

Vampiro

edad oscura

Khytsñibetch

por

IVAN MATA

PARTE I

VAMPIRO: EDAD OSCURA

KHYTSÑIBETCH: BIZANCIO

VAMPIRO: EDAD OSCURA

KHYTSÑIBETCH: BIZANCIO

Toda aventura tiene un comienzo, y el de esta se encuentra en una tierra que sería la cuna de la historia humana, hace ahora milenios. Ahora bien, ¿cómo se involucran unos vulgares habitantes de la zona, que ni se conocen entre ellos, en unos hechos que no verán su solución hasta que no hayan transcurrido casi mil años? No os impacientéis, toda historia tiene sus principales protagonistas aunque ellos no lo sabían cuando sucedieron los hechos; éstos no son como esperamos que sean, el devenir es un misterio y nuestro futuro una incógnita, y si algunas veces lo conociésemos quizás habríamos deseado no haber nacido nunca. Esta es la historia de un conjunto de personas que posiblemente formen parte de este último grupo.

Esta historia está ambientada en la antigüedad, en pleno esplendor de la ciudad de muchos nombres, Bizancio, Constantinopla, Estambul... en una época en que se había convertido en el centro del mundo conocido y en la sucesora de la, en otro tiempo, esplendorosa Ciudad Eterna, también conocida como Roma. En un principio los personajes empezarán nuestra historia como simples mortales, personas inocentes que por casualidades de la vida acabarán convertidos en cainitas, una raza de seres inmortales que reinan en la noche y que, para la mayoría, su mayor deseo es acabar dominando el mundo bajo sus garras. Esto y la relación que establecerán con un antiguo secreto, un grupo de magos descendientes de otro llamado Hamalabaan, un grupo de baali denominados los Seguidores de la Bestia, y un misterioso manuscrito, el cual forma parte de un libro llamado Naralahas, fuente inmensa de poder y objeto de deseo que se convertirá en el centro de preocupación de muchos seres fundamentales en la historia humana y cainita, desde que fue escrito hasta su posible destrucción durante la invasión turca de la ciudad de Constantinopla.

En un principio los pjs desconocerán completamente la existencia no ya del manuscrito sino incluso de la de los vampiros, y no digamos ya de los que serán sus involuntarios compañeros de futuras penalidades. El primer paso será ver como todo aquello que consideraban próximo de la noche al día se acaba convirtiendo en inalcanzable. Después deberán irse adaptando a su nueva situación, establecer contactos nuevos y desarrollar sus capacidades. Mas adelante ya irán tomando conciencia de todo el entramado político que los rodea, las tensiones y las disputas, los secretos y las alianzas entre cainitas y mortales, servidores y gobernantes; verán como sus primeros pasos giran en torno a un punto: un manuscrito misterioso y la leyenda sobre aquello que contiene: el misterioso Khytsñibetch, el ser llamado a convertir en cenizas el mundo y todo aquello que sobre él está vivo y se mueve.

Pero sus intentos no fructificarán, y con toda seguridad los vampiros acabarán cayendo en el terrible sopor, un estado de somnolencia, algunas veces buscado y otras temido. Su única esperanza será que llegue alguien a ayudarlos, y estos no serán otros que otro grupo de cainitas provenientes de la zona de Cataluña, los cuales acaban de tener conocimiento de la existencia del libro, pero que también acudirán movidos por sus propios intereses. Ahora bien, ¿cómo se resolverán los acontecimientos? Esto ya se verá cuando llegue el momento y si el demonio es llamado de nuevo a la tierra o el libro es destruido. La decisión, probablemente, en manos de los pjs.

“Oye, Pedro, ¿eso es Protean?”.

“No Paquito, no es Protean”.

CRONOLOGÍA

- Año 312 Creación del pj niríades
- Año 312 Enfrentamientos en ctsifonte entre garou i cainitas
- Año 446 Conspiración contra kargan
- Año 524 Inicio historia pj brujah
- Año 534 Inicio historia pj tzimisce
- Año 540 Niríades cae en letargo, huida de kargan
- Año 544 Creación del pj tzimisce
- Año 546 Creación del pj brujah
- Año 550 Creacion del pj setita
- Año 557 Creación del pj nosferatu
- Año 558 Desaparece el manuscrito del monasterio tzimisce
- Año 558 Pj brujah recibe noticias del pergamino
- Año 558 Muere nikolai, sire del pj nosferatu a causa del pergamino
- Año 590 Creación del pj ventrue
- Año 590 Pj nosferatu i pj ventrue viajan a ctesifonte
- Año 590 Niríades despierta del letargo
- Año 620 Viaje del tzimisce a alejandria (la biblioteca de lo olvidado)
- Año 642 Toma de alejandría por los árabes (la huida)
- Año 689 Miguel entrega gesu i symeon al dracon y a antonius (el regalo)
- Año 697 Desaparición de belisario (la desaparición de belisario)
- Año 698 Enfrentamiento en el haghia sophia (la bestia y el hijo)
- Año 701 Abrazo de gesu por el dracon (el abrazo)
- Año 701 El medallón de la familia orpah (el medallón egipcio)
- Año 703 Regresa el dracon, gesu despierta y abraza a symeon (los dos hermanos)
- Año 704 Se celebra el tercer consejo para resolver el asunto de gesu y symeon sin llegar a ningún acuerdo
- Año 717 La bestia de los subterráneos (más antiguo que bizancio)
- Año 751 Acuerdo entre los ventrue y los tzimisce de la vieja patria para atacar las posesiones de los tzimisce bizantinos (el acuerdo)
- Año 796 Se celebra el cuarto consejo donde antonius es sacrificado y los nosferatu malaquitas admitidos como familia retoño de los micalitas (el complot)
- Año 888 El dracon abandona bizancio y dos años después se celebra el quinto consejo, aceptando a gesu y symeon líderes de los tzimisce obertus (la marcha)
- Año 894 El enfrentamiento con los búlgaros (magiares, pechenegos y búlgaros)
- Año 960 Guerra con los sarracenos, la captura de alepo y la muerte de romano ii (la amenaza de saif ed – daula)
- Año 1001 Séptima dominica es asesinada por cazadores de brujas (el cazador cazado)
- Año 1071 El regreso de belisario y la derrota de manzikert (el sexto consejo)
- Año 1081 La alianza con los latinos y el retorno de narses. Los gancrel del barón, nueva familia retoño de los obertus (el séptimo consejo)
- Año 1160 Problemas con los latinos (el ánfora roja)
- Año 1182 Primera rebelión contra los latinos (los primeros disturbios)
- Año 1185 Segunda rebelión contra los latinos (la matanza de los latinos)
- Año 1185 La muerte de tribonius y epiro (el octavo consejo)
- Año 1204 Años de caos (la muerte del sueño)

