une ofrezca una salida romántica nocturna a uno de los personajes al jardín.

EL TRANSCURSO DEL TIEMPO

El tiempo irá pasando según se vayan sucediendo el encuentro de los personajes con el resto de los asistentes a la subasta.

A partir de aquí, no hay un control estricto de los hechos que pueden acontecerse en las posibles fluctuaciones de las negociaciones entre todos.

Dominus, preguntará cada noche a cada asistente para su puja, para la que no ha puesto un precio inicial, sino la oferta que le guste más la primera noche, siendo éste el precio de salida.

Cualquier asistente a la subasta tiene la posibilidad de pactar con cualquier otro, a favor o en contra de los personajes, aunque siempre, lo ofrecido por los personajes o sus aliados debe parecer poco comparado con el valor auténtico de la reliquia que tanto enalza Dominus.

Normalmente, si los personajes pactan con una fuerza, otras dos fuerzas libres deben pactar para hacer frente a los personajes, en casi una competición los unos con los otros. Si los personajes no se dan prisa en pactar, el resto de fuerzas no tardarán demasiado en empezar a pactar los unos con los otros, por lo que incluso, los personajes podrían quedarse sin aliados fácilmente.

Sin embargo, la pieza clave en este rompecabezas es el malkavian.

Quien controle a Velja tiene casi ganada la subasta.

LOS PACTOS ENTRE LOS PNJ

El resto de los asistentes a la subasta, pactarán entre sí si sus objetivos no son totalmente opuestos. Posiblemente puedan darse combinaciones de la Cuadrilla de los Sires con alguna de las sectas, el representante gangrel con la cuadrilla de los sires, el representante gangrel con la camarilla o con el sabbat (puesto que ahora el clan es independiente), Schward con cualquiera de las otras facciones (a la que se unirá para que después abonen sus "honorarios" de silencio), Ben jonson y cualquier a de las fuerzas, o cualquiera que consiga "ayudar" a decir a Velja sobre el bando correcto.

Para saber si logran pactar, puedes resumir las negociaciones a una tirada de dados simple al 75%. La tirada se realizará mediante dos dados de 10 caras, cada uno representando a una fuerza implicada en la negociación. Cada noche, hay derecho a tirar una vez. Si la suma de los resultados de los dos dados obtiene una puntuación de 15 o más, ambas fuerzas han logrado pactar. Los resultados de las tres tiradas son acumulativos, por lo que quiere decir, que si en el primer día han obtenido un total de 8, y en el segundo de 7, habrán obtenido las puntuaciones necesarias para que la suma de ambos días de negociación llegue a buen puerto (7+8=15). Si alguna de las dos fuerzas saca un 1 en alguna de las tiradas, implica que tienen diferencias insalvables que les enfrentan y les impiden continuar con las negociaciones.

ESCENAS ESPECIALES DE LA SUBASTA

Durante las tres noches que acontecen la subasta, tienen lugar dos hechos trascendentales que pueden declinar la balanza de los personajes hacia su favor en un futuro inmediato como en un futuro próximo.

En un momento en el que uno de los personajes esté totalmente a solas, paseando por el jardín, podrá ver como en los límites de la propiedad hay un hombre andrajoso con apariencia de un mendigo que intentará acercarse hacia él.

El intruso tiene la mirada perdida, y en una ininteligible letanía de palabras que suenan casi como un gruñido, ofrecerá al personaje un recipiente de barro cerrado cubierto por unos sucios y viejos paños.

En un momento de lucidez, le dirá al personaje en un perfecto inglés:

“Es la sangre de cierva la única que puede acabar con un Dios”

En ese instante, Dominus hará aparición junto a ellos con una mirada de furia. Acusará al personaje de tener contactos con alguien del exterior a su servicio.

El personaje claramente puede alegar que no conoce para nada al intruso. Por lo que finalmente, Domius ofrecerá la oportunidad de defenderse al personaje si le acompaña al interior mientras que lee la mente al mendigo.

Tras unos momentos de incertidumbre, Dominus dirá que el intruso es un mortal que había sido dominado hace algunos años para que cumpliera con una misión que no ha logrado descubrir, por lo que Dominus dirá al personaje que es libre de

marcharse, sin embargo, cualquier otra ofensa contra sus normas, puede causar la expulsión de la subasta.

El ghoul es automáticamente asesinado por Dominus, cuando se marcha el personaje, permitiendo que éste oiga sus gritos de dolor al abandonar el lugar donde ha estado charlando con su anfitrión.

El personaje en un primer momento puede estar totalmente confuso sobre la extraña procedencia del intruso y de por qué le ha entregado aquel extraño recipiente.

Unas correctas tiradas de Academicismo y Taumaturgia pueden revelar dos datos interesantes. Como dijo el desconocido, la sangre de cierva era uno de las formas de acabar con un Dios en la mitología griega. El segundo dato obtenido mediante taumaturgia, revela que la sangre del frasco de barro es de un animal, y que el recipiente posee un ritual taumatúrgico que impide que la sangre se coagule.

Usar el toque del espíritu sobre el recipiente apenas revelará que estuvo en manos del mendigo a quien se lo dio una anciana con ropas gitanas.

Durga Syn, la poderosa antigua del clan Ravnos fallecería en 1999 en la famosa Semana de las Pesadillas, que aconteció la destrucción del antediluviano Ravnos.

Sin embargo, a pesar de todo lo que pudiese pasar, los planes de Syn siguen su curso. Profeta y adivina tanto de los hechos acontecidos en Transilvania como en la caída del clan Capadocio, Syn ha logrado vislumbrar un importante hecho que tendrá lugar la nochevieja del año 2003.

La anciana Durga Syn supo que esa noche iba a tener lugar un acontecimiento que desencadenaría la Gehena de un modo u otro, en la que una extraña entidad lograría despertar de su sueño, y que la única forma de matarla era a través de un viejo arma forjada por los magos celtas y por la sangre de una cierva.

Finalmente, antes de su destrucción, logró ordenar a un mortal que llevara la llave de la salvación a uno de los personajes, quienes pueden ser los responsables del futuro de la estirpe.

La suerte estaba echada...

CACERÍA NOCTURNA

En un momento de soledad, Une, la representante del clan gangrel propondrá un reto al personaje con el que mantenga mejores relaciones afectivas.

Une ha pedido permiso a Dominus para un pequeño divertimento con uno de sus criados. Une dispondrá del ghoul para una pequeña carrera a través del laberinto persigiendo al mortal en una cacería.

Une prometerá al personaje un succulento premio si logra superarla en la prueba, y nada si pierde, no es más que una excusa para pasar más tiempo con el personaje al que le tenga un cariño especial.

Finalmente, la gangrel dará unos cinco minutos de ventaja al mortal para que huya dentro del laberinto. Si logra llegar al centro del mismo, salvará su vida, sino, caerá en sus garras o en las del personaje.

El ghoul aterrado, sale huyendo a través de la espesura del laberinto, y tras cinco minutos de espera Une sale detrás suya.

Para que el jugador no sospeche que este encuentro es premeditado, el narrador debe obligar al personaje a hacer una tirada de Astucia + Supervivencia a dificultad 7.

Indiferentemente de lo que salga en la tirada, en uno de los giros del laberinto puede ver una escena muy especial.

Uno de los asistentes a la subasta que se oponga a los personajes, está entablado una furiosa conversación con el malkavian Velja. Los sostiene de una mano por el cuello y lo arrincona contra una pared alta de setos del laberinto. En cuanto vea al personaje soltará al malkavian que se echará las manos al cuello en signo de dolor. Sorprendido por haber sido descubierto añadirá:

“Esto aún no ha acabado Velja, continuaremos nuestra charla más adelante”

Un personaje avisado puede darse cuenta de que el asistente agresor intenta hacerse mediante la intimidación de lo ofrecido por el malkavian.

En un principio por miedo, Velja si es preguntado por el personaje, dirá que no ha ocurrido nada importante. Normalmente, el personaje que haya sido testigo de la agresión intentará convencer a Velja para que visite a Dominus para contarle lo ocurrido. El malkavian se negará a ello rotundamente, pues lo que le preocupa no es lo que ocurra en los terrenos de Dominus, sino lo que le hagan fuera del lugar.

Puede que el personaje ofrezca protección al malkavian, cosa que le hará ganar muchos puntos frente a éste. Si finalmente logrará convencerle para que el malkavian esté de su parte de una forma amable y amistosa, Velja se unirá a la puja de parte de los personajes, y prácticamente habrán ganado la subasta sin mucho esfuerzo, ya que Velja tiene en su poder la puja más preciada, un fragmento del Libro de Nod.

Si el personaje no logra convencer a Velja, no volverá a verlo más en la subasta, y casi por arte de magia, en la facción rival aparecerá la puja del fragmento para desesperación de los personajes.

El narrador puede haberse percatado de que la mejor solución a esta escena radica en el hecho de que Une siga con vida. Empiezan a tener peso real las decisiones que los personajes tomaron en el pasado. Si Une está muerta o enemistada con los personajes, no hay ninguna posibilidad de encontrar a Velja a menos de que lo siguiesen al terminar la reunión.

EL VALOR DE LA PUJA

Para saber los valores de las distintas pujas, se usan las siguientes categorías:

1 Feudo de 1 punto: valor de 1 en la puja.

1 Feudo de 2 puntos: valor 2

1 Feudo de 3 puntos: valor 3

1 Feudo de 4 puntos: valor 4

1 Feudo de 5 puntos: valor 5

Cualquier puntuación en recursos: 1/3 de valor en la puja. Por ejemplo, tener recursos 5 equivale a un valor de 2 (redondeando siempre hacia arriba).

Textos de la Golconda: 7 puntos.

Fragmentos de Erciyos: 7 puntos.

Ofrecimiento del clan gangrel: 5 puntos.

Ofrecimiento del Sabbat: 10 puntos.

Ofrecimiento de la Camarilla: 10 puntos.

Ofrecimiento de la Cuadrilla de los sires: 7 puntos.

Ofrecimiento de Ben Johnson: 5 puntos.

Ofrecimiento de Mauno Velja: 15 puntos.

Ofrecimiento de Richard Schward (información): 3 puntos.

Dominus, encontrará aceptable una oferta que en su totalidad llegue a un valor de 20 puntos. Si no fuese así, la venderá a quien ofrezca la mayor cantidad.

Es posible que los personajes ofrezcan además de sus feudos, otras posesiones, conocimientos, etc... Para ello otorga a cada ofrecimiento los siguientes valores:

Valor 1: Ofrecimiento de poca relevancia para Dominus.

Valor 2: Ofrecimiento de escasa importancia.

Valor 3: Ofrecimiento interesante.

Valor 4: Ofrecimiento asombroso.

Valor 5: Ofrecimiento sorprendente.

Valores de 6 en adelante: Ofrecimientos extraordinarios.

Ofrecer por ejemplo uno de los secretos tremere como por ejemplo la creación de las gárgolas, o de los

Tzimisce de hechicería Koldúnica o la creación de Vodhz, pueden fácilmente alcanzar puntuaciones de 7 o 10.

EL FIN DE LA SUBASTA

Cuando la tercera noche toque a su fin, la oferta con mayor puntuación quedará aceptada, y Dominus visitará personalmente a los pujantes de la misma. Les ha preparado un vehículo en la parte trasera conducido por sus criados que les llevarán hasta el aeropuerto de Dortmund, donde está oculta la reliquia. Para evitar que otros invitados interfieran, los llevará en secreto y mientras, distraerá a los restantes asistentes para despedirlos de su refugio.

Lo que Dominus no sabe es que tanto la Camarilla como el Sabbat tienen agentes en Dortmund y sabrán de la salida de los pujantes victoriosos del lugar.

Puede que los personajes hayan fracasado en las negociaciones o fueran expulsados de la misma. Si aún conservan la amistad con los anarquistas del pasado, éstos serán sus agentes en Dortmund por iniciativa propia y quienes informarán a los personajes de la comitiva que va hacia el aeropuerto, aunque la dificultad de conseguir la reliquia aumente considerablemente.

Si los personajes fueron los ganadores, no tendrán muchos problemas en llegar hasta el aeropuerto.

Aquí existen varias posibilidades:

- Los personajes se han aliado con la Camarilla: Pues será el Sabbat quienes les ataquen en el aeropuerto para hacerse con el objeto. Los Sabbat les superarán

en número, por lo que el combate tiene que parecer que decae a favor de sus enemigos, a pesar de que De Guil, los arcontes y el Alástor luchan valientemente. Finalmente, tras sobrevivir unos angustiosos turnos, aparecerá Dominus en persona para ayudarles, cosa que hará que el Sabbat huya despavorido.

- Los personajes se han aliado con el Sabbat: Ocurre una escena semejante al caso anterior, sólo que la Camarilla huirá a la llegada de Dominus.
- Los personajes no han conseguido la reliquia y son informados por los anarquistas: Si son lo suficientemente rápidos para huir en el helicóptero preparado para transportar la reliquia, y hacerse con ella en sólo dos turnos de combate, lograrán hacerse con ella. Dominus hará aparición en el tercer turno de combate para hacer escarmentar a los personajes de su fútil error, cosa que les debería hacer huir por su bien.
- Los personajes no han sido avisado por los anarquistas: Habrán perdido la oportunidad de hacerse con la reliquia.

La huida del helicóptero que sobrevuela el aeropuerto de Dortmund, es el punto final de la tortuosa tercera noche de la subasta.

Con o sin la reliquia, la diablerie está muy cerca...

INTERLUDIO: LOS AÑOS EN COMPAÑÍA DE LA RELIQUIA (2000-2003)

Si los personajes se hicieron con la reliquia, disponen de tres años para hacer todas las investigaciones pertinentes con ella antes de que el Padre Anthony la robe para su sorpresa.

Hace 801 años que el Padre Anthony no hiciera aparición. El hecho es que poco después de su intento frustrado de hacerse con la reliquia, caería en letargo poco después para evitar los efectos del tiempo. Se había percatado de que su intento había sido demasiado arriesgado, y había cometido el mismo error que tiene la juventud, el no tener paciencia. El padre Anthony supo entonces que para cumplir su misión tenía que esperar, el tiempo suficiente para que el despertar del cuarta generación gangrel pasara desapercibido ante los dos cuartas generación de las Islas Británicas que podían oponersele, Mithras y Tiamat.

Tras un intento fallido de seguir las pistas de la Orden de las Cenizas en Caifás, el Padre Anthony caería en sopor en ese mismo año de 1202 en algún lugar cercano de la actual Bagdad en el desierto de Iraq.

Sin embargo, algo le hizo despertar en la actualidad. Al finalizar la guerra del golfo en el año 1991, un grupo de trabajadores del Ministerio del Petróleo al servicio del gobierno iraquí, encontraron excavando un nuevo pozo de extracción, una antigua sala que contenía lo que parecía ser una momia.

Las noticias de la desaparición del grupo de trabajadores alarmaron a la población local cuando después de varios días del rastreo de cadáveres se encontró en una antiquísima sala, los

cuerpos sin vida de los trabajadores sin una gota de sangre en ellos.

El Padre Anthony había vuelto a la vida, y sabía que su predicción se había cumplido, era el momento de actuar.

El viejo vampiro comenzó a investigar sobre el nuevo mundo que le rodeaba y sorprendentemente, descubrió que no se diferenciaba tanto de su época, la superstición y la espada seguían siendo la forma de gobernar.

Así pues, empezó a hacerse con el control de varios pozos de petróleo que los mortales llamaban oro negro. Enriqueciéndose cada vez más. Poco después, el Baali viajaría a los EEUU donde compraría una de las mayores empresas informáticas con el dinero que obtenía de los pozos de petróleo. Hasta que finalmente se convenció de que estaba preparado para vivir en la época actual y culminar sus planes de una vez por todas.

Para conseguir de nuevo la reliquia, crearía un chiquillo para introducirlo en la subasta que Dominus iba a celebrar, asesinando al verdadero asistente, Ben Johnson, chiquillo del conocido y temido brujah, Robin Leeland.

Sin embargo, parece ser que su chiquillo ha fracasado y es hora de actuar. Para ello está decidido a robar la reliquia, independientemente de donde esté guardada, en Méjico o en Viena, y de los peligros que tenga que enfrentarse.

Para ello necesita aumentar sus adormecidos poderes, quizás degustar la vitae de un vástago de menor generación pudiese devolver las aguas a su cauce.

Y así, fue como el Padre Anthony decidió, planeó y cometió el amaranto a Judward Calbin, noticia que no ha pasado desapercibida tanto por el Sabbat como por la Camarilla.

Sin embargo, los personajes tienen de nuevo la oportunidad de sacar ventaja al Padre Anthony. Como narrador, debes darle a tus jugadores 5 minutos de tiempo real (sin contar el tiempo de conversaciones con PNJs o tiradas) para hacer investigaciones con la reliquia.

Descubrimientos que pueden hacer los personajes:

- La reliquia tiene los ojos abiertos, mientras que la que recuerdan los tenía cerrados. (Signo de que el gangrel está volviendo a la vida).
- En la retina de sus ojos de piedra pueden verse un pequeño punto negro. Si se usa Auspex sobre ella o se mira con un instrumento de lentes, es una imagen en la que puede verse el rostro de Mithras mojado por la lluvia y sucio por el barro y la sangre, con su mirada que procesaba odio y terror, un terror tan profundo como primitivo. Causa la pérdida automática de un punto de Coraje.
- Si se toca la reliquia, a pesar de estar totalmente fría, causa quemaduras en las manos. Se adquiere el defecto de manos torpes (-2), que resta 1 dado a cualquier tirada relacionada con la destreza manual como es blandir un arma cuerpo a cuerpo, de fuego, de pericias o de seguridad. También se pierde 1 dado en las tiradas de percepción que estén

relacionadas con el tacto. Sin embargo, se ganan dos méritos de 1 punto, de sentido sobrenatural, en los que se obtiene un dado más a la tirada de percepción relacionadas con vista y oído.

- Si se usa proyección astral sobre la reliquia, no puede verse su interior, pero puede sentirse calor y el sonido del latir de un corazón (que es el encargado de que el cuerpo siga en estado de piedra y renueve la sangre para evitar caer en sopor de atrofiamiento).
- La reliquia no puede destruirse de ninguna forma, incluidas disciplinas, puesto que el uso de la taumaturgia puede revelar que la piedra es resultado del uso de una disciplina vampírica.
- Si se investiga la flecha, puede conocerse que su intención era penetrar un objeto de gran dureza, por ello se tallo en diamante. Sin embargo, no existe traducción alguna para las runas que allí están inscritas.

Si los personajes están protegidos por el Sabbat o por la Camarilla, aparte de los logros que logren por sí mismos, se les revelará adicionalmente uno de los descritos anteriormente.

Cuando se acabe el tiempo, significa que el Padre Anthony, logra definitivamente robar la reliquia en un momento de desliz en Méjico o Viena, para frustración de la secta que la protega y de los personajes.

Si los personajes en esos cinco minutos, logran descubrir que si sobre el cuerpo del gangrel se usa el hechizo

de pasar la piedra a carne que Virstania les tradujo en el pasado, se percatarán de que la zona cercana al corazón toma un color carne y muestra una herida. Si se acerca la flecha, mágicamente comienza la extracción del trozo de la punta clavada en la estatua. Tienen los pasos del ritual de resurrección del gangrel y la posibilidad de ejecutarlo por ellos mismos.

EL DESENLACE DE LA HISTORIA

Muchas veces, al escribir una crónica, creemos que los finales son buenos o malos. Sin embargo, esta vez, serán mencionados simplemente por ser diferentes. Es el final que han elegido tus personajes, y no por ello ha de ser ni mejor ni peor, es consecuentemente, el resultado que han elegido para sus vidas.

FINAL 1: LOS PERSONAJES DECIDEN GUARDAR LA RELIQUIA PARA SIEMPRE Y NO COMETER EL AMARANTO SOBRE ELLA

Sabios y prudentes, pero tarde o temprano deberán tomar una decisión. Tal y como hicieron en el pasado tendrán en sus manos la labor de custodiar la reliquia de malas manos, y será el Padre Anthony quien acompañado por varios de sus chiquillos intente convencer a los personajes del despertar del cuarta generación, pues ellos se merecen ese poder y es la hora de que se les pague por el juramento que hicieron hace casi una eternidad. Si logra convencerles, el narrador debe pasar al final 3, si no lograrse convencerles, intentaría arrebatarsela a la fuerza. Si Anthony es vencido, tienen el resto de la eternidad para guardar en secreto una reliquia que les ha condenado por el resto de sus días.

FINAL 2: LOS PERSONAJES DECIDEN DESPERTAR AL CUARTA GENERACIÓN Y COMETER EL AMARANTO SOBRE EL

Este final únicamente es posible si son capaces de realizar el ritual sin ayuda del Padre Anthony. La diablerie no es sencilla, y para ello, tras realizar el ritual y arrebatarse la punta de flecha del corazón del cuarta generación, deben realizar si se posee, el ritual de la Rosa Amarga. Para realizar este ritual, o cometer la diablerie a suertes, es necesario beber del gangrel, cosa que no es sencilla.

En un gesto de dolor, el cuarta generación gangrel levanta su cabeza y mira con sus ojos inyectados en sangre a todos aquellos que beban de él.

En un instante, parecieran estar rodeados de la nada, en un vacío infinito. Cuando finalmente, ven aparecer a Knut Kalttrir frente a ellos individualmente para cada uno. El hombre pone sus manos contra las de cada personaje, y rodeados por una intensa lava, intentan tirar a su oponente. Sin embargo, en un instante, detrás del gangrel, aparece una representación vaga y fantasmal de todos aquellos a los que los personajes hayan quitado la vida, ayudando al gangrel en arrojar al personaje. Para seguir bebiendo, es necesario que cada turno, realicen una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 10 menos su puntuación en humanidad, siendo el mínimo 6. Si algún personaje no posee humanidad, la dificultad de la tirada será de 10.

El gangrel posee en su organismo (8 x número de personajes implicados en la diablerie) puntos de sangre, siendo el mínimo de 15.

Si se falla alguna tirada, el personaje deja de beber en ese turno, pero al siguiente puede seguir intentándolo. Si se pifia, se pierde la oportunidad de realizar la diablerie. Es necesario que haya al menos un personaje realizando la diablerie o bebiendo sangre cada turno, sino, Kalttrir logrará liberarse y comenzará el combate.

Un combate con un cuarta generación debe ser totalmente casi imposible de superar para los personajes, aún así, guarda un poco de esperanza para ellos, pero es el fallo que han cometido.

Si logran cometer la diablerie, narrales lo que ocurre en el epílogo (con algunos cambios).

FINAL 3: LOS PERSONAJES NO SABEN DESPERTAR AL CUARTA GENERACIÓN Y PACTAN CON EL PADRE ANTHONY

Tras robar la reliquia, el Padre Anthony se pondrá en contacto con los personajes mediante una misiva que les invita el 31 de Diciembre del año 2003 a un edificio de oficinas de su sucursal en Manhattan.

A falta de unas horas para el nuevo año, el Padre Anthony intentará convencerles para que les ayude. Sabe que los personajes le odian, pero el pedirá disculpas falsamente diciendo que en el pasado, estuvo dominado por la voluntad de su sire, y pide perdón por todos los actos que cometió contra ellos, y ésta es la forma de pedir disculpa.

Les dirá que tienen la posibilidad de ayudarle a cometer la diablerie sobre el cuarta generación contenido en la reliquia, Anthony lo sabe. Pero para ello necesita la ayuda de

los personajes, puesto que no posee todos los elementos para realizarla (los que los personajes poseen). Sin embargo, Anthony no revela todos sus verdaderos planes. Los personajes avisados pueden pedir que sean ellos quienes realicen el ritual de la Rosa Amarga, cosa que estará de acuerdo Anthony, pero antes deben ayudarle a realizar el ritual que despierta al gangrel, y para ello necesita el sacrificio de 100 personas con una capacidad de consciencia sobrehumana. Todas ellas han sido invitadas a la fiesta de nochevieja que tiene lugar en las plantas inferiores del edificio.

Como el narrador puede ver, esta es una ocasión especial para que los personajes pierdan puntos en su Humanidad, para que la diablerie sea aún más difícil de cometer. Por cada 10 personas asesinadas, se pierde 1 punto de Humanidad de forma automática. Sustrae los puntos después de que todos los mortales hayan sido asesinados).

Anthony de manera ceremonial recoge la sangre acumulada de los sacrificios y la vierte sobre la reliquia. Donde comenzará cercana la medianoche el ritual de la Rosa Amarga, después de retirar haciendo el hechizo de piedra a carne, la punta de flecha incrustada en el pecho de la estatua con el trozo de flecha que poseen.

Sin duda alguna, toda esta estratagema es una farsa. Para despertar al cuarta generación no es necesario el sacrificio de todas esas personas, en realidad Anthony está realizando el ritual de Daimonion a nivel 10, que trae de vuelta a la vida a Shaitan, señor de los Baali. (Anthony puede realizarlo ya que tras diablerizar es un 5ª generación)

Para que el ritual de la Rosa Amarga pueda estar completo es necesario de que el Padre Anthony beba también, en primer lugar porque el les habrá recordado que si muere, no vale de nada realizar el ritual sobre sangre petrificada, y en segundo, porque los personajes deberían pensar que son más numerosos que Anthony para derrotarle.

En el caso de que los personajes acabaran con Anthony, y consiguen realizar la diablerie correctamente. Shaitan tomará su cuerpo, no como un ser indestructible, pero sí con el poder suficiente casi de un cuarta generación.

Si no consiguen hacer la diablerie correctamente, Kalttrir volverá a la vida para vengarse de los que han intentado asesinarles.

Si Anthony también ha llevado a cabo la diablerie, Shaitan tomará su cuerpo como una criatura casi indestructible. Los ojos del Padre Anthony se volverán incandescentes, y dos enormes alas de plumas negras saldrán de su espalda, en forma de representación de un ángel caído. Shaitan es indestructible a cualquier poder vampírico. Únicamente los personajes conocen como derrotarle. Si logran recordar la sangre de cierva que les entregó el mendigo en nombre de Durga Syn, y consiguen clavar la flecha mágica imbuida en esta sangre, en el corazón del demonio, lograrán derrotarle.

En un movimiento raquítico, Shaitan abandonará el cuerpo del Padre Anthony. El viejo hombre vestido de chaqueta, con su pelo largo canoso recogido en coleta, y su cuidada barba, caerá por la cornisa del rascacielos precipitándose al vacío, donde su cuerpo queda inerte y sin vida en el asfalto.

Epílogo

Las campanadas de la medianoche indican la llegada de un nuevo año, y de una nueva era. El cuerpo sin vida de Kalttrir comienza a convertirse en cenizas y la gente que ha visto la caída del Padre Anthony comienza a arremolinarse junto al cuerpo inerte.

Por fin, tras jurar proteger la reliquia que ha corrompido vuestra alma, habéis cometido vuestra venganza sobre ella y todos aquellos que os usaron en el pasado. Sois signos vivientes de una época venidera y llena de cambios. Sois los signos vivientes de la Gehena, pues vuestro poder no tiene igual en la estirpe ahora que ningún cuarta generación conocido puede haceros frente.

La Gehena ha comenzado, por fin el mundo sabrá de sus nuevos señores, por fin habéis degustado, el dulce sabor del pecado.



DRAMATIS PERSONAE (ACTO 4)

Para una mayor personalización de la crónica, a partir de este acto, no se incluirá ficha alguna sobre los PNJ, quedando siempre a discreción del narrador la creación de unos antagonistas equilibrados con los personajes. Sin embargo, para el correcto funcionamiento del tema de la trama, es decir, la diablerie, se incluyen clanes y generaciones de los antagonistas.

ANSELM DE BEC

Clan Lasombra, 7ª Generación

LUCITA

Clan Lasombra, 6ª Generación

MONÇADA EN EL CUERPO DE ANSELM

Clan Lasombra, 6ª Generación, (tras realizar la diablerie a Lucita).

GENEVIVE DE GLADISSE

Clan Toreador, 7ª Generación

MARCUS MONTICELLO

Clan Nosferatu, 8ª Generación

DOMINUS

Clan Brujah, 5ª Generación

MUTAHID AL-JAZIRE

Antitribu Assamita, 6ª Generación

MADAME GUIL

Clan Toreador, 6ª Generación

RICHARD SCHWARD

Clan Nosferatu, 8ª Generación

MAUNO VELJA

Clan Malkavian, 10ª Generación

BEN JOHNSON

Clan Brujah (Baali), 7ª Generación

LA CUADRILLA DE LOS SIRES

Clanes varios, 6ª Generación

PADRE ANTHONY

Clan Baali, 5ª Generación (Cometió diablerie a Judward Calbin y a un chiquillo de éste).

KNUT KALTTRIR

Clan Gangrel, 4ª Generación

SHAITAN

Shaitan ya no es meramente el señor de los Baali, sino que se ha convertido en un Señor Demoníaco propio, por lo que está por encima de las limitaciones vampíricas.

APÉNDICE I: EL PASO DEL TIEMPO, NUEVAS REGLAS DE MADURACIÓN

MADURACIÓN Y COSTES

Los puntos de maduración y costes aquí citados pertenecen a Edad Oscura: Vampiro. Sin embargo, se incluyen algunas modificaciones para hacer igualitaria la evolución de los personajes y de los PNJ a lo largo del tiempo, a efectos prácticos 1 punto de maduración equivale a 1 punto gratuito.

Para otorgar los puntos de maduración se sigue esta tabla:

PERÍODOS DE TIEMPO Y PUNTOS MADURACIÓN

Primeros 5 años, 1 punto / año
Sigüientes 25 años, 1 punto / 5 años
Sigüientes 100 años, 1 punto / 6 años
Después de 130 años, 1 punto / 9 años

COSTES:

Atributos: 5 puntos por círculo, cuando tu personaje tenga una edad inferior a su Fuerza de Voluntad en siglos. 10 puntos por círculo después de esa edad.

Habilidades: Dos puntos por círculo. Las especialidades cuestan 1 punto por cada una. Las nuevas habilidades que aparecen a lo largo del tiempo cuestan 3 puntos (procedentes de 300 – 500 años después del abrazo) y 5 puntos las procedentes después de 500 años del Abrazo.

Disciplinas: 7 puntos por círculo.

Fuerza de Voluntad: Dos puntos por círculo.

Camino: 1 punto por círculo hasta el valor de Fuerza de Voluntad del personaje. Dos puntos por cada círculo por encima de Fuerza de Voluntad.

Virtudes: 2 puntos por círculo

Trasfondos: En primer lugar, las tiradas se hacen cada 50 años. 1 punto de maduración da derecho a una tirada adicional para subir la puntuación. Es posible gastar de 1 a 3 puntos de maduración adicionales para añadir un +1, +2 o +3 a la tirada (según los puntos gastados). Si el personaje tiene un Trasfondo negativo, éste valor se recuerda para futuras tiradas (así, si tiene un -1 en Recursos y en una tirada posterior gana un punto, sigue teniendo Recursos 0, y necesitará ganar otro punto para tener Recursos 1). El máximo de cada Rasgo es el generacional (es decir, si es un 7ª no más de Rebaño, Mentor o lo que sea a 6).

Aliados

- 1-2 Pierdes un Aliado
- 3-5 Sin cambios
- 6-9 Ganas un Aliado
- 10 Ganas dos Aliados

Contactos

- 1-3 Pierdes un Contacto
- 3-6 Sin cambios
- 6-9 Ganas un Contacto
- 10 Ganas dos Contactos

Criados

- 1-2 Pierdes todos tus Criados
- 3-4 Pierdes un Criado
- 5-6 Sin cambios
- 7-8 Ganas un Criado
- 9 Ganas dos Criados
- 10 Ganas un Criado especial

Influencia

- 1-2 Pierdes un punto de Influencia
- 3-5 Sin cambios
- 6-9 Ganas un punto de Influencia
- 10 Ganas dos Puntos de Influencia

Mentor

- 1-2 Pierdes a tu Mentor
- 3-5 Sin cambios
- 6-9 Ganas un punto de Mentor
- 10 Ganas dos puntos de Mentor

Posición

- 1-2 Pierdes dos puntos de Posición
- 3-4 Pierdes un punto de Posición
- 5-6 Sin cambios
- 7-8 Ganas un punto de Posición
- 9-10 Ganas dos puntos de Posición

Normalmente la posición se gana interpretativamente, no obstante es posible que la posición que desee ganar el cainita sea diferente a la que posee en la política de la estirpe.

Rebaño

- 1-2 Pierdes un punto de Rebaño
- 3-4 Sin cambios
- 5-7 Ganas un punto de Rebaño
- 8-10 Ganas dos puntos de Rebaño

Recursos

- 1-2 Pierdes dos puntos de Recursos
- 3-4 Pierdes un punto de Recursos
- 5-6 Sin cambios
- 7-8 Ganas un punto de Recursos
- 9-10 Ganas dos puntos de Recursos

Prestigio de Clan

- 1-3 Pierdes un punto de Prestigio
- 4-6 Sin cambios
- 7-9 Ganas un punto de Prestigio
- 10 Ganas dos puntos de Prestigio

MADURACIÓN EN MORTALES

Los mortales siguen exactamente las mismas reglas y costes que los vampiros, con la objeción claro está de las disciplinas. Sin embargo, pase el tiempo que pase, siempre reciben 1 punto de maduración / año, pues los mortales siempre están en período de aprendizaje.

APÉNDICE 2: CREACIÓN DE ANTIGUOS, REGLAS DE "ELÍSEO" PARA LA CREACIÓN DE PNJs

LOS ANTIGUOS CAMINAN ENTRE NOSOTROS

Para crear un antiguo (tanto los sires de los personajes, como el resto de PNJ) se usa las siguientes reglas del módulo de Vampiro: La Mascarada, "Elíseo".

Generación: 6^a-11^a *

Atributos: 10/7/5

Habilidades: 20/12/8

Disciplinas: 10

Trasfondos 15

Virtudes 7

Puntos gratuitos: 20

Dependiendo de su generación podrán llegar a tener rasgos a determinada puntuación, por ejemplo un 7^a puede tener un rasgo a 6.

Según la edad que posea el antiguo, gana la siguiente puntuación en el trasfondo "Edad" que le otorga un número determinado de puntos gratuitos adicionales para su creación.

- 1 punto-Curtido, 200 años en activo, 30 puntos gratuitos adicionales, -1 humanidad
- 2 puntos-Antiguo, entre 200 y 350 en activo, 55 puntos gratuitos adicionales, -2 humanidad
- 3 puntos-Vetusto, entre 350 y 500 en activo, 75 puntos gratuitos adicionales, -3 humanidad
- 4 puntos-Venerable, entre 500 y 750 en activo, 90 pun grat adic, -4 humanidad
- 5 puntos-Anciano, más de 750 años activo, 100 ó más pun grat adic, -5 humanidad

APÉNDICE 3: LOS SIRES Y LOS CLANES, ACLARACIONES Y SUGERENCIAS

NUESTROS PADRES OSCUROS

Recuerda que estos sires que aparecen en este apéndice son un ejemplo. Si lo consideras oportuno cambia alguno de ellos por alguno de tu invención que sea más acorde con cada personaje jugador. De todas formas ten en consideración la situación de los clanes en la Edad Oscura para que el grupo congenie y no haya disputas internas, aunque si consideras que así le da más realismo y emoción que haya clanes enemistados, adelante. En un futuro próximo aparecerá un compañero de la cuadrilla de los sires del clan Giovanni, con lo que pueden aparecer más enemistades.

Otra nota importante, la generación de los sires depende de la que posean los personajes jugadores al hacer sus fichas. Es decir, si el personaje de un jugador posee generación 5, el sire será un 6ª Generación, así sucesivamente.

El hecho de esta dependencia radica en que hay jugadores que protestan por la generación que les ha tocado para sus personajes mientras que hay otros compañeros suyos que por suerte tienen más que ellos.

LA CUADRILLA DE LOS SIRES

La cuadrilla formada por estos vástagos forma un grupo singular aunque en gran parte homogéneo, teniendo como vínculo común su odio por Mithras y la amistad con el Arzobispo Ambrosio Luis Monçada del clan Lasombra.

No obstante, los sires no son ajenos a los acontecimientos que los rodean y si durante la partida ven un negocio en el cual salen ganando, solamente dudarán un instante en pensar en traicionar a sus compañeros, pero siempre, evitando ser descubierto y perder la amistad con Monçada.

CLANES ENEMISTADOS:

Ventruue: Abiertamente enemistados con Tzimisce (Europa del Este), Tremere (Islas Británicas), Brujah, Lasombra (dialécticamente por el control feudal), Toreador (Francia, beligerantes pero aún no en guerra abierta).

Gangrel: Ravnos, Tremere (Europa del Este por los experimentos con sus hermanos convertidos en gárgolas)

Brujah: Ventruue (Por la destrucción de Cartago)

Tzimisce: Ventruue (Feudos de la Cruz Negra, los Arpad), Tremere

Nosferatu: Tremere (Por los mismos motivos que los Gangrel)

Tremere: Ventruue (por el control de las Islas Británicas), Gangrel, Nosferatu, Tzimisce

Lasombra cristianos: Lasombra musulmanes

Capadocio: Giovanni y viceversa

Assamita: Tremere (por la maldición de sangre lanzada por los Brujos en la conferencia de Thorns (1493))

resurrección se hace a través de la manipulación de la carne y el hueso, pues es esa la dimensión que lo une con la mortalidad. Solo mediante la muerte y el cambio de la carne puede llegarse a una espiritualidad plena junto a la derecha de Cristo.

El Tzimisce no dudará en convertir a la no-vida a cualquiera que parezca merecedora de ella, es decir, sea un buen cristiano, tenga grandes valores espirituales (normalmente altas puntuaciones en la Senda del Cielo o Humanidad) y sobretodo si posee Fe verdadera, como designación divina de su abrazo.

Adriemmer, como buen miembro de la familia Tzimisce aboga por la imposición del sufrimiento como muerte de la carne y por tanto, posee unos instintos muy sádicos envueltos en una falsa cristiandad. Es un hombre alto (2'20 m) y delgado, muy delgado. No tiene pelo, su cabeza es alargada hacia atrás, casi como un melón, posee numerosas branquias en su frente que se abren y se cierran en un alarde de respiración, posee largas cejas de pelo blanco, y unos abultados ojos azules. Su cuerpo casi esquelético, puesto que apenas posee carne sobre sus huesos, está cubierto con una piel de color malsano entre azulada y rosada, y sobre ella, suele llevar una túnica con capucha de color rojo oscuro, como los monjes del monasterio Obertus.