LA ÉPOCA

EL ADVENIMIENTO DE LA ERA JUSTINIANA

En el año 518 murió el emperador Anastasio. De su matrimonio con la viuda de Zenón, ya en época avanzada, no había tenido hijos ni tampoco había designado un sucesor. El senado y el ejército eligieron entonces al jefe de la guardia de los *escubitores* de palacio, el cual subió al trono con el nombre de Justino I (518-527). Justino era de la región de Iliria, originario de Skupi, de familia campesina que practicaba la ortodoxia calcedoniana, razón seguramente decisiva en su designación. Desde el primer momento, Justino reconoció el Concilio de Calcedonia al patriarca de Constantinopla y envió legados al papa Hormisdas (514-523) para poner fin al cisma.

Dotado de un gran prestigio como militar, Justino había hecho la carrera en el ejército y no tenía una buena formación intelectual. Por esta razón y debido a su edad, más que madura, buscó la colaboración de su sobrino, Flavio Pedro Justiniano, originario de Tauresium, de lengua latina y que tendría entonces unos treinta y cinco años de edad y una sólida cultura y unos buenos conocimientos de derecho. Puede decirse que el poder estuvo en manos de Justiniano desde entonces. En el año 521, siendo cónsul, se hizo muy popular invirtiendo grandes sumas de dinero en espectáculos públicos. En el abril del 527 fue asociado al trono y coronado solemnemente por el patriarca y, unos meses después, en agosto, tras la muerte de Justino, lo sucedió como Emperador. El reinado de Justiniano I (527-565) será, al mismo tiempo, uno de los mas discutidos y también uno de los más gloriosos de la historia de Bizancio. Su figura preside hasta tal punto su época que el siglo VI es por antonomasia, “El siglo de Justiniano”. Y, al igual que su reinado, el propio Emperador fue un ser contradictorio. Sobrio, muy bien dotado desde el punto de vista intelectual, la mayor cualidad del nuevo soberano era seguramente su extraordinaria capacidad de trabajo. Sus contemporáneos se refieren a él como “el Emperador que no duerme nunca”. Polifacético y minucioso, deseaba supervisar toda y cada una de las iniciativas de gobierno por dispares que estas pudieran ser. Pero al lado de esto también se le ha de reprobar, algunas veces, el excesivo deseo de gloria, la inseguridad en sí mismo y el recelo hacia muchos de sus colaboradores. Pero, pocos soberanos bizantinos los tuvieron mejores y eso es un mérito que hay que atribuir al propio Emperador. Entre ellos contó con un excelente general, Belisario, a quien se deben buena parte de los éxitos militares del reinado de Justiniano, el mismo que a Narsés, el eunuco de la corte que llevó a término tareas militares igualmente brillantes y así mismo diplomáticas. La prefectura del pretorio estaba en manos de Juan de Capadocia, “el bribón mas grande que yo haya conocido nunca” en palabras de Procopio, que reproducen así el sentir popular hacia un funcionario la implacable gestión del cual en el cobro de impuestos lo convirtió en un personaje eficaz, pero muy detestado. Triboriano tuvo a su cargo las tareas de codificación del Derecho, sin duda la obra magistral y más perdurable de la era justiniana. Antemio de Tralles e Isidoro de Mileto fueron los constructores de la Santa Sofía, el monumento que mejor define una época de grandísimas construcciones y, por si fuera poco, esta última fue descrita magistralmente en la obra de Procopio de Cesarea, uno de los mejores cronistas de todos los tiempos. Procopio, que escribía en griego, nos ha transmitido noticias recopiladas en diferentes tratados.

Ahora bien, el mejor de los colaboradores fue, seguramente, la propia Emperatriz, la cual compensaba con sus cualidades algunos de los defectos de Justiniano. Teodora era de extracción humilde, hija de un domador de osos. Había tenido una infancia y una juventud movida, ejerciendo como actriz en el campo de la pantomima, actividad que no estaba considerada como demasiado respetable en aquella época. Por eso que, Justiniano, antes de acceder al trono decidió contraer matrimonio con ella. La emperatriz Eufemia, mujer de Justino, trato de disuadirlo. Teodora llevó una vida ejemplar y tuvo un protagonismo muy grande en la política, tarea esta para la que estaba muy bien dotada. Era decidida, realista y tenía un buen conocimiento personal de las provincias meridionales del imperio. Por eso no es de extrañar que en los conflictos a los que dieron lugar las controversias religiosas entre monofisitas y católicos, Teodora apoyara a los primeros y sus sugerencias al emperador en este sentido son seguramente la causa de las muchas vacilaciones de Justiniano en este campo, por mas que ella estuviese personalmente identificada con la doctrina emanada del Concilio de Calcedonia. Las dos directrices básicas que informan de la actuación política justiniana se resumen en los principios siguientes: restaurar en beneficio de oriente la antigua unidad del imperio sometiendo a la autoridad efectiva del emperador las provincias que a lo largo del siglo anterior habían quedado en poder de los bárbaros; y como complemento necesario e imprescindible para acceder a este proyecto, conseguir juntar, primero, las voluntades de sus súbditos de oriente, objetivo sin el cual toda la empresa de reconstrucción del imperio sería una utopía. Para eso será imprescindible promover los elementos de unión entre los habitantes de oriente. Un proyecto de este tipo implicaba conseguir, en lo posible, el bienestar de sus súbditos mediante la eficaz defensa del territorio y a través de una administración justa y coherente. De aquí que la reforma administrativa y la codificación del derecho consumiesen buena parte de las energías del emperador. El elemento clave de su política globalmente considerada será, pero, el intento de conseguir la unidad desde el punto de vista religioso, no

sólo para conseguir la tan deseada unidad de creencias en oriente, sino también para hacer viable a través de este medio sus proyectos imperialistas en las provincias de occidente, donde la población romana practicaba el catolicismo calcedoniano, doctrina que sintonizaba con las convicciones personales del propio emperador.

Tal proyecto no fue abordado sin grandes vacilaciones. Muchas de estas tuvieron su fundamento en cambios de opinión del propio soberano, mientras que otras fueron sugeridas por sus colaboradores o impuestas por las circunstancias. El principal problema estuvo constituido por el hecho que este programa lúcido y ambicioso tuvo que ser resuelto, como es lógico, al hilo de las circunstancias, aprovechando las coyunturas favorables y simultaneando tareas demasiado numerosas, complicadas y dispares como para conseguir unos resultados plenamente efectivos.

LA REVOLUCIÓN “NIKA”, REFLEJO DE UNA SITUACIÓN INSOSTENIBLE

Desde el punto de vista cronológico, la primera tarea de envergadura iniciada por Justiniano fue la de codificar el Derecho con la finalidad de conseguir la unidad legislativa y facilitar la enseñanza de los conocimientos jurídicos. Ya desde febrero del año 528 empezó a funcionar una comisión para emprender esta tarea, la cual se inscribe dentro de un amplio intento de reforma del Estado para conseguir poner en orden empezando por la propia capital, donde las tensiones políticas y sociales fueron muy fuertes. El origen de estas tensiones es múltiple. Por una parte son consecuencias del descontento provocado, como substrato de fondo, por unas estructuras sociales en vías de profundas transformaciones. Había también numerosos factores de orden coyuntural. A la relativa anarquía social reinante en el Imperio durante la época de Anastasio había seguido después un régimen de dureza impuesto por el gobierno de Justino, lo cual contribuyó a exacerbar los ánimos. Vinieron a sumarse después la corrupción administrativa y los tremendos problemas de tesorería para hacer frente a la construcción de fortificaciones para la defensa del Imperio y a los proyectos grandilocuentes de la política exterior. La división religiosa y otras circunstancias de distinto carácter hicieron el resto. En el año 532 todo ese mar de fondo estalló de manera violenta en una dramática insurrección conocida como «Rebelión Nika» (nika: vence), surgida, a un tiempo, como manifestación de protesta social y como expresión de la rivalidad entre los dos partidos del circo, el de los «verdes» (*prasinoi*) y el de los «azules» (*venetoi*), los cuales, frente a sus primarias diferencias deportivas defendían en su lucha posturas distintas consagradas a lo largo de los años y derivadas incluso de motivos religiosos. Así, Anastasio había favorecido siempre al grupo de los verdes, de clara connotación monofisita, y ello en contra de los azules, seguidores de la doctrina ortodoxa.

Que no se trataba de una rivalidad de origen meramente deportivo o, incluso, confesional, lo prueba el hecho de que ambos grupos se unieron en sus reivindicaciones para provocar una revuelta de tal envergadura, que el propio Emperador, sitiado en Palacio, habría salido huyendo si la emperatriz Teodora, con más temple, no lo hubiera impedido. La revuelta duró seis días. Incluso los rebeldes o parte de ellos intentaron destituir a Justiniano suplantándolo por un sobrino de Anastasio llamado Hipatio. Para restablecer el orden hubo que recurrir al ejército. Belisario fue el encargado de la brutal represión, en la cual, y según datos coetáneos, perecieron 30.000 personas.

La revolución «Nika» agilizó los intentos de reforma de la administración, que ya se habían iniciado con la codificación del Derecho. Unos y otros aspectos deberán de ser estudiados en otro lugar. Conviene adelantar aquí, sin embargo, que los puntos básicos de esa reforma, emprendida con gran energía a partir de 535, revelan cuáles eran los mayores males. Se trataba, en primer lugar, de conseguir más eficacia en la percepción de los impuestos con el fin de lograr un reparto más igual de las cargas y obtener como resultado de ella una menor presión fiscal, dentro de lo posible. Para ello era necesario suprimir puestos inútiles de la Administración, acabar con la corrupción administrativa (luchando contra el sistema de venta de cargos) y, finalmente, hacer frente a los graves problemas que planteaba la intensa ruralización del Imperio y, singularmente, el peligro representado por los grandes propietarios territoriales, en torno a los cuales la institución del *patrocinium* permitió la creación, en su favor, de numerosas clientelas cuyos componentes se sustrajeron fácilmente, amparados por sus poderosos protectores, a la acción del Estado.

VACILANTES SOLUCIONES AL PROBLEMA RELIGIOSO

El problema religioso contribuía, por su parte, a empeorar la situación.

Nunca hubo tantas vacilaciones en el intento de encontrar una solución satisfactoria. Para bien o para mal, el propio Emperador estaba interesado personalmente en los temas teológicos, tanto por formación intelectual como por carácter, que le llevaba a dar su sello personal a cada acción de gobierno.

A lo largo de todo su reinado, Justiniano se mantuvo oscilante entre dos actitudes distintas frente al problema monofisita. La primera de ellas era una postura intransigente: se trataba de lograr a toda costa la unidad religiosa del Imperio dentro de la ortodoxia y, por tanto, acabando con la doctrina de Eutiques e implantando, incluso a través del recurso de la fuerza, el credo calcedoniano. Pero, al igual que algunos de sus predecesores, Justiniano intentó encontrar una vía intermedia que, tratando de contentar a unos y a otros, permitiera conseguir los mismos resultados de forma pacífica. La primera de esas soluciones concordaba más con las convicciones personales del Emperador. Teodora, en cambio, a cuya inspiración se debieron, sin duda, muchas de las vacilaciones del propio Emperador, veía la solución en el monofisismo y protegió, más o menos encubiertamente, a quienes lo practicaban. El triunfo de la ortodoxia facilitaba el entendimiento con Occidente y, por tanto, servía a los proyectos imperialistas del Emperador; pero el fracaso en la tentativa de imponer la ortodoxia a provincias fuertemente impregnadas por el monofisismo, como eran Egipto y Siria, comprometía seriamente la propia unidad del Imperio en Oriente y creaba tremendas tensiones en esas dos provincias, las más ricas de cuantas lo componían.