Lo más notorio de Adriemmer es su conocida fama entre su clan. El Tzimisce posee en manos y pies numerosos estigmas de dudoso origen, aunque brillantes manos de los artesanos del clan alegan que no han sido creadas por vicisitud, es más, Adriemmer ya las poseía cuando era mortal, de ahí que fuera elegido para su abrazo. Adriemmer es un estigmatizado, un "elegido de Dios" que siente en sus

ADRIEMMER DE OBERTUS

Adriemmer de Obertus es un Tzimisce de la familia de aparecidos de los Obertus. Proviene del famoso monasterio que posee esta familia del clan en Constantinopla.

Adriemmer es un hombre "santo" o eso cree él. Piensa que el vampirismo no es más que una prueba de fe, donde además, se le otorga la inmortalidad como recompensa para convertir a nuevos cristianos al servicio de Dios. Bajo esta capa de religiosidad, Adriemmer se considera un santo en vida o en la muerte, cuyo paso a la

propias carnes la Pasión de Cristo. Es posible fijarse en sus pies, manos, numerosas heridas por lo que parecen clavos, y laceraciones en su frente, sin causa aparente, que tienden a sangrar profusamente.

Sin embargo, cuando camina entre mortales, Adriemmer suele tomar la apariencia de un hombre increíblemente bello, de tez pálida, largos cabellos rubios y ojos azules, aunque sus estigmas siguen aflorando en su piel a pesar de sus esfuerzos por ocultarlos (incluso a veces, lleva una corona de espinos como Jesucristo, algo totalmente herético en los años que corren).

El chiquillo de Adriemmer conocerá a su futuro sire en la Embajada de las Sombras de Toledo, donde el Tzimisce descansa para intercambiar experiencias y conversaciones con el Arzobispo Monçada. Adriemmer en muchas ocasiones ha socorrido al Lasombra y viceversa, por lo que tienen una muy buena relación entre ambos. El tzimisce tomará al personaje más virtuoso y creyente del grupo (al que ningún otro clan ha querido abrazar) y lo hará el mismo en Toledo. Lo mutilará y torturará hasta que lo encuentre conveniente y las ataduras del dolor hayan sido borradas de su cuerpo y mente, para más tarde encerrarlo junto a sus compañeros en la Dama de Hierro, hasta que sea despertado de nuevo, con un solo dado en su reserva. Deberá elegir la tierra que necesita para sobrevivir, puede ser de tres lugares: su lugar de nacimiento, Toledo o Canterbury, a elegir por el jugador. Su sire volverá posteriormente con sus compañeros de cuadrilla a Whitestable.

Adriemmer tiene a su vez una obsesión, desea obtener cualquier

documento referido a la golconda, para que sea enviado a la Biblioteca de lo Olvidado en Constantinopla y al monasterio Obertus. Posteriormente, el Tzimisce destruirá tal documento, por ser una herejía contra las creencias Obertus.

ALVAR AALTO

Aalto es uno de los gangrel supervivientes de la invasión sajona en Inglaterra. Después de que sus líderes se aniquilaran unos contra otros para ocupar el lugar que les corresponde, Mithras los barrió uno tras otro, en noches de interminables derramamientos de sangre. El gangrel encontró asilo entre los espesos y profundos bosques de Escocia donde ha permanecido hasta el día de hoy. Su odio hacia Mithras y sus seguidores es enorme, al igual que su orgullo de guerrero einjhard.

Aalto es un claro ejemplo del estereotipo gangrel y nórdico, a menudo viste con espesas pieles de animales de pelajes marrones, es un hombre corpulento y muy musculoso. La larga melena de su cabello nunca está recogida y a menudo se la confunde con el propio pelaje que el vampiro tiene en su cara. Suele ir vestido de manera sucia y desaliñada, pero quien ha visto la mano del propio Odín en los mares del Norte, esas cosas sin importancia no le abruman, pues su espíritu valiente y animal ha sobrevivido al tiempo y a las costumbres.

Aunque parezca extraño en estos días, Aalto aun sigue practicando las viejas creencias del norte, donde el pabellón de Odín es grande y sus hijos fuertes y valerosos. Su vida ahora solo tiene un motivo, vengarse de Mithras y de aquellos que levantaron las manos contra sus hermanos.

Alvar puede ser uno de los más pintorescos miembros de la cuadrilla de los sires, no obstante tiene una buena relación de amistad con sus congéneres a los que los considera como sus hermanos.

MITARKERA TASUT

Como se ha citado antes, la cuadrilla formada por los sires de los personajes es un grupo muy pintoresco, y la setita Tasut no es una excepción.

Mitarkera es hija de un guerrero francés en la Primera Cruzada y de su madre, una sirvienta de las tierras altas de Jerusalem que fue convertida al cristianismo. Como mestiza, Mitarkera pronto sufrió el desdén de su propio padre que abandonó a las mujeres para volver a Francia donde estaba su esposa e hijos. Solas y desamparadas poco tiempo tardaron en ser convertidas en esclavas y maltratadas tanto por musulmanes como por cristianos. Cuando su madre murió, Mitarkera tuvo que continuar sufriendo la esclavitud en manos de un mercader que la obligaba a los actos más impíos con él. Hasta que la esclava se cansó y acabó asesinado su dueño.

La chiquilla fue juzgada al apedreamiento popular, y ese hubiera sido su destino, sino hubiera sido porque el clan setita vio útiles propósitos en ella. En la noche, la intercambiaron por una buena suma de dinero a los encargados de custodiarla y así desapareció en las sombras.

El clan no dudó en que la vida que había tenido Mitarkera sería suficiente para que se rebelara contra los enemigos del clan setita, y su indudable belleza de origen occidental permitiría que se infiltrara allende del

mediterráneo. Así fue como Mitarkera fue adiestrada y convertida al clan setita.

Sin embargo, la setita no respondió como el clan le había deparado. Conservaba su odio hacia los franceses, pero acabó de abrazar las costumbres de la cristiandad y su fe, en muy buena parte debido a la inestimable ayuda del Arzobispo Monçada, que la protegió de todos los que pretendían su fin. Así, ya en el norte de Inglaterra, mantiene fríos lazos con el clan, que cumple como si de un acuerdo de trabajo se tratase, cosa que hace enfurecer a los setitas, y que tarde o temprano sabrán pagárselo.

Mitarkera es una joven de unos veintitantos años de edad, de una belleza inigualable, tiene el encanto de oriente y los rasgos de occidente. Posee un largo pelo negro recogido casi siempre con una diadema, piel morena, y profundos ojos marrones, mientras que oculta las sinuosas curvas de su cuerpo con largos paños de seda y ropas orientales. La setita sabe usar su seducción y manipulación como armas cotidianas para conseguir lo que desea (sobretodos las cosas el poder que le corresponde).

IBEN SAIS GESYUT

Gesyut es el único miembro musulmán de la cuadrilla de los sires, no obstante, es el más tolerante de todos, y no duda en abogar que las cruzadas lo único que hacen es derramar innecesariamente sangre de cristianos y musulmanes.

Su pasado es un misterio, pero su enemistad con el clan Assamita no lo es. Gesyut se negó a cumplir un asesinato encargado por los altos miembros del clan por motivos personales. Desde entonces el clan lo ha

nombrado un proscrito y sólo dos cainitas salieron en su ayuda, la setita Mitarkera Tasut y el Arzobispo Monçada.

La setita intercedió por el assamita ante el lasombra, y desde entonces han mantenido una estrecha amistad con éste último.

El silencio es uno de los rasgos principales de este assamita, y su templeza legendaria, pero la única vez que su furia le dominó fue cuando rechazó el control del clan sobre él. Entre los miembros del clan assamita que conocieron a Gesyut, corre el rumor de que éste mantenía un romance con una setita (efectivamente, la propia Mitarkera) repudiada por su clan que había contratado a los assamitas para exterminarla.

Gesyut es un hombre fornido de piel dorada por el sol, tiene los ojos marrones y la cabeza rapada. Suele ir con el torso al descubierto y alrededor de su cuerpo sus dos cimitarras enfundadas.

Normalmente puede verse a Gesyut en compañía de Mitarkera, no obstante, el romance entre ambos miembros de la cuadrilla es un secreto para los demás miembros (aunque sea casi un secreto a voces). El assamita ha jurado proteger a la setita, que ésta lo usa para obtener todo lo que desee de él. Sin embargo, Gesyut es increíblemente celoso, y si ve que algún otro hombre se acerca a la setita con especiales intenciones no dudará en acabar con él cuando ella esté presente, aunque sea su propio chiquillo o el chiquillo de la setita.

En un futuro próximo Gesyut se unirá a sus hermanos antitribu en el Sabbat e ingresará en la mano negra.

LONNASTANOS DIONTAS

La fama de los malkavian como profetas y consejeros está muy extendida a través de los salones del trono de los Príncipes de Europa, y Diontas no es una excepción. Sin embargo, el malkavian es extraño para los de su clan, pues es una persona increíblemente cuerda, bueno, dentro de lo que cabe.

La vida de Diontas como muchas de los de su clan ha pasado al olvido tras oleadas de locura y esquizofrenia donde la realidad del momento se mezcla con las sombras del pasado, dando un cóctel que parece salido del mismo infierno.

Pero hay una cosa que no cabe duda, Diontas es un profeta, un falso profeta.

La capacidad intelectual del malkavian, junto con sus dotes sociales le ha permitido sobrevivir durante estos años. Diontas posee una alta capacidad en Auspex, lo que le permite acceder a la mente de cualquiera al que con su carisma y filosofía haya logrado camelar. De esta forma, consigue obtener los datos necesarios para dar una profecía al enemigo de quien haya leído la mente. De esta forma ha sabido ganarse la confianza de grandes salones de Europa, donde muchas veces ha enunciado grandes profecías, las cuales, el mismo ha urdido y ha movido los hilos suficientes para que se produzcan.

Pero el principal problema que se interpone en sus profecías, es su trastorno mental, confunde la verdad con la mentira, convirtiéndolo en un mentiroso compulsivo, por lo que cada vez que enuncia una profecía se produce en él una batalla para obtener el resultado deseado.

Sin embargo, lo más destacado será que su propio chiquillo tenga la capacidad de obtener verdaderas visiones, cosa que irritará y hará sentir envidia a su propio sire, que en más de una ocasión intentará dejar a su chiquillo en ridículo intentando que las profecías del neonato parezcan irrealizables.

Diontas tiene la apariencia de un anciano de mucha edad, apenas tiene pelo en su cara, a excepción de una estrafalaria barba de color blanco muy, muy, muy mal cuidada. Su cuerpo macilento y delgado está cubierto con una túnica de color crema con un cordón al cinto. Nadie ha logrado saber nada sobre el malkavian, pero por su atuendo, quizás fuese un monje. Sin embargo, al oírle nombrar a la vieja Mat o tirar piedras grabada con runas, hace parecer lo contrario.

ARKARAS JAREB

Arkaras fue un importante cazador de una tribu celta del sur de Inglaterra. Su vida pasada es casi un misterio pues el nosferatu nunca está dispuesto a revelar su pasado. Sin embargo, a veces, en sus delirios y pesadillas recuerda ver morir a su pueblo frente al invasor romano. Jareb fue herido de gravedad emboscando por la noche a un grupo de soldados romanos, entre ellos había un general de gran importancia cuyo nombre era Mithras.

Durante la refriega muchos de los suyos fueron asesinados y él quedó mortalmente herido sobre un charco de su sangre que se mezclaba con el barro. Su sire se había percatado de la refriega puesto que su refugio estaba muy cerca de allí. Así fue como Arkaras se convirtió a la estirpe. Los años siguientes fueron casi interminables y

los días se convirtieron en siglos. La victoria de la resistencia de los vástagos celtas que luchaban contra el poderoso Imperio Romano y contra Mithras llegó cuando esté entró en letargo y los resquicios del Imperio habían caído sobre él.

Sin embargo, los vástagos que acompañaron a Mithras y sus propios chiquillos continuaron resistiéndose, y fue así como Arkaras cayó en letargo en la lucha cuando varios túneles subterráneos de Londinium se derrumbaron sobre él mientras huía por ellos.

Allí permaneció hasta nuestros días, encontrado por el Lasombra Antonio DeCasas que buscaba nuevas vías en Londres para que los autarcas y los opositores a Mithras accedieran a la ciudad. El dolor de Arkaras le volvió casi loco cuando volvió a escuchar el nombre de Mithras que había desaparecido, desde entonces su locura se ha vuelto una obsesión que le consume día a día, prometiéndose y jurándose cazar al Dios Vampírico. Antonio DeCasas le puso en contacto con su cuadrilla actual, en la que ha hecho una buena amistad con Alto y con Gesyut, pues el odio que siente por Mithras le hace romper cualquier barrera intelectual o temporal.

El aspecto de Arkaras es un reflejo de su venganza. Su cuerpo quedó horriblemente abrasado por las tropas romanas que le hirieron de muerte, toda su piel está quemada y ennegrecida, mostrando un mosaico de tonos rojizos, rosáceos, violetas y negros. Normalmente suele ir vestido con ligeras pieles al estilo de su tribu celta. Una nota especial, Jarve suele dar muerte a sus enemigos con las mismas llamas con las que fue quemado.

HENRY VAN ALETTE

Henry van Alette es hijo de mercaderes holandeses que emigraron a los Principados Alemanes en busca de fortuna. Digamos que el sistema feudal se enfrentó con la noción de libertad e igualdad de Alette, heredados de la tradición comercial de los Países Bajos.

Los padres de Alette pagaban altos diezmos para que el noble local les protegiese de los bandidos, sin embargo, éstos trabajaban para el noble y los frutos del pillaje iban a parar a sus arcas.

Finalmente, los mercaderes dejaron de pagar al noble para que les protegiese, con lo que levantaron su ira y los bandidos fueron enviados a asesinarles. Henry en ese momento estaba trabajando para sus padres en el mercado, pero cuando volvió a casa todo fue muy tarde. Pero allí estaba el noble, que le ofreció un buen trabajo en su castillo como escudero. Así Alette aprendió lo suficiente de la caballería como para posteriormente descubrir que había sido el noble quien había ordenado la muerte de sus padres.

De este modo, el joven se adentró por la noche en los aposentos del noble y cumplió su venganza, huyendo, y convirtiéndose así en fugitivo.

Desde entonces, decidió reunir a su propia banda de proscritos para acabar con la tiranía de la nobleza sobre el pueblo y provocando toda clase de sublevaciones y altercados. Así fue como llamó la atención del clan Brujah quien luchaba contra el control del clan Ventrue que dominaba a la fútil nobleza.

Sin embargo, el control de los recursos y la dureza con que el clan Ventrue golpeaba a los revolucionarios hicieron que tuvieran numerosas bajas.

Por mucho que se luchara, los Principados Alemanes estaban bajo su control. La única forma de desestabilizar al clan era dividirlo desde el interior, y una de las formas es enfrentar a los Ventrue alemanes contra los Ventrue de gran Bretaña, implicando también a las Cortes del Amor de los Toreador en el conflicto. Así pues, Alette marchó a las Islas Británicas a cumplir su misión, hacer que el clan Ventrue se divida entre sí, sus compañeros no saben su verdadero objetivo, pues meramente muestra un interés por derrocar a Mithras. No obstante no dudará un momento en conocer los feudos controlados por el clan Ventrue, incluso el de su aliado Judward Calbin en Helmsdale. Seguramente todos ellos sean objetivo de los anarquistas tarde o temprano, incluso, el de los propios jugadores que pertenezcan al clan Ventrue.

En un futuro próximo, Alette también se unirá al Sabbat, pero quedará muy desilusionado al ver que las revueltas anarquistas quedan bajo el control de los Lasombra y que entre ellos hay miembros antitribu Ventrue, por lo que finalmente, se volverá independiente.

Alette aparenta ser un hombre de unos 20 años de edad, con el pelo largo moreno, perilla muy cuidada, y de complexión atlética. Suele ir vestido con sus viejas ropas de escudero, aunque muchas veces prefiere las ropas pardas y verdosas para acechar por el bosque, tiene una gran amistad con Arkaras y Alvaar.

EUGENE DE GITTE

Eugene de Gitte era hijo de nobles franceses venidos a menos, pero desde joven intentó aparentar todo lo que pudo delante de la nobleza de Francia. Eugene recibió una correcta y buena educación, pero él nunca quedaría satisfecho. Su afán de que su escudo heráldico estuviese entre las casas más altas de la florinata chocó bruscamente con las cuentas de su familia, hasta que quedaron totalmente arruinados.

Sin embargo, Eugene obtuvo durante su juventud numerosas amistades en los altos círculos, y así pudo conseguir un puesto importante en la corte como organizador de las fiestas de su majestad, el rey de Francia.

Su buena educación, su elegancia, y sus gustos refinados fueron ejemplo y modelo del estilo en la corte de París, pero como los grandes imperios, la moda acaban por sucederse unas a otras. Y Eugene quedó obsoleto en las maneras y costumbres francesas que inexplicablemente y totalmente de mal gusto, tomaba como referencia la vida cortesana de Inglaterra.

No obstante, Eugene no pasó desapercibido entre los Toreador, que lo sumaron a sus filas, pues el anacronismo que sufre la estirpe, hace que los estilos muertos perduren entre los vástagos. Sin embargo, Eugene se convirtió en un ser banal y totalmente superficial, incluso rechazado por algunos miembros de su clan. Su ansia de conocer y ser el modelo a seguir le ha hecho viajar por todas las Cortes del Amor y parte del Vaivodato Tzimisce. Sin embargo, no encontró nada que saciara su sed de notoriedad. Finalmente partió hacia las Islas Británicas.

Y así paso largos años en la corte del propio Mithras. Sin embargo, habían sido aquellos estúpidos quienes le habían hecho palidecer en su tierra, y quienes le repudiaron de la corte por sus refinadas y afeminadas maneras. El odio creció lo suficiente como para querer vengarse de todos aquellos que se han reído de sus obras artísticas en la corte. Así fue como conoció a Antonio DeCasas que le puso en contacto con su actual cuadrilla, infiltrándose aún en la corte y espionando con sus capacidades sociales. Así fue como DeCasas fue informado por Eugene de las manipulaciones del Arzobispo Adrian en Canterbury, y del cautiverio de los personajes. Eugene es un incomprendido en la propia cuadrilla.

La apariencia de Eugene es bastante asexuada, tiene el pelo corto increíblemente peinado, y no tiene vello en ningún otro lugar de su cuerpo. Siempre viste ropa a la última moda y no soporta las demostraciones de fuerza de los miembros de la cuadrilla.

En un futuro próximo Eugene será uno de los seguidores más fervientes de Rafael de Corazón, y será un ferviente defensor de la Camarilla. En un futuro próximo, y tras pedir ayuda a Adriemmer de Obertus, Eugene de Gitte se convertirá en Analisse de Gitte gracias a la vicisitud del Tzimisce.