Era un dilema de solución complicada. En los comienzos de su reinado, el intento de conseguir la unidad religiosa se emprendió de forma severa y afectó no sólo a los monofisitas, sino también a los paganos. Los edictos de los años 527, 528 y 529 declararon fuera de la ley a los herejes y suprimieron algunos de los lugares del culto y también de la cultura pagana: el santuario de Júpiter Ammón, en Libia, fue convertido en una iglesia y la Universidad de Atenas quedó clausurada.

Unos años más tarde, en 533, se llevó a cabo una tentativa de conseguir la unión a través de una vía conciliatoria. Mediante la fórmula *teopasquita*, se intentaba definir de forma ambigua el problema teológico sin hacer alusión alguna al Concilio de Calcedonia, que era la manzana de la discordia. En 535, la actitud tolerante provocó un conflicto cuando el trono patriarcal fue ocupado por un monofisita, Antimo. El papa Agapito I (535-536) reaccionó convocando un concilio que se celebró en Constantinopla (536). Tuvo como consecuencia inmediata la condena de los monofisitas y nuevas persecuciones de éstos en Egipto y Siria. Los resultados de la persecución fueron contraproducentes, pues la Iglesia monofisita se organizó mucho más eficazmente que antes.

Un nuevo intento de conciliación se puso en marcha, en 543, a través del embrollado asunto de los *Tres Capítulos*. Se pretendía conseguir el acercamiento de los monofisitas mediante la condena de los escritos de tres autores que simpatizaron en un principio con el nestorianismo (Teodoro de Mopsuestia, Ibas de Edesa y Teodoreto de Ciro) y a quienes el Concilio de Calcedonia había rehabilitado posteriormente. Era una forma simplista de intentar arreglar un problema ya insoluble, y en su planteamiento se ve con claridad la obstinación de Justiniano por encontrar una salida al conflicto; para lograrla recurrió a procedimientos vejatorios con el papa Vigilio, que fue literalmente raptado y llevado a Constantinopla, donde se le obligó a adherirse a la condena de esos escritos (548), sancionada después por un concilio celebrado en Constantinopla. Pero, como había sucedido con el *Henotikón* del emperador Zenón, el entendimiento resultó imposible e incluso derivó en una situación de cisma con Occidente. Y, lo que es más grave, Oriente quedaba irremisiblemente dividido desde el punto de vista religioso hasta que una nueva doctrina, el Islam, más simple aún en sus planteamientos teológicos, trajera de la mano, a partir del siglo siguiente, una opción distinta, tanto religiosa como política, a las provincias disidentes.

LA «RECONQUISTA» JUSTINIANA

La aspiración de reconstruir la antigua unidad del Imperio englobando dentro de él las provincias occidentales que habían caído en manos de los bárbaros a lo largo del siglo V tiene su mejor representante en el emperador Justiniano. La recuperación de Occidente fue, en efecto, la más característica y ambiciosa aspiración de su reinado. Hay numerosas razones que explican la importancia atribuida por el Emperador a ese proyecto. En primer lugar sus propias convicciones personales, insertas en una corriente de pensamiento que muchos contemporáneos suyos compartieron. En efecto, desde la ocupación de Occidente por los bárbaros, los deseos de reconstruir la antigua unidad en favor de Oriente no sólo era defendida desde esta parte del Imperio, sino también desde Occidente, donde la población romana católica sobrellevaba mal su sometimiento a los invasores germánicos, que en muchos casos practicaban la doctrina arriana y ejercían, con frecuencia, una política vejatorio para los naturales del país. A ello debe sumarse el descontento de los naturales del país, causado por las numerosas y diversas transformaciones a que dio lugar el asentamiento de los invasores. Desde un punto de vista más coyuntural, otras razones coadyuvaban a llevar adelante el proyecto. En primer lugar, la paz con Persia. Bizancio no estaba en condiciones de luchar en dos frentes a un tiempo. En el año 532 firmó «la paz perpetua» con Cosroes I a costa de un gran esfuerzo para Justiniano. La situación desahogada que, desde el punto de vista económico, había heredado el Emperador a causa de la política ahorrativa de Anastasio hizo posible tanto los gastos necesarios para obtener el tratado con los persas - cuya neutralidad fue

comprada –como las operaciones militares que siguieron en Occidente. Un último factor resultó decisivo para facilitar la intervención e incluso para justificarla desde un punto de vista político: buena parte de los reinos bárbaros estuvieron aquejados por contiendas políticas que se tradujeron, a veces, en graves disensiones e incluso en guerras civiles. La participación de los bizantinos como aliados de alguno de los dos bandos en lucha resultó el medio para iniciar las operaciones de «reconquista» y para justificar la intervención imperial.

LA ANEXIÓN DEL REINO VÁNDALO

Desde el punto de vista cronológico, la primera operación de «reconquista» se efectuó en el reino de los vándalos, situado en la antigua provincia romana de África. El pretexto para la intervención lo proporcionó el destronamiento del rey Hilderico (que habla sido relativamente simpatizante de los romanos) por un usurpador, Gelimer, más identificado con una postura de reacción germánica. La corte de Constantinopla albergaba serios temores sobre el éxito de la expedición recordando el desastre sufrido en el año 468 por las naves imperiales frente a la marina vándala. Los comienzos de la expedición, iniciada en junio de 533, dieron razón a los pesimistas, pues una parte de los expedicionarios murieron en el trayecto a causa de una intoxicación producida por alimentos en mal estado. Iba al frente de ella Belisario y estaba compuesta, según el testimonio de Procopio, por 500 barcos y unos 15.000 soldados, un tercio de los cuales combatían a caballo. La ausencia de la marina vándala, que se hallaba sofocando una rebelión en Cerdeña, y las cualidades militares de Belisario propiciaron una actuación eficaz: Gelimer fue derrotado en Decimum, cerca del actual Túnez, y Cartago cayó en poder de los bizantinos el 15 de septiembre de 533. Una nueva derrota de los vándalos en Tricamarum, cerca de Cartago, en diciembre del mismo año, puso el reino en manos de los bizantinos. Sin embargo, no puede hablarse de una conquista completa, pues una parte del territorio quedó en poder de los bereberes, frente a los cuales los bizantinos tuvieron que hacer grandes esfuerzos de pacificación. El Imperio volvió a tener en sus manos los territorios costeros de las dos Mauritania (Cesariana y Tingitana), incluyendo la ciudad de Ceuta, y Justiniano pudo adoptar, como en los tiempos más gloriosos del Imperio, los calificativos pomposos de los vencedores, en este caso los de *Vandalicus* y *Africanus*. El territorio, una vez pacificado, a mediados de siglo, fue gobernado por un *magister* militum residente en Cartago, en espera de que la provincia fuera organizada como *exarcado*, durante el reinado del emperador Mauricio.

LA RECUPERACIÓN DE LA ITALIA OSTROGODA

Al igual que sucedió en África, la intervención bizantina en Italia tuvo como pretexto la aparición de un partido romanófobo en el seno del reino ostrogodo. La campaña contra los ostrogodos comenzó antes de que hubiera terminado la pacificación de África, y el hecho de ser ambas contemporáneas explica las dificultades de todo tipo que hubo de afrontar el Imperio para llevarlas adelante.

A la muerte del rey de los ostrogodos, Teodorico, en 526, había quedado como sucesor su nieto Atalarico, que era entonces menor de edad. Ante las dificultades de gobierno, Amalasuinta, hija de Teodorico, que habla quedado como regente, creyó imprescindible sostener buenas relaciones con el imperio. En tal sentido, favoreció a la población católica de Italia e incluso colocó al frente de las tropas godas a Liberio, un romano, lo cual provocó una reacción nacionalista de tendencia germánica. La muerte de Atalarico, en 534, y el ulterior matrimonio de Amalasuinta con Teodato, un pariente suyo en quien quiso apoyarse para conservar el poder, condujeron a la intervención bizantino. En efecto, Teodato, deseando gobernar en solitario, asesinó a su esposa (535) y dio con ello a Justiniano un magnífico pretexto para intervenir en Italia como vengador de la muerte de una antigua aliada.

Al igual que en la campaña anterior, fue Belisario el encargado de las operaciones militares. Ese mismo año, mientras un cuerpo de ejército bizantino operaba en Dalmacia, Belisario invadía Sicilia para pasar luego a la Península Italiana. Roma cayó en su poder el año siguiente (536). El papa Juan 11, que acababa de ser designado, favoreció la penetración de los bizantinos y se suscitó una fuerte reacción germánica cuyo resultado fue la elección de Vitiges como nuevo rey de los ostrogodos, que puso asedio a Roma, donde Belisario tuvo que resistir durante más de un año. El asedio fue de efectos muy destructivos para la ciudad, y sus habitantes sufrieron, además, las consecuencias de una epidemia, pese a lo cual Belisario pudo dominar la situación, logró conquistar la ciudad de Rávena y hacer prisionero al rey de los ostrogodos, Vitiges (540). Sin embargo, la situación del imperio se había hecho crítica en ese momento. Cosroes, rompiendo la paz, había invadido Siria y la ciudad de Antioquía, ya muy disminuida tras el terremoto del año 526, fue tomada y saqueada por los persas, que se llevaron como cautivos a una parte de la población (540). La acumulación de esfuerzos militares condujo a la bancarrota y fue necesaria una

política impositiva muy dura para salir de la situación. Así, en Italia, los bizantinos se convirtieron en opresores, desde el punto de vista fiscal, respecto de la población romana que acababan de liberar de los ostrogodos. Éstos eligieron un nuevo rey, Totila, que aprovechó el descontento reinante y la mala coyuntura del Imperio para recuperar, entre 541 y 551, la totalidad de Italia, así como Sicilia y Cerdeña. En un esfuerzo supremo, Justiniano consiguió formar un abigarrado ejército de mercenarios. Mandado por Narsés, un eunuco de la corte bizantino, consiguió derrotar a Totila, que murió en el combate (Tadinae, 552). Un nuevo rey ostrogodo, Teias, fue derrotado y muerto al año siguiente e Italia volvió a convertirse de nuevo en una provincia del Imperio.

EL IMPERIO A LA DEFENSIVA

Durante la era justiniana, la política exterior bizantina no estuvo caracterizada tan sólo por maniobras militares de agresión a sus antiguas provincias de Occidente. Por el contrario, el Imperio, a lo largo del siglo VI, aunque no con la intensidad del siglo anterior, fue también amenazado por nuevos pueblos que no supusieron, como entonces, un peligro tan grande, pero le obligaron a adoptar ciertas reformas para conjurar esa situación, que se hizo mucho más dramática a partir del siglo VII.

LOS ENEMIGOS EXTERIORES Y LA POLÍTICA DE FORTIFICACIONES

En Occidente, el recién conquistado reino ostrogodo de Italia se vio invadido por el pueblo lombardo a partir de los años sesenta del siglo VI. Al finalizar ese decenio, los nuevos invasores habían conseguido extenderse por el norte de la Península, donde terminaron por controlar algunos centros de población importantes, entre ellos Vicenza, Verona, Milán y Pavia. Esta última se convirtió luego en la capital del reino lombardo. No pudiendo dominar el centro de la Península (donde Roma, al Oeste y Rávena al Este se mantuvieron en poder de los bizantinos), los lombardos continuaron su penetración hacia el sur de ambas ciudades y establecieron sólidas posiciones en Spoleto y Benevento. La anarquía surgida entre los invasores a la muerte de su rey Alboino (568-572) paralizó durante unos diez años las actividades de los lombardos que, incluso, se batieron en retirada. Pero la superación experimentada por ellos a partir de los últimos decenios del siglo permitió la formación de una nueva monarquía bárbara en la Península con dos núcleos territoriales bien definidos en la Italia continental y en una extensa área de las regiones meridionales.

La situación de Oriente es más complicada. Desde los sabios que, procedentes de Siberia, amenazaron al Imperio por el Cáucaso, hasta los ávaros, los búlgaros y los eslavos, que constituyeron un peligro de más envergadura, muchos pueblos que entran entonces en la Historia colocaron al Imperio ante una situación nueva a la que tuvo que hacer frente.