LA CUADRILLA DE LOS SIRES AL COMPLETO

Capadocio: Flanziano de Galeazzo

Lasombra: Ibrahim de Gonzaga

Ventrue: Nohan Miland

Tremere: Linda Manner

Tzimisce: Adriemmer de Obertus

Malkavian: Lonnastanos Diontas

Nosferatu: Arkaras Jareb

Assamita: Iben Sais Gesyut

Setita: Mitarkera Tasut

Brujah: Henry van Alette

Gangrel: Alvar Aalto

Toreador: Eugene de Gitte

Ravnos: Kayla Mekare

Salubri: Amadis D'Iacoeur

Giovanni (Aparición posterior 1444): Giulio Siola Giovanni



APÉNDICE 4: REGLAS DE TRANSFORMACIÓN VAMPÍRICA Y MUERTES DEL PERSONAJE

CAMBIOS DE PUNTUACIÓN EN LA TRANSFORMACIÓN DE UN PERSONAJE MORTAL A VAMPIRO:

- Aumento de 1 punto en los atributos primarios
- Aumento de 1 punto en los atributos secundarios
- Aumento de 2 puntos en las habilidades primarias.
- Aumento de 2 puntos en las habilidades secundarias
- Aumento de 1 punto en las habilidades terciarias
- Pérdida de 1 punto de humanidad y cualquier puntuación de Fe

Las puntuaciones en rasgos no deben nunca sobrepasar al límite de la generación. Ha de gastarse un punto de habilidad obligatoriamente en Ocultismo 1 si no se poseía dicho conocimiento.

Se deben de repartir 5 puntos gratuitos extras, como medida opcional por parte del narrador para:

- Adquirir méritos y defectos relacionados con su transformación en vampiro, previamente argumentados.
- Adquirir trasfondos vampíricos como criados, rebaño, etc...

PROBLEMAS CON LA GENERACIÓN

Hay tres formas de otorgar la puntuación de generación a los personajes:

- **Obligatoria:** Sus sires son PNJ con generación preestablecida, y por lo tanto, los personajes como sus chiquillos tienen una generación más.

- **Aleatoria:** Sus generaciones son decididas mediante una tirada de 1 dado de 12 caras. Donde:

Resultado del dado,	Generación
1-2,	12
3-4,	11
5-6,	10
7-8,	9
9-10,	8
11-12,	7

- **Personalización:** Los cinco puntos gratuitos extras opcionales que se otorgan en el apartado anterior pueden usarse para comprar el trasfondo de Generación, así cada jugador personaliza a su personaje según su criterio.

LA MUERTE DURANTE LA HISTORIA

La muerte como en toda buena aventura tiene un papel magistral a la hora de poner a cada cual en su sitio.

Posiblemente los personajes de tus jugadores mueran durante el transcurso de la partida, pero el problema es cómo introducir al nuevo personaje en la trama.

La respuesta es bien sencilla, depende de en que acto o escena estén aún sus compañeros interpretando.

Durante el primer acto de la escena, los nuevos personajes son nuevos miembros de la Orden de Judas, que han sido aceptados por sus capacidades por el Arzobispo.

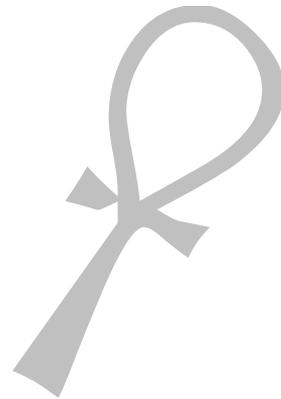
A partir del segundo acto, los personajes que hagan aparición serán chiquillos de la Cuadrilla de los Sires, que serán informados previamente de

los hechos más importantes acontecidos para buscar una continuidad durante la trama.

Puede llegar el momento en el que todos los personajes que fueron miembros de la Orden del Beso de Judas hayan fallecido, sin embargo, lo importante es que los nuevos personajes guarden una continuidad, es decir, que sepan de alguna forma lo que sus predecesores habían logrado conseguir. Posiblemente los nuevos chiquillos sean puestos al día sobre la historia de la reliquia a través de sus sires, a partir de la información que tienen sobre los chiquillos fallecidos.

Sin embargo, los personajes pueden enemistarse con la Cuadrilla de los Sires en algún momento durante la crónica, en este caso, simplemente, haz que por decisión libre, se unan al grupo. Los nuevos personajes han de tener una motivación para embarcarse a solventar las tramas iniciadas por sus antecesores.

Es normal que durante una crónica tan larga, se vaya cada vez más perdiendo los objetivos iniciales, y mucho más durante el acto 3, cuando la reliquia haya salido de escena. Aquí es donde radica la importancia del narrador para mantener al grupo unido durante el transcurso del tiempo.



APÉNDICE 5: SISTEMA DE CONTROL DE FEUDOS

SISTEMA DE CONTROL DE FEUDOS

En esta partida, los feudos se han de tratar como un PNJ más en la misma. Los feudos tienen vida propia y problemas que necesitan soluciones más o menos drásticas tomadas por el Príncipe. En un principio puede parecer un sistema demasiado simple y que no abarca todas las variables que influyen en la vida de una ciudad, es cierto. Sin embargo, un sistema realista implica complicación, y como este sistema de control es meramente una referencia numérica no tiene mayor trascendencia. Aunque el hecho de que sea meramente una puntuación no implica que los problemas, es decir, las puntuaciones negativas en alguna características del feudo, no puedan dar pie a escenas e interpretación por parte del jugador para solucionar los percances que ocurren en el Feudo.

Si alguien desea añadir realismo a estas reglas puede tomar como base el sistema de Creación y Control de Alianzas de Ars Magica, adaptable al sistema de vampiro tras unos ajustes.

El control del Feudo se divide en tres factores: Económico, Social y Político

A grandes rasgos, estas tres características están íntimamente relacionadas. A efectos de sistema, cada sección tiene una puntuación como si de un trasfondo se tratase, a menudo, las decisiones tomadas en un campo afectarán al otro, y así sucesivamente que harán que el feudo progrese o se hunda en la miseria hasta su desaparición.

Pasados 100 años, los Príncipes que controlen los feudos tienen derecho a una tirada por cada trasfondo propio de Recursos del Feudo, Posición del Feudo e Influencia del Feudo, y sigue las mismas reglas que la maduración de trasfondos. A diferencia de la

maduración, no se pueden gastar más puntos de maduración en adquirir más tiradas, ni en añadir bonificadores a las tiradas.

ECONÓMICO

Recursos del Feudo: La puntuación en recursos que posee el feudo propiamente. Este trasfondo se aumentará donando puntos de la propia puntuación de Recursos del Príncipe. Esto quiere decir, que el Príncipe puede invertir sus propios recursos en el feudo, sin embargo no podrá recuperarlos tan fácilmente.

Ejemplo: Lord Arminway posee el feudo de Helmsdale, y dicho Príncipe posee una puntuación de recursos a nivel 4. El vampiro invierte tres de sus puntos a los recursos del feudo, indicando que ha invertido de su propio bolsillo los recursos necesarios para que la ciudad florezca. Por lo que finalmente, los Recursos del Feudo obtienen una puntuación de 3, y Lord Arminway finalmente con 1 punto en Recursos.

SOCIAL

Influencia del Feudo: Esta característica revela la importancia de los mortales en el Feudo y debe tener el mismo campo de Influencia que posea el Príncipe, esto quiere decir que si el Príncipe tiene influencia en la Iglesia, el sector mortal más importante en el feudo es el eclesiástico. Como ocurre con los recursos, el Príncipe puede “donar” parte de su puntuación de Influencia para mejorar esta característica, indicando que ha de pedir algunos favores a ciertos miembros mortales para solucionar algún problema. Solo puede tenerse un campo de influencia en el Feudo,

aunque si es posible cambiar el campo si el personaje posee Influencia en otra área, es decir, si el personaje posee influencia en la iglesia, pero le parece más importante la influencia en la prensa que también posee, decide tomar esta segunda como canon de control. Normalmente el jugador elegirá el campo de influencia en el que tenga más puntuación.

POLÍTICO

Posición del Feudo: Esta característica revela la importancia de los vástagos locales y la relevancia del Feudo en la Yihad. Al igual que ocurre en los casos anteriores, el Príncipe puede “donar” puntos de su propia Posición para mejorar esta característica, esto indica que el Príncipe ha de permitir algunas actividades de carácter poco legal para que los vampiros del Feudo se involucren en la vida política. Un Príncipe con una alta Posición domina con mano de hierro su feudo, que sin embargo, debido a esa represión, los vampiros rehuyen del lugar. Un Príncipe con mano blanda puede tener poco poder real, pero los vástagos que están en el Feudo tienen mayor libertad de actuación, y posiblemente haya una primogenitura poderosa.

PUNTUACIÓN FINAL

La puntuación que aparecerá en la ficha es la media aritmética de las tres características anteriores (que van desde -5 hasta 5), redondeando siempre hacia abajo.

El resultado obtenido será la puntuación del trasfondo “Feudo” que el jugador tiene que reflejar en su ficha, pero siempre, sin perder las

puntuaciones anteriores, pues tendrá que hacer tiradas dentro de 100 años.

TABLA DE MADURACIÓN DE FEUDOS

Tirada Resultado

1-4	Pierdes un punto de característica
5-7	Sin cambios
8	Ganas un punto de característica
9-10	Ganas dos puntos de esa característica

Como puede verse en los resultados de las tiradas, el invertir en un Feudo es una tarea que tiene un riesgo y una responsabilidad muy importante. Es mucho más fácil que por decisiones desacertadas, el feudo empeore, que por muchas decisiones acertadas mejore, y normalmente, el Príncipe deberá sacrificar parte de su poder para que el feudo evolucione.

EJEMPLO DEL SISTEMA AL COMPLETO

Lord Arminway ha tomado el control del próspero Feudo de Helmsdale, que tiene una puntuación inicial de:

*Recursos del Feudo: 2
Influencia militar del Feudo: 1
Posición del Feudo: 3*

La media aritmética del feudo nos da un resultado de 2 ($2+1+3=6$, $6/3=2$). Esta es la puntuación que el jugador que controla al Lord, debe escribir en su ficha.

Han pasado 100 años desde que Lord Arminway tomara el Principado de Helmsdale. Y por ello debe de hacer una tirada para cada característica:

Para Recursos del Feudo ha obtenido en el dado un 5, con lo que no hay cambios.

Para Influencia del Feudo ha obtenido un 8, con lo que mejora un punto, es decir, ahora tiene una puntuación de 2.

Para Posición del Feudo ha sacado un 2, por lo que pierde un punto.

Quedando finalmente:

*Recursos del Feudo: 2
Influencia del Feudo: 2
Posición del Feudo: 2*

Volviendo a obtener una puntuación de 2 en el trasfondo de Feudo. Una Caza de Sangre mal convocada ha hecho por ejemplo que el Príncipe haya perdido un punto en la característica, mientras que una decisión acertada como colocar a uno de sus ghouls en la baja jerarquía militar le ha hecho mejorar influencia en este campo.

Sin embargo, Lord Arminway no está satisfecho de los acontecimientos que ocurre en el Feudo y decide "donar" parte de sus propios trasfondos para mejorar la puntuación de Feudo.

Lord Arminway posee Recursos 4, Posición 2 e Influencia militar 3. Tras deliberarlo mucho, dona 2 puntos de sus propios Recursos al Feudo. Su posición está últimamente puesta en duda, por lo que no puede permitirse dejarla escapar, así que tras pensarlo detenidamente, decide pedir algunos favores a la esfera militar para que su ghoull escale un puesto más, donando 1 punto de su propia puntuación a la característica.

Con lo que finalmente queda:

Recursos del Feudo: 4

Influencia del Feudo: 3

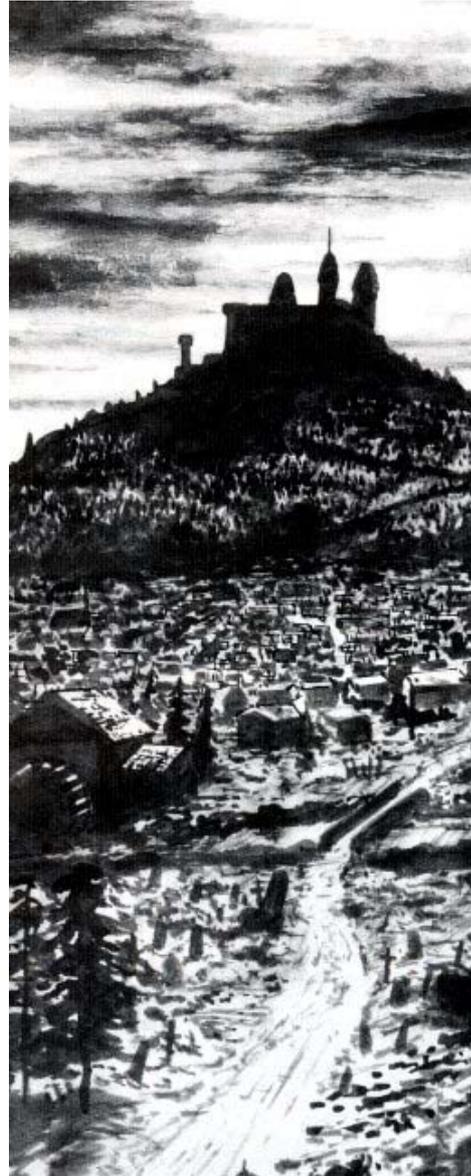
Posición del Feudo 2

Aumentando finalmente la media para obtener una puntuación de Feudo 3.

CONCLUSIÓN

El mantener un feudo puede parecer una tarea difícil y costosa, en el fondo lo es, sentarse en el trono de una ciudad no es simplemente disfrutar de las fiestas que la primogenitura Toreador decida celebrar, sino que cada decisión tiene una consecuencia, y en casi todos los casos, el azar influye de sobremanera.

Aunque parezca una tontería el usar un trasfondo para medir la importancia del Feudo en la Yihad, llegado el momento de tener que entregar tu Feudo para recuperar cierto artefacto místico valdrá la pena, sobre todo si tu Feudo logra llegar al precio del intercambio y no hay que sacrificar nada más.



LOS FEUDOS DE LOS PERSONAJES

Occumster, Feudo de nivel 1 (Recursos del Feudo 1, Influencia del Feudo 2, Posición del Feudo 0)

Lybster, Feudo de nivel 1 (Recursos del Feudo 2, Influencia del Feudo 1, Posición del Feudo 0)

Dunbeath, Feudo de nivel 1 (Recursos del Feudo 3, Influencia del Feudo 0, Posición del Feudo 0)

Borgue, Feudo de nivel 1 (Recursos del Feudo 0, Influencia del Feudo 3, Posición del Feudo 0)

APÉNDICE 6: TIEMPOS DE VIAJE Y TRANSPORTE MEDIEVALES

LA NAVEGACIÓN

En la Europa Medieval se pueden diferenciar tres tipos de naves, según el medio de desplazamiento que empleaban:

Desplazamiento realizado exclusivamente a vela: Cocas y Carracas.

Desplazamiento en el cual se combina el remo y la vela: Fustas, Galeotas y Saetas.

Desplazamiento realizado casi exclusivamente gracias al remo: Galera y Galeaza.

Un pasaje a un barco cuesta entre 3 y 20 monedas de oro, dependiendo de la clase, longitud del viaje, de la compañía naviera, etc... (En cualquier caso cualquier persona con recursos 1 tiene capacidad para comprar un pasaje).

Todas las naves de bajo bordo (Galeotas, Fustas, Saetas, Galeras) no pueden navegar por el Océano Atlántico, debiendo contentarse con mares interiores (Caspio, Negro o Mediterráneo) mucho más tranquilos.

Coca: Barco pequeño, redondo, de alto bordo, panzudo y pesado, relativamente poco largo en relación a su anchura. (Unos 18 m. de longitud por 5 de ancho, y unos 3 m. de altura de borda). Estaba provisto de un mástil (a veces dos) de unos 20 m. de altura, con una vela cuadrada. Embarcación dedicada exclusivamente al comercio, tanto en el Atlántico como en el Mediterráneo, tenía una capacidad de transporte de 150 a 225 toneladas.

Carraca: Barco de origen italiano, de características muy similares a la Coca, pero de mayor tamaño (35 metros de largo por 10 de ancho y más de 5 metros de altura de borda). Constaba de tres palos, con dos velas cuadradas y

una vela latina (triangular) situada en popa. Tenía tres puentes, y una capacidad de transporte que variaba, según el tamaño de la nave, de 225 a 400 toneladas.

Fusta (también llamada leño): Embarcación de borda baja, pequeña y larga en relación a su anchura. Aunque tenía un mástil con una vela latina, era lo bastante ligera como para poder ser impulsada fácilmente a remo, no dependiendo del viento para su desplazamiento. Solían medir unos 12 metros de largo por 1'5 metros de ancho, y llevaban unos 20 remos. Se usaban para acciones de corso (piratería), en especial por los piratas turcos y berberiscos.

Galeota: Embarcación muy parecida a la fusta, sólo que de tamaño más grande. Tenía dos mástiles de vela latina y medía unos 20 metros de largo. Solía llevar 30 remos. Igual que la Fusta, se usaba para actos de piratería, o en ocasiones como escolta a naves mercantes.

Saeta: Embarcación de tres palos con vela latina y una cubierta. Más grande que la Galeota (unos 25 metros), más ancha (3 o 4 metros) y con una borda más alta. Llevaba una treintena de remos. Podía usarse tanto para el corso como para el transporte. Tenía una capacidad de 100 Toneladas.

Galera: Embarcación de 30 o 40 metros de longitud, y unos 5 metros de ancho. Tenía una altura de borda de 3 metros. Podía llegar a tener (según las dimensiones) de 50 a 100 remos. Asimismo llevaba dos mástiles, ambos con vela latina. Solían utilizarse en acciones militares de gran envergadura, o para patrullar las costas en prevención de los ataques piratas. Podía transportar tropas o material hasta un máximo de 150 toneladas.

Galeaza: Nave de origen Florentino, cuyas características van a caballo entre la Galera y la Carraca. De mayores dimensiones que la Galera: aproximadamente unos 60 metros de longitud, 9 de ancho y 6'5 metros de altura de borda. Tenía tres mástiles, con velas latinas y tres puentes (lo cual lo diferenciaba de la Galera y las otras naves de remo). Los remeros (galeotes) se encontraban bajo cubierta, en lugar de al descubierto como en otras naves. Esta enorme nave contenía una buena capacidad de carga: Algunas de ellas podían alcanzar una capacidad de 500 toneladas.

VELOCIDAD DE LOS NAVÍOS

La velocidad viene indicada en nudos. Un nudo equivale a 1 Milla marina por hora. Una Milla Marina son 1'852 Km. Los bonificadores o penalizadores indican el aumento o retardo del tiempo de navegación tanto si las condiciones son favorables o inapropiadas para la navegación.

Nave	Modificador/ Velocidad
Coca	15% 8 Nudos – 14'81 Km/h
Carraca	5% 10 Nudos – 18'52 Km/h
Fusta	20% 18 Nudos – 33'33 Km/h
Galeota	10% 15 Nudos – 27'58 Km/h
Saeta	0% 12 Nudos – 22'22 Km /h
Galera	10% 15 Nudos – 27'58 Km/h
Galeaza	0% 15 Nudos – 27'58 Km/h

Como puede verse, algunas embarcaciones tienen muchos menos inconvenientes si hay cuestiones atmosféricas adversas, sin embargo,

tampoco obtienen beneficios si son favorables. Por el contrario, si las condiciones son neutrales no obtendrán ni beneficios ni repercusiones, como por ejemplo cuando no hay viento o la mar esta en total calma.

Ejemplo:

Una carraca realiza un recorrido entre dos puntos que equidistan de 185 Km. Las circunstancias de navegación son adecuadas ya que sopla una brisa a favor, por lo que tarda en realizar el viaje un 5% menos. El tiempo que tardaría normalmente es $185 / 18'52 = 10$ horas aproximadamente, a este hay que restarle un 5% por condiciones favorables por lo que finalmente el viaje tarda 9'5 horas. Si fuesen condiciones adversas, se sumaría ese 5% dando un total de 10'5 horas.

Por supuesto, esta relación de tiempo no incluye todos los percances que ocurrían en la navegación de la Edad Media, como remolinos, arrecifes, corsarios, corrientes, vendavales, tormentas, motines, enfermedades, tornados, etc... Sin embargo, se intenta estandarizar a efectos de juego los tiempos de viaje.

LOS VIAJES POR TIERRA:

Los viajes por tierra se realizan de tres formas distintas, a pie, a caballo y mediante carruaje.

A CABALLO

El caballo es el animal por antonomasia del transporte medieval por nobles y por ejércitos. Es el medio más rápido y eficaz de viajar, sin embargo, el caballo es un animal realmente caro y puede llegar a costar 200 monedas de Oro (Para tener un caballo se necesita al menos tener Recursos 3). Dependiendo de la calidad del caballo (y de su coste claro está) es posible recortar las distancias recorridas. No obstante en un viaje al galope se han de cambiar varias veces los caballos durante el recorrido, pues una extenuación prolongada les expone a sufrir ataques al corazón y la muerte. Normalmente los nobles no cambian grandes percherones por caballos de carga en sus viajes, así que los adecuan para que los animales descansen y no sea necesario el cambio (normalmente yendo al trote durante el día y no viajando por la noche).

ANIMAL	VELOCIDAD MEDIA		COSTE DE ADQUISICIÓN
	GALOPE -	TROTE	
Pony	28 Km/h	17 Km/h	Recursos 2
Asno	40 Km/h	24 Km/h	Recursos 2
Caballo de tiro	55 Km/h	33 Km/h	Recursos 3
Caballo de montar	60 Km/h	36 Km/h	Recursos 4
Caballo de batalla	65 Km/h	39 Km/h	Recursos 4

Por supuesto, las velocidades medias de los animales son una estimación de las reales. Nadie garantiza que un animal alcance esas velocidades que dependen de muchos factores como la salud del animal, las condiciones atmosféricas, las condiciones del terreno, el descanso del animal, etc...

En las ciudades normalmente, los establos poseen caballos de recambio para los viajeros, pero eso no garantiza que los caballos que allí residen sean de la misma calidad que los exhaustos. Este factor depende de la prisa que tengan los personajes en llegar a su destino y de lo que estén dispuestos a sacrificar. Por supuesto los dueños de los establos no desean perder dinero en sus transacciones, así que no cambiarán en ningún caso un caballo de montar por uno de tiro, a menos de que el personaje ofrezca una buena suma para reducir la diferencia. Todo es regatear.

Conociendo la ruta a seguir y la orografía de la misma se es posible hacer un cálculo aproximado del tiempo de viaje. No obstante hay muchísimos factores a tener en cuenta, pero la influencia de estos y los encuentros durante el viaje quedan bajo discreción del narrador. Otra cosa a tener en cuenta son los decimales en los cálculos de porcentaje, siempre se redondean hacia abajo.

Por ejemplo: Antoine decide ir al galope en su caballo de tiro entre una distancia de 200 Km en calzada empedrada. En condiciones normales el animal tardaría 3 horas y 40 minutos aproximadamente. Sin embargo, 30 de esos Km son cenagales, y 10 es terreno escarpado, lo que supone que el animal se resiente en su velocidad. Por lo que la cuenta ahora es: 160 Km de recorrido en calzada empedrada, 30 de cenagal y 10 de montañoso.

MODIFICACIONES A LAS VELOCIDADES POR TERRENO:

Tipo de Terreno	Aprovechamiento velocidad
Calzada limpia	100%
Sendero poco poblado	90%
Pradera de hierba	80%
Sendero mucha vegetación	65%
Pleno Bosque	50%
Barrizal	40%
Pantanal, ciénaga	30%
Montañoso, pedregoso*	20%
Acantilado escarpado*	10%

*Sólo cuando hay algún paso que permita al caballo ir a esa velocidad, si no es así, el animal no puede correr y en muchos casos es infranqueable para él.

Nota: Cruzar normalmente un río supone avanzar a un 35% de la velocidad normal del caballo, pero también depende del ancho del río, su profundidad y sus corrientes, que pueden hacerlo desde un arroyo (80%) o un río casi infranqueable (10% o 5%).

El caballo tarda en recorrer los 160 Km aproximadamente unas 2 horas y 50 min. En el cenagal el caballo disminuye su velocidad al 30%, si iba a 55 Km/h a ritmo normal, ahora va a 16 Km/h aproximadamente, por lo que tardara en recorrer el cenagal en 1 hora y 45 minutos. Más tarde intenta cruzar un terreno escarpado que a pesar de su inclinación le permite ir a galope, la velocidad del caballo disminuye a un 10%, por lo que su velocidad actual es de 5 Km/h y tarda en cruzarlo 2 horas. En total el tiempo que ha tardado en llegar hacia su objetivo es de 7 horas y 35 minutos.

CARGA SOPORTABLE POR UN CABALLO

La carga soportable por un caballo es otro factor importante tanto a galope como para las carrozas, sólo que en esta última hay varios caballos tirando del carruaje y la carga se distribuye, pero aún así habrá de cambiarse los caballos. Un caballo pesa entre 470 y 500 kg de peso medio. Un caballo es capaz de tirar un peso igual al suyo propio.

Peso	REDUCCIÓN DE LA VELOCIDAD
Menor o mismo peso que el caballo (500 kg)	0%
1'5 veces peso del caballo (750 kg)	25%
2 veces el peso del caballo (1000 kg)	50%
2'5 veces el peso del caballo (1250 kg)	75%
3 veces el peso del caballo (1500 kg)	95%

Superando el triple del peso, el animal no podrá avanzar.

CARRUAJE

El carruaje está tirado por caballos e ineludiblemente está relacionado con estos animales. A efectos de juego, su velocidad es igual que si fuera un caballo único, ya que la fuerza y la velocidad de varios caballos se unen para un único resultado que es mover la calesa.

Lo único relevante es el peso de la calesa para calcular la carga a distribuir entre los caballos.

TIPO DE CALESA	PRECIO DE ADQUISICIÓN	PESO
Carro	Recursos 2	350 Kg (necesario 2 caballos)*
Carreta	Recursos 2	1200 Kg (necesarios 3 caballos)*
Coche abierto	Recursos 3	1650 Kg (necesarios 4 caballos)*
Coche cerrado	Recursos 4	2100 Kg (necesarios 6 caballos)*

*Podrían ser tirados por menos caballos, pero obtendrían penalización por carga. El número de caballos es una estimación. Por supuesto, habrá que añadir después el peso de los ocupantes y de las mercancías que transporten por lo que el número de caballos variará.

A Pie

El ser humano ha alcanzado una velocidad media máxima de 40 km/h, pero como en el medievo oscuro no hay atletas, la velocidad es mucho menor.

Un hombre que camine alcanza una velocidad de 8 Km/h, mientras que si anda rápidamente puede alcanzar los 11 km/h. Si por el contrario corre, su velocidad aumenta hasta los 16 Km/h. Por supuesto, al igual que los caballos, la velocidad del ser humano depende del terreno por donde camine y al igual que ellos el esfuerzo continuado le exhaustará.

Cada hora recorrida a pleno ritmo hay que hacer una tirada de Resistencia + Atletismo a dificultad 6 si es a marcha rápida y a 8 si es plena carrera, para resistir 5 niveles contundentes de cansancio, recuperables a 1 hora / nivel. (si se pifia puede ser un mal asunto...).



APÉNDICE 7: LA HISTORIA DE LA SOCIEDAD MORTAL DE LAS ISLAS BRITÁNICAS

Desde las playas francesas de Calais se divisan con claridad las blancas costas de Dover, como una permanente tentación para el invasor procedente del Continente. Pero no siempre estuvo Inglaterra aislada por la estrecha y poco profunda lámina de agua del Canal de la Mancha. Hubo un tiempo, en que los animales y, tal vez, los primeros pobladores llegaron por tierra hasta la lejana Thulé, y se piensa que las aguas del Támesis se unían, en un solo cauce, con las del Rin antes de desembocar en el Mar del Norte.

Muy distinta hubiera sido la Historia de las Islas Británicas si la pendiente del suelo inglés hacia el Continente hubiese sido contraria, ofreciendo al invasor los abruptos acantilados y las colinas del Este en lugar de las suaves y accesibles playas del Oeste. Otra hubiera sido Inglaterra de no haber recibido las influencias latinas y teutónicas que han conformado el peculiar estilo de sus habitantes, tan diferente del francés o germánico.

Su situación geográfica, puente hacia Norteamérica, y su flota, le permitieron mantener una libertad interior muy superior a la de las naciones continentales, así como crear y mantener un imperio que alcanzó gran parte de las tierras del mundo.

La huella del hombre en Britania, a pesar de las presiones glaciares, se remonta al Paleolítico Superior. Las primeras páginas de la historia inglesa están cubiertas de alfabetos indescritibles, de monumentos megalíticos ("mega", grande; "litos", piedra) y prehistóricos, entre los que destacan los enterramientos colectivos en forma de pequeñas colinas. En el último período de la Edad de Piedra existió una importante cultura; las concentraciones megalíticas de Avebury, el templo de Stonehenge, la fortificación de Maiden y otras edificaciones como las del poblado de Skare Bree, confirman la existencia de colectivos humanos numerosos, unidos por una acción

común y bajo una autoridad aceptada. Muchos de esos primitivos lugares sagrados fueron objeto de cultos posteriores. Los esqueletos con cráneo alargado o redondo, encontrados en los enterramientos colectivos, hace suponer que desde los iberos existió una civilización anglo europea bastante homogénea, como, muchos siglos después, lo fue la cristiandad.

Desde el Neolítico, 3000 años a.C., y tras la última recesión glacial, diversos pueblos fueron asentándose en las verdes islas de suaves brumas. La más temprana, procedente de la Francia atlántica y de España, se estableció a lo largo de la parte occidental de la isla. La segunda oleada, de individuos neolíticos bálticos y la Alta Silesia, que practicaban la agricultura, ocuparon las llanuras sudorientales; pero la de mayor trascendencia histórica fue la de los pueblos de origen alpino, comúnmente denominados celtas, que aparecieron en la isla a partir del siglo V a.C... Más tarde se sucedieron las invasiones de los Romanos; de los Anglos, Jutos y Sajones; de los Daneses (Vikingos); y finalmente la de los Normandos, allá por los siglos IX y X. Con la invasión de los Normandos se consolida el Estado en Inglaterra.

LOS CELTAS

Los celtas fueron tribus pastoriles y guerreras con un notable grado de civilización técnica y cultural y procedían de los valles del Danubio. Dominaban la elaboración de los metales, incluida la del hierro y trabajaban los campos con el arado; poseían una unidad lingüística y obedecían a una clase dirigente constituida por sacerdotes, los Druidas, que eran una especie de santones parecidos a los brahmanes de la india; su "Sancta Santorum" fue la isla Nona

(Anglessey) y los más afamados instruían incluso a gentes procedentes de la Galia, creando escuela. Creían en la Metempsicosis, "...la muerte es una mudanza y los muertos constituyen una reserva disponible de almas preparadas para la reencarnación". Fundamentaban su religión en el culto a la naturaleza. Adoraban al Roble y creían que el hombre emergía de los infiernos en forma de árbol, al que rendían culto como a una divinidad benéfica dispensadora de vida; para ellos, los árboles, eran el signo tangible, por su periódico retornar, de la fecundidad de la tierra; cortar sus ramas en Primavera y cubrir con ellas las casas suponía atraer al lugar la fuerza vivificante del espíritu arbóreo. La liturgia celta se basaba en ritos relacionados con los ciclos de los vegetales, con el ritmo de las cosechas y la acción del sol. Como en otras razas de origen ario, se mantenía viva la creencia en el espíritu del trigo; al final de la cosecha se procuraba matar dicho espíritu, con el fin de que su muerte resultara fecunda par la siguiente cosecha. En nuestros días, el vestigio más evidente de aquellos ritos es el Mumming Play, así como el May Day conmemora el nacimiento de la Primavera, y el May Pole el culto al árbol, que hoy simboliza un alto palo, pintado de colores, que es encintado por los participantes que giran danzando a su alrededor durante la celebración de la popular fiesta.

Los escritores griegos describían a los celtas como una raza de alta estatura, cuerpo linfático, piel blanca y cabello rubio. Un pueblo que gustaba de guerrear, incluso entre sus diversos clanes. Hacían modelo de su raza pintándose al pastel el rostro y el cuerpo y decolorándose el cabello. Los romanos llamaron "Picty" (hombres pintados) a las tribus de Escocia, refugio celta inexpugnable tras la invasión romana y anglosajona.

Los celtas se asentaron en las islas en dos oleadas: la primera, la de los goideles o gaeles, dio su lengua a Irlanda y a las tierras altas de Escocia, y la segunda fue la formada por los Prythones (bretones) de igual lengua que los bretones y galos franceses. Ambas lenguas desaparecieron tras las invasiones germánicas, conservándose algunas voces domésticas, salvadas por las mujeres que se unieron a los conquistadores. "avon", río y "ox", agua son raíces célticas y hay otras palabras como "cradle", cuna. "London", en latín Londinium, es un nombre de origen celta parecido al de la localidad francesa Londiniers. Por su parte los escoceses reimportaron "clan", "plaid", "kilt", y los irlandeses "shamrock", "log", "gag" y "slogan" que significa grito de guerra. En cuanto a la voz "Prython" (bretón) que significa "país de los hombres tatuados", se debe al expedicionario griego Pytheas (año 325 a.C.) que bautizó las islas con el nombre de "Pretannicas", denominación que se ha conservado casi intacta con el paso de los siglos. Los bretones que Pytheas conoció, en su expedición por el Atlántico, cuyas mareas descubrió, bebían una mezcla de grano fermentado y miel y comerciaban con el estaño en los puertos galeses del Continente, comercio que justificó la acuñación de monedas de oro que llevaban grabada la imagen del dios Apolo, confirmación del origen mediterráneo de la civilización celta.

Por testimonio de Julio Cesar, conocemos que cada tribu y poblado se dividía en dos bandos que elegían sus representantes para la defensa de sus respectivos intereses. Los celtas difícilmente hubieran sido dominados si sus permanentes reyertas no les hubiera hecho especialmente vulnerables. La familia y el clan eran la unidad social y es fácil comprobar como ha sobrevivido ese esquema social en las sociedades de

influencia celta, incluso en aquellas naciones de fuerte inmigración irlandesa. Los clanes tenían pasión por diferenciarse, entre ellos, mediante emblemas y blasones de gran colorido que se han mantenido con el correr de los tiempos; la profusión de colorines escoceses son una buena muestra de ello. La tradición agrícola del pueblo inglés es, en gran medida, de influencia germánica, pues originalmente, los celtas, fueron más propensos a la caza, a la pesca y a la ganadería. En el País de Gales, significado reducto celta, los poblados se trasladaban, hasta la Edad Media, en función de sus necesidades de caza, pesca y pastos, y de sus cultivos, cuando lo requería el descanso de la tierra tras varias cosechas. Los celtas de las islas, peor armados que los de las galias, combatían de forma similar a la de los guerreros homéricos. La infantería era transportada en carros hasta el lugar de la batalla, en lugar de hacerlo a lomos de la caballería, y allí echaban pie a tierra.

Los celtas aportaron a la literatura y la música el sentido oriental de lo mágico y lo misterioso y una concepción dramática de la vida. Tras su derrota por los romanos, como seres inteligentes y dúctiles, supieron imitar las costumbres romanas en las zonas de ocupación. En la formación de la Inglaterra moderna, los elementos célticos, preservados durante siglos en el Norte (Escocia) y en el Oeste (Gales e Irlanda), han tenido especial incidencia en la Historia moderna de las islas, siendo numerosas las personalidades de origen escocés, galés e irlandés que han destacado al frente de los gobiernos de Su Majestad y de los ejércitos ingleses. Igualmente son muchas las tradiciones de origen celta que se mantienen vivas en Gran Bretaña (Inglaterra, Escocia y Gales) e Irlanda.

LA CONQUISTA ROMANA

Julio Cesar, una vez conquistadas las galias, necesitaba obtener victorias con las que deslumbrar a Roma; la verde isla Pretannica se convirtió, por esto, en el objetivo natural. A finales del verano del año 55 a.C. inició una expedición con dos legiones, pero los bretones advertidos, y aunque el arte militar romano era muy superior al celta, rechazaron la invasión en las playas de Dover, haciendo fracasar el desembarco. Poco después llevó a cabo una segunda expedición de mayor éxito pero que no se tradujo en importantes beneficios, pues en el año 52 a.C. los britones dejaron de pagar los impuestos a Roma. Sin embargo, Julio Cesar trató de convertir sus expediciones en un éxito político ante el senado romano, pero los senadores hicieron todo tipo de bromas sobre la pretendida victoria. La invasión de las islas quedó así olvidada, hasta que casi un siglo después, en el año 43 d.C., el meticuloso emperador Claudio envió cuatro legiones y la caballería; cerca de 50.000 irrumpieron en la isla y solo los galeses y los escoceses impidieron la invasión total. Los britones ofrecieron feroz resistencia durante 50 años. Entre los años 77 y 84, el gobernador romano Cneo Julio Agrícola realizó una intensa labor de pacificación y romanización y llevo las fronteras hasta los Highlands de Escocia. Pero los brigantes y pictios escoceses rompían una y otra vez las fronteras adentrándose hacia el sur, llegando en una ocasión a realizar una incursión que causó la aniquilación de la IX legión. Los emperadores Adriano y Antonino Pio, siguiendo la política iniciada por Diocleciano, hicieron levantar una gran muralla fortificada como protección del territorio conquistado. El Wallum Hadriani se extiende todavía, de Este a Oeste, desde el Wallsend hasta Bownes on Solvay, con un recorrido de 117 km.; catorce

fuertes con guarnición, unidos por la muralla, completaban la pétrea y eficaz defensa romana.

Diocleciano dividió el poder en Britania en tres autoridades, un gobernador, el comandante en jefe "Dux Britania" y el conde de la costa sajona que dependía del prefecto de las galias y no del gobernador.

Las ocupaciones romanas respondían siempre al mismo esquema, construcción de fortificaciones y calzadas para rápidos desplazamientos de tropas y mercancías. La invasión solo alteró superficialmente las costumbres celtas a pesar de predominio político, de la extensión del latín y de la difusión que el cristianismo tuvo a partir del siglo II. Los celtas se acostumbraron al nuevo estilo de vida, la política de Roma se basaba en el respeto de la mayor parte de las tradiciones e instituciones locales de los pueblos sometidos, "no era la expansión de una raza sino de una cultura". Los hijos de los legionarios con las nativas vivían en las afueras de los campamentos y fortificaciones y terminaban alistándose en el ejército llegada la edad. ¿Quién hubiera reconocido al bárbaro galo en este elegante romano de cabellos rubios y blanca tez?