Los ávaros comienzan a actuar hacia 558. Justiniano rechazó la idea de su instalación en el Imperio, pero, de hecho, pocos años después merodean por el área del Danubio, y contemporáneamente a la muerte del Emperador (565), llevaron a cabo correrías por los Balcanes para instalarse por entonces o después en Panonia.

Los búlgaros están documentados desde 482. Los ávaros ejercieron sobre ellos mucha influencia, al igual que sobre los eslavos, que comienzan a asomarse a la Historia por entonces. Habrá que esperar a la segunda mitad del siglo VI para que comience la penetración masiva de estos últimos en el Imperio.

La amenaza fue conjurada promoviendo una ambiciosa política de construcciones destinadas a reforzar todas las fronteras a base de fortificaciones escalonadas a lo largo de ellas. Desde la cuenca del Danubio y la del Éufrates, pasando por el territorio armenio, así como el norte de África, la mayor parte de las líneas fronterizas del Imperio se vieron beneficiadas por ese tipo de construcciones, que resultaron ser de gran eficacia para la defensa de un Imperio que había incrementado considerablemente su extensión a lo largo del reinado. Procopio, que escribió todo un tratado referente a las edificaciones de Justiniano, dedicó en él frases muy laudatorias hacia el Emperador al decir que cualquiera que no fuese capaz de verlas, difícilmente imaginaría que la enumeración de todas ellas pudiera corresponderse con la realidad. Fue un medio eficaz, pero insuficiente. La penetración de los eslavos no podía ser contenida con la simple existencia de fortificaciones. Por otra parte y al contrario de lo que había sucedido con otros pueblos invasores que recorrieran el Imperio en su porción oriental sin asentarse de manera indefinida dentro de sus fronteras, los eslavos se adentraron profundamente en el territorio, dispuestos a permanecer en él. El resultado de todo ello fue la lenta cristalización de los reinos eslavos en el ámbito del Imperio de Oriente, a partir de su ocupación de los Balcanes, singularmente desde los primeros decenios del siglo VII. Ocurría así algo muy semejante a lo sucedido en Occidente tras las invasiones del siglo V.

EL GRAN RIVAL EN ORIENTE: LA MONARQUÍA PERSA SASÁNIDA

El más peligroso vecino del Imperio era Persia. De impresionante extensión territorial, sus fronteras quedaban establecidas, en sentido Este-Oeste, entre, aproximadamente, el río Indo y Mesopotamia, y, en sentido Norte- Sur, desde el mar Caspio y el mar de Aral hasta el golfo Pérsico. Dentro de ellas se encontraba el actual Irán, una parte de Mesopotamia y de Armenia, así como Bactriana y Sogdiana. Su capital estaba situada en Ctesifonte, a orillas del río Tigris.

Al frente de ese inmenso país figura un soberano que aparece siempre rodeado de un ceremonial imponente. Como el Emperador bizantino, su dignidad es casi sagrada, pero, a diferencia de él, su dinastía es hereditaria. Un personaje de la alta nobleza hace las veces de primer ministro, bajo cuya autoridad se encuentran todos los servicios del Estado. Entre ellos, la Hacienda, que se nutre de un impuesto territorial y una capitación.

La sociedad persa está estructurada en castas casi tan impenetrables como en la India. Tres de ellas integran a individuos de *status* privilegiado: la nobleza territorial, la clase sacerdotal y los miembros de la administración burocrática. En un plano inferior están las clases no privilegiadas (campesinos y artesanos de las ciudades), únicas que pagan los impuestos. La inmensidad del país hace que, a pesar de la fuerte tendencia al centralismo, conseguida, en gran medida, a base de un esfuerzo considerable de la Administración para lograr buenas comunicaciones, sea inevitable una cierta organización feudal personificada en príncipes locales que, incluso, ostentan el título de rey, denominación que no menoscaba, en realidad, la autoridad del soberano sasánida, cuyo título exacto es el de *Rey de reyes*. Por debajo de la nobleza, estructurado en siete familias privilegiadas, encontramos una especie de “burguesía” dedicada fundamentalmente al comercio, con el cual algunos de sus miembros llegaron a enriquecerse considerablemente. La magnífica situación de Persia en las rutas del comercio con Oriente, efectuado desde Samarcanda hasta el mar Caspio, desde el Turquestán a Bactriana o desde la India al golfo Pérsico, por vía marítima, propiciaba importantes beneficios vinculados al tráfico de mercancías, singularmente la seda, en cuyo comercio Persia figuró durante mucho tiempo como intermediario casi imprescindible.

Al igual que Bizancio, el Imperio sasánida era un Estado fuertemente confesional de religión mazdeísta, doctrina dualista, de hondas repercusiones posteriores en Bizancio y en Bulgaria (bogomilismo), desarrollada en época aqueménida, aunque alcanzó su máximo esplendor con los sasánidas. Dos principios, el del Bien (*Ahura Mazda*, Ormuz) y el del Mal (*Angra Mainyu*, Ahrimán) mantienen un continuo combate a lo largo de un periodo intermedio que, precedido por la Creación, será continuado por una fase final que marcará el triunfo de Ahura Mazda. Este último se ve retrasado por las acciones perversas de los hombres, las cuales favorecen al principio del Mal. Como otras religiones superiores, el Mazdeísmo contaba con un texto sagrado, el Avesta, y con una organización institucional avanzada estrechamente vinculada al monarca sasánida y de la cual formaban parte los miembros de una casta sacerdotal presidida por el Gran Mago, la máxima autoridad religiosa.