Para Roma, Britania fue una colonia de explotación que fue beneficiosa para el pueblo sometido. Se introdujo la noción de urbanismo y el mortero en las construcciones. Se levantaron ciudades, villas, termas, instalaciones hidráulicas y alcantarillas. La mayoría de las ciudades, hoy terminadas en "cester" y "chester" fueron en un principio campamentos romanos (chester= castro = campamento). Londres "Lundinium" fue la encrucijada de las calzadas que se construyeron en todas direcciones, de ahí el rápido crecimiento de la ciudad.

Se construyeron las primeras iglesias, pequeños edificios cuadrados rodeados de una galería (Bath y Colchester). Se importaron obras de arte del imperio y la cerámica se convirtió en una industria especializada.

Muchos celtas eran bilingües, el latín era la lengua culta y el dialecto céltico la lengua de la masa popular. Los romanos aniquilaron a los druidas e identificaron con Marte al dios Tetantés. Por su parte, el cristianismo tuvo escasa penetración y en el siglo III estaba reducido a una pequeña y mísera diócesis que no pudo pagar el viaje al Continente de su obispo Restitutus para asistir al sínodo de Arlés.

La desaparición casi total de la cultura grecorromana en Inglaterra fue un hecho sorprendente y de difícil explicación. Las palabras inglesas de origen latino son escasas, apenas pueden citarse otras que "Cesar"; street (estrata=vía); "mile", del mille romano; "wall" del Vallum romano.

LA INVASIÓN ANGLOSAJONA

Desde el siglo el siglo III, la Inglaterra romana venía sufriendo serias incursiones de los sajones que desbastaban las poblaciones costeras del Oeste antes de ser rechazadas. A finales del siglo IV, la mayor parte de las legiones habían partido hacia el Continente para reforzar la defensa de un imperio que daba sus últimas boqueadas en su parte occidental. Incluso cuando Estilicón pidió refuerzos para defender Roma de los ataques de Vándalos y Borgoñeses las legiones que acudieron estaban formadas en gran proporción por soldados celtas. Ante la progresiva falta de protección en que se iba encontrando la isla, a principios del siglo V, Britania fue invadida por los Pictos y Escotos del norte. Los

Bretones, ante la avalancha, pidieron auxilio a los sajones del Continente, que una vez repelieron la agresión, y ante la debilidad que observaron en la defensa interna, convirtieron el auxilio inicial en una invasión en toda regla. Los Anglos y los Jutos también se sumaron a esta aventura e invadieron Britania.

Los Sajones, procedentes de la región que se extiende entre el Elba y el Rin, se establecieron en la parte meridional del Támesis, en lo que serían más tarde los reinos de Wessex (Oeste), Essex (Este) y Sussex (Sur).

Los Anglos procedían del territorio comprendido entre el Elba y la península de Jutlandia y se asentaron al norte de Essex (reino de East Anglia) en la región entre los ríos Humber y Firth of Forth (reino de Northumbria) y también en la zona central al este de Gales (reino de Mercia).

Los Jutos, menos numerosos y procedentes de Jutlandia se instalaron en Kent y en la isla de Wight (reino de Kent).

Todos estos pueblos eran politeístas, hablaban la misma lengua y usaban las mismas armas. En el siglo VII, los siete reinos mencionados se había consolidado gracias a las frecuentes alianzas entre miembros de las distintas familias que habitaban cada región.

De todas formas la conquista no fue fácil pues los britones/ceitas opusieron durante mucho tiempo gran resistencia a la invasión; de esa época procede la leyenda del Rey Arturo que narra las gestas de Arturo y sus caballeros contra la invasión anglosajona. Los bretones no sometidos se refugiaron en las colinas del Oeste y serán sus descendientes los que junto a irlandeses y Escoceses propaguen el

cristianismo que bajo la dominación romana ya se había extendido, a finales del siglo IV, de Irlanda a Escocia por obra de San Columbano, enviado de la iglesia irlandesa. Los celtas también encontraron refugio en el Continente, estableciéndose en la Bretaña francesa, "La pequeña Britannia".

Los sajones eran hombres de temperamento vehemente "...de grandes cuerpos, tez blanca con grandes ojos azules y cabello rubio rojizo...". Sus mujeres eran castas y los matrimonios puros. Hombres serios y leales, cuya principal afición era la guerra. Los nativos huían de los poblados ante su sola proximidad, pero los sajones, después del saqueo no querían habitar, por superstición, las ciudades conquistadas y construían sus viviendas en sus afueras. Se asentaban en comunidades de diez a treinta familias gobernadas por el "Thane", autoridad también encargada de recoger los impuestos. Entre estas comunidades se iban tejiendo alianzas que daban origen a unidades políticas más grandes que llegaron a configurar los siete reinos citados y más tarde el reino de Inglaterra.

El Witan era el consejo de sabios que decidía la sucesión al trono en cada reino, siempre entre los miembros de una misma familia, pero el título de rey no era siempre hereditario.

Los reinos se dividían en "shires", de ahí el nombre de condados actuales como Yorkshire, Wilshire, Oxforshire, etc. que coinciden en extensión con los reinos de entonces. El "shire" se componía de "hundreds" o grupos de cien familias a cuyo frente estaba un "sheriff" o representante del rey; los "hundreds", a su vez, se descomponían en "tuns" (towns) o aldeas. Como es fácil entender, esta

organización social se fue consolidando con el paso de los siglos.

La justicia era ejercida por una asamblea "El Tribunal del Shire". A cada hombre se le asignaba un valor económico. Cantidad que era recibida por él o su familia en caso de accidente o muerte (el principio asegurador había nacido). Este valor o cantidad era la misma que el asegurado debía pagar al rey en caso de tener que rescatar su vida. El precio de un noble era seis veces el de un hombre libre y su juramento también tenía seis veces más valor. Hecho de extrema importancia a la hora de resolver los pleitos en los que cada una de las partes en litigio debía aportar testigos que decidían el juicio en función del número de juramentos aportados por cada parte. A falta de testigos los encausados eran sometidos a curiosas pruebas, como las del agua y el fuego. La del agua consistía en sumergir al juzgado, si el cuerpo se hundía a plomo significaba culpabilidad. La del fuego suponía aplicar un hierro candente en la mano o el cuerpo del acusado, si la herida sanaba en pocos días el hombre era absuelto.

Los anglosajones siempre conservaron la predilección por resolver sus diferencias mediante las asambleas o comités locales, lejos de recurrir a las burocracias centrales; esta costumbre les salvó a lo largo de la historia de inútiles reyertas desintegradoras e incluso de guerras civiles.

LA RELIGIÓN

Los sajones que invadieron Inglaterra tenían sus dioses. Thor, Odín, Freya, etc. que dieron nombre a los días de la semana, Thursday, Friday, vivían en el Walhalla, donde las Valkirias, vírgenes guerreras, transportaban los muertos en combate para introducirlos en una nueva vida sobrenatural llena de

placeres. Al principio se resistieron tercamente al cristianismo que ya se había extendido por el Continente. San Agustín, enviado por el Papa Gregorio el Grande que se sirvió de los monjes benedictinos para la conversión de Britania, fue el evangelizador que consiguió la conversión de Ethelberto de Kent (560-616) que fue el primer rey cristiano y santo sajón.

La táctica empleada para la evangelización de Inglaterra se basaba en "...no se sube a saltos a la cima de la montaña, sino poco a poco, paso a paso". Se utilizaron los templos paganos, cambiando reliquias e iconos, y la catequesis comenzó por impartirse en primer lugar a las clases altas. Agustín y cuarenta monjes se instalaron en Canterbury, capital del condado de Kent, y, desde entonces, sede oficial de la Iglesia Romana en Bretaña; y Agustín recibió poderes del Papa para nombrar obispos. La relación entre los bretones cristianos y los nuevos católicos romanos se hicieron cada vez más tirantes, hasta que los primeros rompieron su relación con Roma. Los primeros evangelizaban a las clases bajas y los segundos a las altas, prestando especial atención a las mujeres. Y así quedaron las cosas hasta que en el siglo VIII, Oswy, rey de Northumbria convertido al cristianismo por los Bretones cristianos, consiguió de nuevo la unificación de los ritos y toda Inglaterra formó parte de la Iglesia Romana.

Desde la conversión de Ethelberto, el condado de Kent detentó una clara hegemonía política sobre los demás reinos, pero fue el rey Egberto (802-839) quien logró imponerse, convirtiéndose en el primer soberano inglés, precursor de la actual Isabel II. Pero esta situación se vio pronto amenazada por la masiva invasión Danesa.

LA LITERATURA SAJONA

Su mejor representación es el Beowulf, adaptación a la ideología cristiana de la epopeya nórdica, que fue realizada por un monje inglés. La obra ha sido comparada con la Iliada de Homero, donde Hércules asume el papel de Aquiles, un Hércules que tiene mucho que ver con el Sigfrido teutón. Tanto en los poemas anglosajones como en los homéricos están representadas las edades heroicas, aquellas épocas en las que el hombre se hace más independiente de los clanes y familias. Las pasiones individuales prevalecen sobre las políticas y el héroe es un ser valeroso, fiel a unos ideales y capaz de realizar insólitas hazañas. Un tipo de personaje que da paso, entre los siglos X y XIII, a la figura del "Caballero".

LAS INVASIONES DANESAS

Las tribus paganas de Suecia, Noruega y Dinamarca apenas tuvieron contacto con la civilización romana, pero sin embargo habían visto sufrir a los sajones del Continente la influencia del cristianismo de tiempos de Carlomagno y asumieron que las naciones cristianas eran sus enemigos naturales. Esta fue una de las causas de las invasiones nórdicas que las naciones cristianas continentales venían sufriendo desde la caída del Imperio Romano, especialmente por parte de suecos y noruegos. Los Vikingos daneses comenzaron a invadir las islas británicas en el siglo VIII. Primero cayó Irlanda y después lo hicieron Northumbria, Mercia y Wessex. Durante los siglos IX y X se entabló una permanente lucha entre ingleses y daneses por el predominio en el resto de los reinos y, en cierta medida, también en los territorios ya conquistados.

Los daneses, aunque bárbaros, tenían leyes, dominaban la artesanía y disfrutaban de cierto desarrollo literario. Dominaban el mar a pesar de sus embarcaciones de poco calado y envergadura y eran grandes y temibles guerreros; sus relucientes y eficaces cotas de malla, el casco de acero y el excelente dominio del hacha de guerra, potenciaban su valor en la batalla. El inmediato efecto de las invasiones danesas sobre los anglosajones fue la creación de un ejército profesional, como mucho antes, desde la caída del Imperio Romano, había ocurrido en otras naciones continentales.

A los soldados profesionales se les pagaba mediante la concesión de tierras y el oficio militar se convirtió en la profesión de una clase a la que los demás respetaban por suponerles protección permanente. Hasta entonces, todos los hombres debían defender sus territorios y las armas eran parte del ajuar familiar. La modernización del armamento fue también fundamental para la constitución del ejército profesional, ya que su coste no estaba al alcance de los que por todo equipamiento de guerra habían dispuesto de arco, flechas y espada. Como en el resto de Europa, la creación del ejército conllevó, como una necesidad, la aparición del feudalismo ya que el estado central no era lo suficientemente fuerte; aquel "ninguna tierra sin su señor" dio paso a un radical giro de la organización social. Por otro lado, las invasiones danesas hicieron disminuir drásticamente los enfrentamientos entre los reinos anglosajones y aunque el reinado de Egbert de Wessex se vio seriamente comprometido la oposición generalizada al invasor dio más tarde sus frutos.

Los reyes anglosajones sabían hacer de su nobleza una aristocracia de

servicio más que de nacimiento. El rey sajón no era un rey absoluto, ni la monarquía era hereditaria. El Witan, consejo de sabios, decidía con él o por él y el rey no era nada sin sus "Thanes", ni ellos sin él. La imagen del soberano justo, celebrando consejo para el bien de todos, era una imagen sólidamente impresa en los súbditos, y así ha quedado grabada en el espíritu inglés. Reyes providenciales, como Alfredo el Grande (871-899), han ido surgiendo a lo largo de la historia inglesa, cada vez que la institución parecía palidecer o los acontecimientos adversos lo requerían, reyes, como Eduardo I, Enrique VII o la reina Victoria, entre otros, fueron un buen ejemplo en la positiva historia de la monarquía inglesa.

Alfredo el Grande (871-899), hijo del rey Aethelwulf, fue un rey casi legendario; educado en el fragor de los combates con los daneses, decían de él: "...tiene la energía de los de salud quebradiza que quieren ser fuertes". Alfredo se distinguió en la lucha contra el danés; el Witan lo eligió rey y después de sus primeros fracasos, en la lucha contra los invasores, se refugió en la Isla de Athelney. En esta isla se encontró enterrado, en el siglo XVIII, el famoso "Joyel de Alfredo", pieza de incalculable valor que hoy se exhibe en el museo de Oxford. Alfredo consiguió reunir un ejército entre los campesinos y llegó a acorralar a los daneses, consiguiendo su rendición. Guthrum, el rey danés, y veintinueve de sus jefes recibieron bautismo cristiano. A partir de entonces, los daneses quedaron dueños del Este y del Norte y Alfredo reinó al sur de la frontera entre Wessex y Danelaw.

Sin la tenacidad de este hombre el destino de Inglaterra no hubiera sido el mismo; transformó el ejército, la justicia y la educación; creó una flota, fortificó ciudades y fundó grandes

escuelas para los hijos de los nobles y de los hombres libres y ricos. Tradujo, el mismo, varias obras del latín, para poner la cultura al alcance de todos, y de su reinado proceden las primeras crónicas anglosajonas, en las que, a partir de entonces, quedaron reflejados los principales acontecimientos del reino. Logró liberar Wessex, Sussex y Kent, a oeste del río Lee, gracias a la firma del tratado de Wedmore, tras la derrota danesa de Edington (878). Sus sucesores conquistaron Marcia y Northumbria, y el rey Athelstan (925-940) volvió a ser rey de todas las Bretañas. Durante el largo intervalo de paz, se pudo reorganizar la cultura monástica, desmantelada por los daneses, y se produjo un gradual desarrollo de las tradiciones carolingias, influencia que se advierte en muchas iglesias, por el uso de la pilastra estriada y las ventanas abocinadas. En la pintura, el rápido desarrollo del realismo se prolongó hasta la edad media. Manuscritos y paramentos de altares fueron ejemplo para escultores, que trasladaron a sus bajorrelieves las figuras bizantinas de salterios y el motivo de los ángeles en los basamentos. Muchos de los trabajos realizados en aquella época son buena muestra de la estrecha relación entre artistas ingleses y alemanes y del gradual acercamiento a formas naturales en el arte.

Pero la paz se vio interrumpida de nuevo. Un mal rey, Ethelred, tuvo que empezar a ceder ante la progresiva presión invasora de los daneses. A la muerte de su hijo y heredero, Edmundo de Ironside, el Witan decidió nombrar rey al hermano del rey de Dinamarca, Knut, un joven de 23 años que reinó como "Canuto el Grande". "Todo el país- dicen las crónicas- eligió a Knut y se sometió de buen grado al hombre, jefe del ejército danés, contra el que había luchado intentando resistir la invasión". Canuto convocó, en 1018,

una gran asamblea en la que concilió a ingleses y daneses, jurando respetar las leyes y tradiciones anglosajonas. Fue generoso con la Iglesia y llegó a peregrinar a Roma. Convertido al cristianismo, se volvió tan piadoso que colocó la corona sobre el altar mayor de la catedral de Winchester para demostrar que dios es el único rey. A la muerte de su hermano, el rey de Dinamarca, asumió la corona danesa, conquistó Noruega y llegó a recibir homenaje del rey de Escocia. A la muerte de su sucesor, Canuto Hardknud, en 1042, el Witan, ante la lucha por el trono, devolvió la corona a la dinastía sajona en la figura de Eduardo el Confesor (1042-1066).

Eduardo, educado en Normandía, contrajo matrimonio, a pesar de su voto de castidad, con la hija de Godwin, duque de Normandía. Eduardo se rodeó de consejeros normandos y, entre ellos, eligió a Roberto de Jumieges como Arzobispo de Canterbury. Fue dispensado por el Papa de su voto de peregrinar a Roma a cambio de la construcción de la Abadía de Westminster; construyó en las cercanías su palacio y trasladó la corte desde Londres. Eduardo alcanzó, durante su reinado, una gran popularidad entre el pueblo. Fue el último rey anglosajón antes de la conquista normanda y el pueblo convirtió su memoria en el símbolo de la Inglaterra independiente.

Tras su muerte, Harold II, cuñado de Eduardo, reinó escasos meses, pues Guillermo el Bastardo (más tarde, Guillermo el Conquistador), Duque de Normandía, invadió la isla para asegurar su pretendido derecho al trono, aspiración que hizo realidad tras su victoria en la batalla de Hastings (1066). Esto supuso para los ingleses una gran humillación al pasar a depender de los duques normandos, y, para Harold,

supuso el final de su breve reinado y de su vida.

No obstante, el concepto germánico de monarquía electiva fue conservado, pues el derecho de elección concernía a la nación y, en su nombre, al Witan, consejo de nobles y prelados; aunque, de hecho, la transmisión de la corona se hizo prácticamente hereditaria.

LA CASA DE NORMANDÍA Y LA CASA DE ANGEVIN

Al morir sin herederos Eduardo el Confesor (1066), el conde Harold de Wessex se apoderó del trono de Inglaterra, haciendo caso omiso de la promesa que Eduardo había hecho de nombrar heredero a Guillermo El Bastardo, más tarde El Conquistador, hijo de Roberto II duque de Normandía.

Guillermo decidió combatir la corona a Harold, reclutó un gran ejército, cruzó el Canal de la Mancha y estableció su campamento en Hasting. Pocos días después (14 de Octubre de 1066) obtuvo la victoria total sobre su rival, tras el asedio de Londres. Se hizo coronar rey el día de Navidad de ese año y se impuso a los diversos condes, ejerciendo su autoridad sobre todo el reino. Con la dominación normanda se introdujo la lengua francesa en la isla, sobre todo entre la nobleza y el alto clero, hecho que afectaría al vocabulario y la sintaxis inglesas.

En 1079 perdió ante Felipe de Francia el Ducado de Normandía y el Maine. Fijó sus derechos fiscales con la creación de un registro, el "Domesday Book", que controlaba los derechos de sucesión y los traspasos de propiedades. Como el título de nobleza era inherente a la posesión territorial, casi todos los nobles eran normandos, aunque Guillermo y sus sucesores se cuidaron

muy bien de que no tuvieran excesivo poder. Hizo desarmar las ciudades y construyó castillos en Londres, Winchester y otras importantes ciudades y en ellos acuarteló las tropas reales. Guillermo murió en 1087 durante la batalla contra el rey de Francia, Felipe I, por la conquista de la ciudad de Nantes.

Tanto Guillermo el Conquistador como sus sucesores, Guillermo II el Rojo y Enrique I, reforzaron los poderes de la Iglesia con el fin de lograr su apoyo frente a otros aspirantes al trono. Esto se volvió contra el pretendido absolutismo de la corona, pues el papa Pascual II obligo a Enrique I a contentarse con el homenaje de vasallaje de sus feudos. Una vez más la monarquía inglesa, como tantas veces en su historia, tuvo que aceptar el freno de sus súbditos, que una y otra vez impedirían el gobierno absoluto de sus monarcas hasta la declaración, a finales del milenio, de la democracia moderna.