Nacido en el siglo III, el Imperio Sasánida se había consolidado a lo largo del siglo siguiente afirmando su personalidad frente al también naciente Imperio Bizantino. Fue Kawadh I (488-531) quien más contribuyó a lo largo de esa época a fortalecer el poder real, siendo su hijo y sucesor Jusras I (531-579), conocido habitualmente como Cosroes, el que inicia la etapa de mayor esplendor del Imperio Sasánida, comparable a la que desarrolló en Bizancio su contemporáneo Justiniano. Al igual que este último, acometió, aunque con mayor éxito, una serie de reformas encaminadas a aligerar la presión fiscal, a controlar el poder de la aristocracia y, sobre todo, a reformar el ejército, a fin, de hacer posible la expansión de Persia. Con una capital, Ctesifonte, situada en posición excéntrica, relativamente cercana a la frontera con Bizancio, la monarquía sasánida aspiraba a expansionarse hacia el Oeste, de la misma manera que, por distintas razones, habían llevado a cabo ese proyecto los aqueménidas, en tiempos de Darío y Jerjes. Pero mientras en la época aqueménida el camino natural de expansión era el Helesponto (Dardanelos), casi un milenio de historia posterior había alterado profundamente el mapa político del Próximo Oriente con la aparición de Constantinopla en la cercanía de los estrechos, que hacía mucho más difícil la penetración en Europa; todo ello sin contar con la presencia más que consolidada de los bizantinos en la Península de Anatolia. De ahí el que las aspiraciones persas, más modestas en esta ocasión, intentaran canalizarse a través de dos caminos: uno, por el Sur, en dirección a Palestina y Egipto, pasando por Siria, tal como lo había practicado Cambises en el siglo VI antes de Cristo; otro, en dirección Norte, a través de Armenia y la Cólquida, para conseguir un acceso a la costa oriental del mar Negro. Durante el reinado de Cosroes, los persas atacaron en ambos flancos aprovechando la presencia mayoritaria del ejército bizantino en las campañas de Occidente. En 540 tomó a Antioquía, que quedó semidestruida desde entonces y poco después ocupó el territorio de Cólquida o Lázcica, entre el mar Negro y el mar Caspio, pero fue obligado a abandonarlo por Belisario (562), aunque Bizancio tuvo que comprometerse a pagar un tributo anual a Persia. Cosroes llevó a cabo también numerosas tentativas en la frontera oriental del Imperio en el área de Armenia y el alto Éufrates. En 570 anexionó el Yemen. Al gran soberano persa sucedió su hijo Ormuzd IV (579-590), tolerante igual que su padre e impopular entre

la aristocracia persa, uno de cuyos miembros, Bahram Chobin le destronó obligando al sucesor de Ormuzd, Jusrau II, a acogerse a la hospitalidad del emperador bizantino Mauricio, mientras vivió el usurpador.

HACIA UNA NUEVA ÉPOCA

Los años que transcurren desde la muerte de Justiniano (565) hasta el advenimiento de Heraclio (610) han sido considerados por muchos historiadores como una de las épocas más sombrías de la historia de Bizancio. Algunos contemporáneos, como es el caso del cronista Juan de Éfeso, observando el peligro de las nuevas invasiones, las calamidades de distinto tipo que aquejaron al Imperio y el deterioro progresivo de la autoridad del Emperador quisieron ver en todo ello la proximidad del fin del mundo.

Durante esos años se produjo una grave penuria económica, continuó existiendo la división desde el punto de vista religioso, agravada por las persecuciones contra los monofisitas decretadas por la autoridad imperial y esta última experimentó un notorio debilitamiento frente a la aristocracia. El senado recuperó parte de su antiguo poder y el pueblo experimentó una exagerada sed de libertad. Se produjeron como consecuencia de ello graves desórdenes, que afectaron tanto a las ciudades (donde aparecieron nuevamente los partidos del circo) como al campo, y el ejército conoció una etapa de anarquía causada en gran parte por la penuria económica, que hizo cada vez más difícil el pago a las tropas mercenarias. La época termina, precisamente, con dos golpes de Estado: el que dio Focas, en 602, y el que llevó al poder a Heraclio, ocho años más tarde.

LOS SUCESOES DE JUSTINIANO

Justiniano no, dejó sucesión directa, por lo que a su muerte subió al trono un sobrino suyo, *Justino II* (565-578), que había sido asociado al poder anteriormente. Su reinado es una continuación del de su antecesor, al menos en los ideales; no así en las posibilidades, pues Justino II ni estaba tan capacitado como Justiniano, ni la situación heredada permitía la política grandilocuente defendida por el nuevo Emperador, el cual, con una gran falta de realismo o, simplemente, movido por dificultades de tesorería, se negó a continuar el pago del tributo a Persia establecido por Justiniano y tuvo que hacer frente a numerosos conflictos con los sasánidas. El teatro principal de operaciones será Armenia. Persia estaba interesada en ese territorio como vía de penetración hacia Occidente; Bizancio, por su parte, tenía puestos los ojos desde hacía tiempo en sus habitantes, a los cuales recurría frecuentemente para reclutar entre ellos tropas mercenarias, situación ésta que venía a suplir la falta de soldados a sueldo que, en el siglo anterior, solía conseguir el Imperio entre los germanos, asentados ahora en Occidente.

La guerra con Persia, generalizada a partir de 572, fue de graves consecuencias para el Imperio, sobre todo porque hizo más difícil la defensa no sólo de las provincias ganadas por Justiniano en Occidente, sino también de los Balcanes, que no pudieron ser defendidos con plena eficacia frente a ávaros y eslavos. La pérdida de la plaza de Daras, frente a Persia (574), sumió a Justino II en una grave depresión que le condujo a la locura, motivo por el cual fue asociado al poder y proclamado César el conde de los *excubitores* Tiberio Constantino, que le sucedería en el trono unos años más tarde. El corto reinado de *Tiberio* (578-582) estuvo caracterizado por la prosecución de la guerra contra Persia, que obtuvo ahora mejores resultados. No sucedió lo mismo en Italia, donde fue preciso otorgar subsidios a los lombardos para comprar así la detención de sus conquistas en la Península. Por su parte, el frente balcánico creó numerosos problemas con la presencia de ávaros y eslavos. En 578 llegaron en sus correrías hasta Corinto, y el Imperio perdió la plaza de Sirmium, en 582, el mismo año de la muerte de Tiberio. Desde entonces esos dos pueblos constituyen una seria amenaza para Bizancio. Tesalónica fue asediada hacia 586, por primera vez, y luego, en una segunda ocasión, durante el año 597.