Enrique I, antes de subir al trono tuvo que firmar una "Carta" prometiendo respeto a los bienes de los nobles y la iglesia, precedente histórico de la "Carta Magna" de Juan sin Tierra de 1215.

Sus descendientes Esteban de Blois (1135-1154), último rey de la Casa normanda, y Enrique II (1154-1189), primer rey de la Casa Angevin, se enfrentaron a la Iglesia y a los nobles provocando, el primero, una guerra civil entre la nobleza partidaria del rey y los obispos, y el segundo, un enfrentamiento violento con la Iglesia que culminó con el asesinato de Thomas Beckett, reacio a la supresión de las inmunidades eclesiásticas (Constituciones de Clarendon, 1164).

Así se inició la decadencia de la autoridad real, que se vio agravada: por las revueltas de los hijos de Enrique

contra su padre; por los gastos de Ricardo Corazón de León (1189-1199) en la tercera Cruzada, y por las derrotas resultado final fue la concesión de la Carta Magna (1215), que de nuevo ponía límites a la autoridad de la corona y creaba el Parlamento, aunque este no quedara realmente organizado hasta 1265, cuando se incorporaron dos representantes por ciudad a fin de frenar el monopolio que detentaba en solitario la nobleza.

El parlamento quedó dividido en Cámara de los Lores y Cámara de los Comunes, estructura básica que sobrevive en el régimen democrático actual aunque con un equilibrio de poderes bien distinto y un sistema electoral muy diferente del de entonces. Juan sin Tierra fue el último rey de la casa Angevin.

LOS PLANTAGENET

Durante aquel caótico período las relaciones internacionales estuvieron presididas por las constantes guerras con Francia y Escocia, y a pesar de la conquista de Irlanda por Enrique II (1172) y la anexión de Aquitania por su boda con la princesa Leonor, Enrique III, primer rey Plantagenet, sumió al país en la ruina con su ambicioso sueño de dominar Sicilia y Alemania. La nobleza, encabezada por Simón de Monfort, conde de Leicester, limitaron aún más su autoridad, y solo después de la derrota de la nobleza en Evesham pudo recobrar privilegios y retornar a la estructura de la "Carta Magna".

El reino de Escocia, influido por normandos y noruegos, era vasallo de los reyes ingleses y conoció un largo período de paz. Pero a la muerte de su reina, Margarita de Noruega (1286-1290), el rey inglés Eduardo I (1272-1290) arbitró la sucesión a favor de

Juan Baliol; éste, empujado por su pueblo, se rebeló. Eduardo invadió Escocia (1296) y desterró a Juan. Hasta su muerte, Eduardo, sofocó todo tipo de insurrección escocesa (William Wallace, recordar la película *Brave Heart*, fue hecho prisionero y condenado a muerte en 1305), Robert Bruce que se había proclamado rey de Escocia en 1306 se refugió en las montañas y venció en la batalla de Bannock Burn (1314) a Eduardo II (1307-1327), proclamando la independencia de Escocia.

Por otra parte, la larga lucha por la conquista de Gales había concluido (Eduardo I) en 1284, año en que los Estatutos de Gales, dividido en condados, sancionaron el sometimiento del país, creándose el título de "Príncipe de Gales" para el heredero de la corona inglesa.

LA GUERRA DE LOS CIEN AÑOS

Durante el reinado de Eduardo III (1327-1377), se desató con toda virulencia el enfrentamiento con Francia, eterno rival que alimentaba desde hacía tiempo su rencor por los enfrentamientos del pasado y por la dominación inglesa de los corona de Francia a la muerte sin descendencia de Carlos IV (rama de los Capeto).

La guerra duró ciento veinte años y conoció distintas fases. Al principio los ingleses obtuvieron grandes victorias y se anexionaron Calais, el condado de Poitou y se hicieron con la plena soberanía de Aquitania. Pero, pronto, los franceses aprovecharon la intervención de Eduardo, a favor de Pedro el Cruel, en el conflicto interno del reino de Castilla y León y recuperaron los territorios perdidos, excepto Calais, Bayona y Burdeos.

LA CASA DE LANCASTER

A la muerte de Eduardo se produjeron en Inglaterra graves conflictos, y Ricardo II (1377-1399), último rey Plantagenet, incapaz de afrontar la situación sucumbió ante su primo Enrique de Bolingbroke, que bajo el nombre de Enrique IV (1399-1413) inicia los reinados de la Casa de Lancaster.

Enrique pasó su reinado sofocando las revueltas de los nobles y persiguiendo herejes. Enrique V (1413-1422), su hijo, consiguió estabilizar el estado y alcanzó una memorable victoria sobre los franceses en Azincourt (1415), tomó Ruan y se alió con el duque de Borgoña e impuso al rey de Francia, Carlos VI, el Tratado de Troyes (1420) por el que se nombraba sucesor del reino francés a su muerte. Pero su imprevisto abandono de este valle de lágrimas frustró las expectativas inglesas tras las victorias conseguidas.

Un niño de pocos meses subió al trono como Enrique VI (1422-1461), y Carlos VII de Francia, en 1449, aprovechando nuevos desordenes internos en Inglaterra y la incapacidad del joven rey, recuperó Normandía y la Guyana. Los ingleses pensaron que su rey, casado, desde 1445, con la francesa Margarita de Anjou, les había traicionado y apoyaron al duque de York, que logró ser nombrado Lord Protector durante una enfermedad del monarca. El duque se propuso tomar el trono apoyado por las clases medias y los lobardos, secta herética de predicadores ambulantes; esto desembocó en una larga contienda civil.

Los seguidores del duque adoptaron como emblema una rosa blanca y los del rey una rosa roja, por lo que el conflicto fue conocido como la

Guerra de las Dos Rosas (1445-1485). El duque, tras sus iniciales victorias, fue finalmente derrotado por las tropas de la reina Margarita y ejecutado en Wakefield (1460).

LA CASA DE YORK

El hijo del difunto duque, triunfo sobre las tropas reales en la batalla de Mortimer's Cross, ocupó Londres, se hizo proclamar rey con el nombre de Eduardo IV (1461-1470 y 1471-1483) y derrotó al resto de sus adversarios en Townton, huyendo la reina a Francia. En 1470, Margarita desembarcó en Inglaterra, liberó a Enrique y puso en fuga al usurpador. Pero Eduardo consiguió nuevos aliados y derrotó a sus enemigos en Barnet y en Tewkebury (1471). Aquello fue una matanza y los que no murieron en el campo de batalla fueron después asesinados, incluido Enrique. Solo se salvó, una vez más, la reina que fue rescatada por Luis XI de Francia.

Eduardo sembró el terror durante el resto de su reinado. A su muerte se hizo con el reino su hermano el duque de Gloucester que no dudó en asesinar al pequeño hijo y sucesor de Enrique, Eduardo V (Abril-Junio 1483). Reinó como Ricardo III (1483-1485) pero su crimen revolucionó al país, e incluso el duque de Buckingham, que había apoyado al usurpador, formó parte de una conjura para devolver el trono a Enrique Tudor, conde de Richmond, a quien la reina Margarita, desde Francia, había prometido la mano de su hija Isabel. Pero la conjura de Buckingham fracasó y fue ajusticiado en 1483. Dos años más tarde, Enrique Tudor desembarcaba en Gales y derrotaba al tirano en Bosworth (1485).

LA CASA DE TUDOR

Enrique VII Tudor (1485-1509) no tenía derecho al trono al estar vivo un sobrino de Eduardo IV y, por tanto, al no haberse extinguido la Casa de York, tuvo que resistir los intentos de derrocamiento. Pero Enrique actuó hábilmente estableciendo tratados comerciales con Noruega, los Países Bajos y Florencia. También se acercó a España para asegurar la no intervención de Francia. Concertó el matrimonio de su hijo Arturo con la hija de Fernando el Católico; al morir Arturo, y poco antes de la suya, casó a su segundo hijo, en 1509, con Catalina de Aragón, viuda de Arturo.

Enrique VII fue el primero de una dinastía que dio gran esplendor a Inglaterra. La represión que ejerció sobre la nobleza propició el crecimiento de una burguesía en la que los Tudor se apoyaron, no solo para combatir a otros aspirantes al trono, sino también para enfrentarse con la absorbente Iglesia Católica.

Enrique VIII (1509-1547) entró a formar parte de la Liga Santa contra Luis XII que fue derrotado y obligado a firmar la paz en 1514. Más tarde apoyó a Carlos I de España en su enfrentamiento con el rey francés, Francisco I, que fue derrotado en la batalla de Pavía (1525) y encarcelado en la Torre de los Lujanes, de la madrileña Plaza de la Villa. El encarcelamiento del rey francés supuso el ocaso de la dinastía de los Habsburgo en Europa.

El poder territorial alcanzado por el emperador español le obligó a establecer una alianza con el Papa, con el histórico fin inglés de restablecer el equilibrio de poder en Europa. Pero el repudio de su primera esposa, Catalina, hija del emperador, y su boda con Ana Bolena hizo fracasar la alianza con

Roma, dando lugar a la ruptura definitiva con el Papa y a su designación como cabeza de la Iglesia en las islas británicas (Acta de Supremacía de 1534).

Tomas Moro y el cardenal Fisher fueron decapitados por oponerse a esta decisión. En 1536 y tras acusar a Ana Bolena de adulterio, la hizo decapitar y se casó con Jane Seymour que murió de parto un año después. Contrajo matrimonio de conveniencia con Ana de Cleveris que fue repudiada en (1540) al encapricharse con Catalina de Howard, capricho efímero que duró dos años y terminó con la cabeza de Catalina bajo el hacha del verdugo "REAL". Su última esposa, Catalina Parr, consiguió sobrevivirle.

El enfrentamiento de Enrique con la Iglesia Católica le causó graves problemas internos pero el rey consiguió centralizar y unificar el sistema de gobierno. Desarrollo las funciones del parlamento aumentando las atribuciones de las dos cámaras y su poder. Durante su reinado se sentaron las bases de la futura potencia marina y mercantil inglesa. Y en general, a pesar de sus excesos y de haber abierto un cisma religioso interno de nefastas consecuencias sociopolíticas para el futuro de los católicos, fue un rey querido por su pueblo.

Su sucesor, Eduardo VI (1547-1553), al contar con once años de edad, dio lugar a la regencia de su tío Eduardo Seymour. Seymour, duque de Somerset, permitió que los sacerdotes se casaran, prohibió la iconografía en las iglesias y el agua bendita. A la muerte de Eduardo, la proclamación de Juana Grey (Lady Jane), cuyo reinado duró nueve días, no tuvo éxito, pues la mayor parte del país se mantenía fiel a la hija de Enrique VIII y Catalina de Aragón, María.

María I la Católica (1553-1558) contrajo matrimonio con Felipe II de España y se empeñó en la difícil tarea de restablecer el catolicismo. Abolió las normas dictadas por su padre y por Seymour y desencadenó una ola de terror por la persecución y ajusticiamiento de los herejes. Todo esto unido a la pérdida de Calais en la guerra contra Francia, inducida por su esposo, supuso el fin de su reinado y su muerte. La subida al trono de su hermana Isabel (1558-1603), hija de Ana Bolena, abrió la etapa cumbre del esplendor inglés en todos los ámbitos.

ISABEL I TUDOR

Nació en Greenwich, allá donde el meridiano 0, en 1533. Tuvo una vida difícil antes de subir al trono y durante aquella peligrosa época supo hacer honor a la sentencia de Confucio "Si te llaman acude, sino lo hacen, ocúltate." Isabel había sido declarada hija ilegítima tras la ejecución por adulterio de su madre. Su hermana, María I Tudor, la odiaba cordialmente, y como se había hecho sospechosa de connivencia con los protestantes fue encerrada en la Torre de Londres y obligada a abjurar del protestantismo bajo la amenaza de ser eliminada de la línea sucesoria de la corona. Subió al trono en 1558, a la muerte de María, e inició una política de aislamiento del resto de Europa, que durante muchos siglos fue un peculiar rasgo en el comportamiento inglés. Para paliar las tensiones internas demostró, al principio de su reinado, grandes dotes de pragmatismo diplomático. En 1560 logró expulsar de Escocia a los franceses, al derrotar a la nueva regente, María de Guisa. En 1563 declaró de nuevo vigente la "Carta de Supremacía" y asumió el mando de la iglesia Anglicana. Fue excomulgada en 1570 y se hizo intransigente con su política

interna, iniciando la persecución de los sacerdotes católicos por considerarles responsables de entendimiento con España.

Antes de continuar hagamos un pequeño paréntesis para relatar la relación de Isabel con María Estuardo.

ISABEL Y MARÍA ESTUARDO

En Escocia, desde el principio de la Reforma, existió siempre una abierta oposición. Ya en 1525, el parlamento escocés prohibió la importación de escritos sobre la doctrina de Lutero. Una Escocia protestante habría roto su tradicional alianza con Francia y se habría abierto a Inglaterra, como se pretendió desde la corona inglesa mediante un proyecto de matrimonio entre Eduardo VI y María Estuardo, que reinó en Escocia desde 1542. El cardenal escocés Beaton rompió ese proyecto y envió a la hoguera al caudillo de los reformadores, George Wishart, pero poco después, en 1546, fue asesinado por los fanáticos de la Reforma.

Durante la regencia de María Lorena, la reina viuda, cada día más unida a Francia, se propició el matrimonio de María Estuardo con Francisco II de Francia (1558). La noticia causó un terrible impacto entre los reformadores ingleses que bajo la política de reposición del catolicismo, seguido por María Tudor, se había visto obligados a exiliarse a Escocia. A la muerte de Francisco II, María Estuardo regresó a Escocia y tejió una tupida red de intrigas para hacerse con el trono inglés, de la que ella misma acabó siendo la principal víctima. Isabel fue incomprensiblemente tolerante con ella, pero la mantuvo prisionera durante diecinueve años. En 1578, María fue ajusticiada al ser descubierta una

conjura contra la reina amparada por los españoles. Diez años después Isabel culminaría su venganza contra España con la derrota, en 1588, de la Armada Invencible.

El triunfo sobre España logró empalidecer los dolorosos sucesos de los últimos años, como fueron la desaparición de sus más fieles consejeros, las críticas a su política y la condena de su favorito el conde de Essex.

Isabel Tudor supo fundar su autoridad casi absoluta en un perfecto entendimiento con el Parlamento, en un claro compromiso con la iglesia Anglicana y en una política filoprotestante y anticatólica. Los católicos se vieron privados de sus derechos políticos y de otras muchas condiciones de ciudadanía en la Inglaterra protestante.

Durante su reinado se asentaron las bases del dominio ultramarino inglés y se fundó en Virginia (1584) la primera colonia europea de Norteamérica. Cabe destacar su abierto apoyo a los corsarios ingleses, eficaz azote de la armada española, entre los que destacó Sir Francis Drake.

LA CASA ESTUARDO Y LA REPÚBLICA DE CRONWELL

Con la reina Isabel se extingue la dinastía Tudor, pues designó como heredero de la corona al hijo de María Estuardo, Jacobo VI de Escocia y I de Inglaterra, modificando las disposiciones de Enrique VIII sobre la exclusión de la sucesión de la rama escocesa de los Tudor. Aunque el nuevo rey no logró unir Escocia con Inglaterra, encontró apoyo para colonizar el Ulster, la región más próspera de Irlanda del Norte; concertó con dos compañías el

privilegio de instalar colonias en Norteamérica e inició la colonización de Terranova.

Aunque durante su reinado reforzó la función del Parlamento, su hijo y sucesor, Carlos I (1625-1649), llegó a gobernar sin él, de forma absoluta, entre 1628 y 1640, con la ayuda de Stratford y del arzobispo de Canterbury, Laud. Pero el país se rebeló contra el aumento de impuestos, el "Sheep Money" y se sublevó la Escocia presbiteriana. Se vio forzado a convocar el Parlamento y tras dos constituciones del mismo, la cámara pasó a la ofensiva y decretó la ejecución de Stratford y del arzobispo Laud. El rey fue acusado de ineptitud, tras la sublevación católica de Irlanda, pero este contraataca e intenta detener a los parlamentarios de mayor prestigio, el Parlamento se insubordina y hace huir al rey, que consigue encontrar refugio en Gales.

El enfrentamiento civil entre los realistas, "The Gentry" y el pueblo (burguesía media, agricultores, puritanos, y el pueblo llano) culmina en la batalla de Naseby en la que Cronwell triunfa al mando de del ejército popular. El rey, esta vez, se refugió en Escocia.

Cronwell se niega a seguir las instrucciones del Parlamento, decidido a reponer al rey en el trono y controlar su poder, y depura a los diputados opuestos al ejército. Es este parlamento, mutilado, el que juzga y decide ejecutar al rey, acusado de alta traición al país (30 de Enero de 1649). Poco después se suprime la institución monárquica y la Cámara de los Lores.

Los inicios de la República, que oficialmente se llamó "Common Wealth" (riqueza común - ¡que bonito!) fueron difíciles. Los escoceses había nombrado rey a Jacobo VII (Carlos II de Inglaterra) que se movilizó contra

Inglaterra, pero Cronwell logró someter a Escocia, haciendo que Carlos se refugiara en el extranjero. También sofocó los conflictos que habían surgido en Irlanda. Cronwell acabó por disolver el Parlamento, nombró a 139 personas leales para las tareas de gobierno y se hizo nombrar "Lord Protector" con poderes más amplios que el propio rey. Readmitió a los judíos, sin reconocimiento de derechos políticos, que habían sido expulsados en tiempos de Eduardo I. Impuso el "Acta de Navegación", por la que se impedía el atraque en puertos ingleses de los buques extranjeros que comerciaban con mercancías que no producían. Con esta medida perjudicó gravemente los intereses de los Países Bajos, favorables a los Estuardo. Estrechó lazos con Francia y se mantuvo en guerra contra España, conquistando Jamaica y Dunquerque.

A la muerte de Cronwell, fue restablecida la monarquía en la persona de Carlos II (1660-1685). Carlos se distinguió por su prudencia política al nombrar también en su gabinete de gobierno a hombres leales a Cronwell y publicando una "Declaración de Indulgencia" en pro de los católicos. A raíz de su alianza con Luis XIV contra Holanda, el Parlamento impuso al rey el "Bill of Test" por el que se impedía a los católicos el desempeño de cargos públicos, hasta el hermano del rey se vio forzado, por ser católico, a renunciar a sus funciones en el gobierno. Más tarde, en 1679, le impusieron el "Habeas Corpus", principio fundamental que no fue formulado en el continente hasta un siglo después. Carlos, irritado por la sistemática reducción de su poder, disolvió la Cámara de los Comunes varias veces y llegó a gobernar sin Parlamento desde 1681 hasta 1684 para lo que tuvo que recurrir a la ayuda económica del rey francés, el "Rey Sol".

Durante los conflictos producidos por las luchas, a favor y en contra, de las prerrogativas reales, aparecieron dos tendencias políticas, embrión de los dos futuros y tradicionales partidos ingleses. Los "Tories", partidarios de las prerrogativas reales y los "Whigs" hostiles al poder real.

A su muerte le sucedió su hermano, el duque de York, Jacobo II (1685-1689), que a pesar del "Bill of Test" que pesaba sobre él, y que en su día le había costado su cargo público en vida de su hermano, protegió a los católicos, que volvieron a ejercer cargos políticos, y sofocó sin miramientos las revueltas en Escocia y Gales.

Ante esta situación los ingleses deseaban la sucesión con impaciencia. Las hijas del rey eran protestantes casadas con protestantes, pero a Jacobo le nació un hijo que fue bautizado en la religión Católica. Los ingleses no toleraron esa posible sucesión y llamaron al trono a la hija mayor del rey, casada con Guillermo de Orange. Guillermo vio en aquello la posibilidad de reforzar su enfrentamiento con Luis XIV y aceptó rebelarse contra su suegro. Desembarcó en Inglaterra y entró en Londres en 1688. Jacobo abandonado por todos, huyó a Francia. El Parlamento destituyó al rey y nombró reyes a María II (1689-1694) y a Guillermo III (1689-1702), ya que María se negó a reinar en solitario.

Con ellos se introdujo en el país una nueva dinámica social y política. Se declaró la independencia del poder judicial y la libertad de culto de los protestantes disidentes. Pero la relación con los católicos empeoró. Se arrestó a los jesuitas que ejercían sacerdocio o practicaban la docencia y se declaró que todos los católicos mayores de dieciocho años que no prestaran

juramento al "Acta de Supremacía", perderían sus propiedades en beneficio de su pariente protestante más próximo. Esto último dio lugar a un sin fin de injusticias y trapicheos sin precedentes por falsear situaciones y por hacerse con la fortuna de los perseguidos.

Con Guillermo III tuvo lugar un cambio en la política exterior inglesa que tuvo importantes repercusiones durante el reinado de Ana Estuardo. Guillermo había reconocido como rey de España al duque de Anjou, pues Carlos II había muerto, en 1700, sin descendencia. Pero Luis XIV, en parte por las ambiciones del Anjou, en parte ante penosa la muerte en el exilio de Jacobo II, su amigo, reconoció a su hijo como heredero del trono inglés. Esto provocó la oposición del Parlamento a cualquier acuerdo con Francia. El conflicto estalló en 1702 y se desarrolló durante el reinado de la reina Ana (1702-1714).

La ocupación, durante su reinado, de Gibraltar por el almirante Rooke (1704) y de Menorca por el almirante Stanhope (1708), hicieron de Inglaterra una potencia mediterránea que fue confirmada por el tratado de Utrech (1715). Mientras, se ampliaba el dominio colonial en América, Nueva Escocia, Terranova, la bahía del Hudson y la Isla San Cristóbal. Suceso importante de este reinado fue la unión de Escocia con Inglaterra (1707) en un solo reino que tomó el nombre de Gran Bretaña. Con la muerte de la reina Ana se extinguió la rama protestante de los Estuardo.

LA CASA HANOVER

La mediocridad de los primeros reyes Hanover propició la transformación de la monarquía británica en monarquía parlamentaria.

Jorge I (1714-1727) llegó a la corte con más de cincuenta años y fueron los Whigs los que hicieron posible su reinado. Como no hablaba inglés, dejó de asistir a las reuniones del gabinete que se hizo responsable ante el Parlamento. Los Whigs se hicieron fuertes en el Parlamento y redujeron a los Tories a la impotencia. La ausencia del rey en los consejos permitió que Walpole gobernara con la confianza de las cámaras pero sin rango de primer ministro, figura que no es reconocida oficialmente hasta el siglo XX. Walpole trabajaba tan hábilmente que daba la impresión de no hacer nada. Mantuvo la paz con Francia, disminuyó los impuestos y se mantuvo en el poder tras la muerte del rey y el nombramiento de su hijo Jorge II (1727-1760), "El mayor holgazán político - decía Walpole - que jamás haya llevado corona".

Después de veinte años de tregua y ante las arengas sobre el honor nacionalista de un joven diputado llamado William Pitt se vio forzado por el Parlamento a entrar en guerra con España que llevaba tiempo impidiendo el contrabando de los barcos ingleses en las colonias. Los hechos culminaron cuando cierto capitán Jenkins contó en la Cámara como había sido abordado su bergantín por los españoles y como le habían cortado la oreja.

"La guerra de la oreja de Jenkins" - bromeaba Walpole - fue difícil por la escasez de recursos. Walpole, enfermo del riñón, agotado y enfrentado con el Parlamento, presentó la dimisión y pasó a la Cámara de los Lores con el título de Lord Oxford. La dinastía había arraigado y el país se había enriquecido, pero una ola de hombres nuevos soñaba con conquistas y con la creación de un imperio.

A la muerte del emperador Carlos VI, su hija, María Teresa de

Habsburgo, había heredado todos sus estados (Europa Central, Bélgica e Italia). Federico II de Prusia reclamó Silesia e Inglaterra, unida a los Hanover, tomó partido por Austria, contra Prusia, y Francia, antiaustriaca, se vio enfrentada a Inglaterra. En Mayo de 1744 se declararon la guerra. Carlos Eduardo, nieto de Jacobo II, desembarcó en Escocia y avanzó hacia Londres, con solo seis mil hombres, fue derrotado y tuvo que huir a Francia. Poco después los ingleses fueron derrotados en Fontenoy, y así se prolongaron las guerras entre ambos países, tanto en Europa como en las colonias americanas, entre los años 1740 y 1748. La Paz de Aquisgrán no satisfizo a nadie y los conflictos continuaron entre los colonos de América y de la India.

En 1757, Hanover fue tomado por los franceses y el rey entregó el poder a William Pitt. Pitt consiguió la victoria de Inglaterra en la Guerra de los Siete Años (1756-1763) y conquistó la colonia francesa más antigua, Canadá (1760), y Lord Glive acabó en Oriente con el poder francés. El resultado de la paz de 1763 supuso el incremento del patrimonio colonial inglés en América, aunque todo ello provocara una grave crisis económica que se quiso paliar exprimiendo aún más a las colonias.

De nuevo se abrió la lucha con españoles, holandeses y franceses y aunque se obtuvieron grandes victorias en el mar, en tierra la derrota fue absoluta. El rey Jorge III (1760-1820) se vio obligado a reconocer en el Tratado de Versalles la independencia de las colonias americanas.

La segunda mitad del siglo XX conoció una positiva evolución hacia formas políticas y religiosas más democráticas. Irlanda consiguió liberarse del sometimiento al ejecutivo

inglés y fueron eliminadas muchas de las causas que limitaban la acción política de los católicos irlandeses. El hecho más revolucionario fue el nacimiento del capitalismo que fue propiciado por la acumulación de grandes capitales y la introducción de maquinaria en las fábricas que catapultó la producción. Adam Smith, David Ricardo y Thomas Malthus aportaron la sistematización científica del nuevo "fenómeno".

Con la revolución francesa y la muerte de Luis XVI, la opinión pública inglesa se volvió contra Francia y las guerras se desataron de nuevo. Para Inglaterra mantener el equilibrio europeo era una cuestión de vida o muerte y el advenimiento de Napoleón fue una gran amenaza para este equilibrio. Entre las campañas militares inglesas de aquel largo período bélico cabe distinguir: las victorias navales dirigidas por Nelson, de Cabo San Vicente (1797) contra España, Abukir (1798) contra Francia, Trafalgar (1805) contra la escuadra hispano francesa. Por tierra a cargo de Wellington y contra Napoleón: Vimeiro (1808), Talavera (1809), Salamanca (1812), Vitoria (1813) y Waterloo (1815).

Las victorias contra Napoleón dieron a Inglaterra la supremacía política mundial en los albores del siglo XIX y los tratados de Viena (1815) le reconocieron la posesión de Malta, las Islas Jónicas, El Cabo, Islas Malvinas, Ceilán y Hanover. Pitt el Joven consiguió la reunificación de Irlanda e Inglaterra y prometió, en 1801, el derecho de los católicos a ser elegidos como parlamentarios. Pero el rey se opuso a esto último y a que fueran admitidos en el ejército inglés. En 1807 se produjo la abolición de la trata de esclavos, ley que no se extendió a las colonias hasta 1833. Con Jorge IV (1820-1830), mediante el decreto

"Catholic Relief Bill" (1829), se introdujo una fórmula de juramento por la que los católicos podían acceder a todo tipo de cargos públicos, excepto los de regente, Lord Canciller y Virrey de Irlanda. También se reconocieron los derechos de los hebreos.

Cívicas de Europa, rápidamente acompañada por la Francia posrevolucionaria. La asignatura pendiente siguió siendo el sistema electoral (Ley de constitución de 1814), aunque se concedió derecho de escaño en el Parlamento a los representantes de poblaciones con más de dos mil habitantes y se amplió el derecho de voto a los ciudadanos que no poseían propiedad territorial. La revolución industrial hizo surgir las "Trade Unions", sindicatos de oficio, que no tomaron fuerza real hasta la llegada de la reina Victoria.

En política exterior se impulsó el reconocimiento de las nacionalidades, se sostuvo el principio de no intervención, es decir, el derecho de los pueblos a procurarse el gobierno que deseen. En esta línea, Grecia (Inglaterra cedió espontáneamente las Islas Jónicas), Italia, Alemania y Hungría lograron resolver su situación de división territorial. A pesar del liberalismo inglés, sobre Irlanda se guardó silencio y Disraeli coronó a la reina Victoria como emperatriz de la India (1876), obtuvo Chipre, fundó Rodesia y ocupó Egipto (1882), Afganistán y otros países de Africa Meridional. Todo un récord del liberalismo inglés.

LA REINA VICTORIA (1837-1901)

Nació en 1819, hija de Eduardo, duque de Kent y de Victoria María Luisa de Sajonia. A los dieciocho años sucedió a su tío Guillermo IV. Mujer

seria y con gran sentido de la autoridad y de la familia, devolvió el prestigio a la corona y símbolo viviente de los éxitos sociales y económicos obtenidos. Viuda desde 1861, instauró con la ayuda de Disraeli una amplia política imperialista. En el plano religioso fue muy tolerante y como jefe supremo de las iglesias inglesa y escocesa, evitó todo enfrentamiento entre ellas. También protegió a los católicos, eternos perjudicados en la Inglaterra protestante. Murió tras 64 años de reinado como último monarca de la Casa Hanover.

LA CASA WINDSOR

A la reina Victoria le sucedió en el trono Eduardo VII (1901-1910), de la Casa Sajonia -Coburg y Gotha, como único monarca inglés de esta dinastía. Con su muerte, inicia los reinados de la Casa Windsor Jorge V (1910-1936).

Con el fin del siglo XIX, los ingleses comprendieron que su aislamiento era imposible y buscó el acercamiento a Francia, Rusia (Triple Alianza) y también al Japón para defender sus intereses orientales.

En 1914 y a pesar de la oposición de los círculos económicos ingleses, el gobierno se vio forzado a la declaración de guerra para evitar el expansionismo europeo emprendido por Alemania, una vez más el empeño inglés por mantener el equilibrio de los estados europeos. Tras el conflicto bélico el imperio inglés alcanzó la máxima extensión territorial: Africa del Sudoeste, el Africa oriental germánica, parte de Togo y Camerún, las islas alemanas de Oceanía, Mesopotamia (Irak) y Palestina pasaron a depender de la Corona Británica bajo el "compromiso" de ser orientados hacia la independencia.

Se fundó el partido laborista (socialismo marxista) que alcanzó el poder, durante ocho meses, en 1924, y que fue el equivalente político de las Trade Unions. En 1918 se acordó el sufragio universal par todos los hombres y parcialmente para las mujeres. En 1921 se concedió el estatuto de "Dominion", dentro de la Common Wealth, a Irlanda, exceptuando el Ulster que continuó bajo el poder de la Corona. En 1922 se aprobó la independencia de Egipto, quedando, en 1936, restringida la ocupación militar al Canal de Suez. En 1932 se concedió la independencia a Irak, y el Extremo Oriente se abandonó la política filo japonesa en aras de un acercamiento a los Estados Unidos. A la muerte de Jorge V en 1936, sucesor de Eduardo VII, subió al trono Eduardo VIII (Enero - Diciembre de 1936) que abdicó por amor a una divorciada americana, y lo hizo en favor de su hermano Jorge VI (1936-1952), padre de la actual reina Isabel II.

La caída de Etiopía en manos de Italia resquebrajó el prestigio internacional inglés, pero se consideró imposible entablar una guerra por este asunto. Ante la ocupación alemana de Praga (Marzo de 1939), se inició el rearme, y cuando Hitler atacó Polonia, Inglaterra declaró la guerra a la Alemania nazi. Tras la rendición francesa, Inglaterra continuó en solitario la contienda, con éxito desigual, bajo la dirección de Winston Churchill. El ataque alemán a Rusia supuso un respiro, pero el ataque japonés a Estados Unidos afectó a las posesiones inglesas en Extremo Oriente y tuvo graves consecuencias. Londres fue espectador impotente ante las capitulaciones de Hong Kong, de Singapur y de Birmania a pesar del peligro que esto encerraba para la India. Gracias a la ayuda americana en la guerra europea y a la tenaz resistencia

rusa contra la invasión alemana, el ejército inglés desempeñó un papel fundamental en la liberación de Francia y la rendición de Alemania. Terminada la guerra se entró en una etapa de austeridad, de la mano del nuevo gobierno laborista y el reino se vio forzado a conceder la independencia de la India (1947), Ceilán, y Birmania (1948).

EL REINO UNIDO (1950-1975)

Desde que en 1948 se estrecharan los lazos con el Benelux y con la OTAN siempre ejerció una función moderadora solo debilitada en 1956, bajo el ministerio de Eden (1955-1957), cuando, de acuerdo con Francia, ocupó el Canal De Suez. Macmillan (1957-1963) impulsó la función descolonizadora y Malasia, Ghana, Chipre, Nigeria, Tanganica, Uganda y Kenia adquirieron su independencia; descolonización que continuó en otros muchos países con el premier Douglas Home (1963-1964). De esta forma el imperio quedó reducido a la presidencia de una confederación económica "The Common Wealth" y el reino se orientó hacia Europa. Su entrada en la Comunidad Europea se produjo en 1973 con Edward Heath (conservador) en el poder. Harold Wilson, laborista, recuperó las riendas del gobierno en 1974 y en él se mantuvo hasta () con la victoria de los conservadores de Margaret Tacher que gobernaron hasta que en 1997 se produjo la victoria laborista de Anthony Blair, siempre bajo el largo reinado de Isabel II, hasta hoy el último monarca de la Casa Windsor.

APÉNDICE 8: ANOTACIONES FINALES

DESPEDIDA Y CIERRE

Por fin como deseabas desde que comenzaste a leer este módulo, has llegado a su último apéndice, en la que sólo me queda como siempre, dar unos últimos consejillos y exponer aquellas cosas que siempre se me quedan en el tintero.

Ante todo, espero que hayas disfrutado de esta crónica, como yo disfrute al concebirla (no al escribirla, cada vez me cuesta más ponerme delante del teclado).

Esta es mi última crónica de Edad Oscura como narrador de vampiro, no espero que sea una obra de arte, sin embargo, si os ha entretenido bastantes tardes aburridas de lluvia, me doy por satisfecho.

A pesar de lo que pueda parecer, no he quedado totalmente a gusto con el resultado obtenido a la hora de poner en juego todo lo aquí descrito.

Quizás, el fallo primordial de esta crónica sea su alta mortalidad. Mis jugadores me han puesto sobre aviso de este error cuando me citaron que no era necesario crear un personaje con trasfondo, puesto que iba a durar poco tiempo. Así pues, he fracasado como narrador al ilusionarme demasiado con las escenas y que a la hora de ponerlas en práctica haya perdido contacto con la realidad. No obstante, con este aviso, espero que como narrador seas capaz de subsanar mis fallos.

Otro achaque puede ser que únicamente aparecen vampiros de generaciones muy bajas y siempre mejores que los personajes. Muy cierto, critiqué a los de White Wolf siempre al tratarnos en las crónicas de Transilvania como piltrafillas en la marea de la Yihad, y sin embargo, yo he hecho lo mismo, en un principio preparando la temática de la diablerie como trama fundamental, quizás ahora, me arrepienta de poner quintas generaciones y demás antiguos.

A los que leáis esto os puede parecer esta reflexión, un punto de vista trágico y pesimista, nada más lejos de la realidad, lo único que pretendo es que mis fallos no vuelvan a repetirse.

Me hubiera gustado contar en este proyecto con la colaboración de más narradores para haber desarrollado esta crónica en equipo, como hacen los profesionales, puesto que desde el principio hasta la última hoja de esta crónica, ha sido una labor titánica. Como narrador no estaba acostumbrado a realizar crónicas con semejante trasfondo y duración, (cuando siempre han durado al menos 2 o 3 sesiones como mucho), por lo que puedo comprender la postura inicial del valiente narrador que se vaya a enfrentar a dirigir esta crónica. También debo recalcar la dificultad que entraña diseñar una crónica para Vampiro a través de 800 años sin que los personajes caigan en el letargo, debido a las vicisitudes que el tiempo origina sobre la historia, si deseas ampliar el trasfondo simplemente toma de los libros básicos y cronologías lo necesario, pues todo ha sido escrito lo más escuetamente posible. No es fácil desarrollar una trama principal y darle después la profundidad necesaria a cada escena.

Una nota sobre los Dramatis Personae, es que, a medida que va avanzando la trama, cada vez la descripción es mucho más escueta hasta casi tal punto de solamente mencionar los personajes no jugadores que han intervenido. La respuesta a la duda es fácil, el narrador debe personalizar a los antagonistas a la medida de sus jugadores. Otro de mis fallos ha sido implicar demasiado combate durante el desarrollo de la crónica, y por eso mismo, lo ideal es que en vez de cada 5 minutos enfrentarse contra asesinos, lo ideal sería que el combate únicamente

fluyera cuando sea realmente necesario. Con unos pequeños ajustes, muchas de las escenas pueden resolverse interpretativamente, como en un principio desarrolle las Escenas de Feudo.

Aconsejo también jugar entre actos, algunas escenas que sirvan como enlace entre tramas, para que los personajes tengan tiempo para desarrollar sus propias motivaciones personales y para dar la suficiente profundidad a la relación Sire-Chiquillo que siempre he querido interpretar en esta crónica y no he logrado plasmar.

Por mi parte poco tengo más que añadir salvo las Bandas Sonoras utilizadas en la narración de la crónica. Para el primer acto, "El Nombre de la Rosa" añade una música de fondo acorde con tonos religiosos y de misterio, mientras que "Drácula de Bram Stoker", Bso de la película de Coppola, puede dar todo el jugo posible durante el transcurso del acto 2 y 3.

Para la interpretación de la escena de Caifás, intercedo más por la Bso de "El Guerrero Nº13", mientras que en la persecución de Invernes aconsejo la Bso de "El Planteta de los Simios" de la película de Tim Burton.

FUTURAS EDICIONES

Como siempre solía hacer, aquí incluyo un listado con las próximas crónicas que voy a editar, sin embargo, esta vez sólo incluiré una crónica futura que estoy dispuesto a escribir y narrar sólo para personajes malkavians como mi despedida también de Vampiro: La Mascarada:

"El Réquiem de la cordura"

Que la fuerza les acompañe
Isaac Pavón, Noviembre de 2003.