Con el nuevo emperador *Mauricio* (582-602), la situación mejoró momentáneamente. Era un militar que había contraído matrimonio con la hija de su antecesor, el cual le asoció al trono antes de morir. En el frente persa había conseguido ya importantes éxitos antes de subir al poder. La crisis sucesoria que se abrió en Persia a la muerte de Ormuzd IV (590) fue hábilmente explotada por él. Acogiendo bajo su protección al destronado Cosroes II, hijo y heredero legítimo del monarca fallecido, y ayudándole posteriormente a conquistar el poder, logró luego para el Imperio, por vía pacífica, mediante un tratado, la recuperación de las tierras perdidas por los bizantinos en la frontera de Armenia, así como el restablecimiento de una paz más duradera con su vecino del Este (591), lo cual permitió concentrar las energías en hacer frente con mayores posibilidades de éxito a la situación creada en los Balcanes. Sin embargo, la obra más notable de Mauricio consiste en haber llevado a cabo una decisiva reforma en la organización de las dos principales provincias de Occidente, Italia y África, ganadas durante el reinado de

Justiniano, pues la tercera, situada en la España meridional, había sido recuperada en su mayor parte por los visigodos durante el reinado de Leovigildo. Nacieron así los exarcados de Rávena y de Cartago, al frente de los cuales figuraba un personaje que, con el nombre de exarca, asumía, al mismo tiempo las funciones civiles y militares. La nueva institución serviría, a un tiempo, para defender más eficazmente las dos provincias de Occidente y así mismo, para establecer un precedente de una institución similar, los temas, nacidos con idéntica finalidad y parecidas funciones en Asia Menor a lo largo del siglo VII. Sólo una situación de grave peligro explica la creación de una institución semejante, que otorga a los exarcas unos poderes muy amplios hasta el punto de poder desafiar, en su territorio, a la propia autoridad imperial.

Por otra parte, se ha afirmado repetidamente que la institución de los exarcados de Rávena y Cartago revelan con toda nitidez hasta qué punto estaba resuelto el Emperador a conservar a toda costa las posesiones occidentales del Imperio, idea que queda subrayada por sus proyectos de sucesión. Así, en el testamento que redactó con motivo de una grave enfermedad, en 597, cinco años antes de su muerte, Mauricio legaba a su hijo mayor, llamado Teodosio, la parte oriental del Imperio, con capital en Constantinopla, mientras el segundo de ellos, Tiberio, reinaría sobre Italia y las islas occidentales, teniendo su residencia en Roma. Los dos hijos menores de Mauricio habrían de repartirse los restantes territorios que eran, por una parte, el Illyricum y, por la otra, África, todo lo cual sugiere, en cierto modo, la vuelta a la fórmula de la tetarquía de acuerdo con unos principios más o menos semejantes a los que había establecido Diocleciano a finales del siglo III. Sin embargo, ese proyecto cayó en el vacío. Ideado, sin duda, a un tiempo para asegurar la sucesión en el seno de su familia y con el fin de hacer frente con mayor eficacia a la defensa de las fronteras, ante la presión de los bereberes, en África, los lombardos, en Italia, y los ávaros y eslavos, en los Balcanes, la situación de este último territorio y del ejército que operaba en él dieron al traste con el proyecto de Mauricio y truncaron el reinado de un soberano sumamente capacitado. Una insurrección del ejército del Danubio, descontento de tener que invernar en la ribera Norte de ese río, se tradujo en la proclamación imperial de un militar de baja graduación, Focas, que marchó hacia Constantinopla con las tropas rebeldes y aprovechando la revuelta que simultáneamente estalló entre los distintos partidos de la capital, asumió el poder. La familia imperial pereció asesinada.

El reinado de *Focas* (602-610) se caracteriza por la atmósfera de terror y desorden que imperaron por doquier. Una parte del Imperio vivió prácticamente en situación de guerra civil como consecuencia de la implacable política religiosa del nuevo emperador, que persiguió a muerte a los monofisitas y a los judíos. Las amenazas exteriores contribuyeron a hacer esa situación todavía más insostenible y colocaron al Imperio ante una de sus horas más trágicas. Por una parte, la presión de ávaros y eslavos fue hasta tal punto incontenible que unos y otros se expandieron por el territorio del Imperio sin que fuera posible evitarlo. Finalmente, tras más de diez años de paz con Persia, Cosroes II aprovechó el asesinato de su antiguo protector, Mauricio, como pretexto para servirse de la caótica situación y atacar las fronteras de Bizancio. El Imperio no sólo se hallaba amenazado en todos los frentes, sino incluso viviendo la más difícil transición de su historia, pues «los años de anarquía del reinado de Focas son el último combate del Estado tardo- romano, senil y exangüe, contra la muerte». En efecto, los problemas financieros, la insuficiencia del sistema defensivo, la inoperancia del ejército, el entredicho en que se hallaba la autoridad imperial, la imposibilidad de hacer frente a los nuevos problemas con las viejas fórmulas heredadas de Roma colocaron al Imperio ante una situación de la que no podía salir si no era a través de profundas transformaciones. Y esas transformaciones son las que le abren camino hacia una situación verdaderamente nueva de la que saldría convertido en un estado medieval.

INTRODUCCIÓN DE LOS PERSONAJES

PRIMER PERSONAJE: VENTRUE

Este primer personaje corresponde a un cainita perteneciente al clan de los Ventrue. En caso que sean los mismos jugadores de la parte correspondiente al siglo XV, es recomendable que el jugador que lleve este sea el mismo que el que interpretará al vampiro perteneciente al clan de los capadocios. Cuando se haga la creación de personajes, se habrá de considerar a su mentor, Belisario, en temas de generación y demás.

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Este personaje, al igual que casi todo el resto de los correspondientes a esta parte, empieza su aventura como un mortal y, durante el transcurso de la introducción, será cuando se convierta en un cainita. Además, el personaje no es originario del imperio bizantino, sino que forma parte del sasánida. Se trata de un humano normal que forma parte de la corte del soberano Ormuzd IV, concretamente es un miembro de la guardia del Emperador.

Durante el transcurso de la historia, el emperador caerá enfermo, morirá y subirá al trono su sucesor Cosroes. Todo transcurre con normalidad hasta que un día, estando el pj de guardia, oirá una conversación que parece indicar que está a punto de producirse una traición que tendrá como consecuencia que el emperador sea derrocado. El pj será descubierto y encarcelado por los traidores, pero un consejero leal a Cosroes, de nombre Ducas, lo liberará. Conseguirán advertir al soberano, y todo un grupo huirá escondido en una caravana en dirección al vecino imperio de Bizancio. Allí recibirán el soporte de Mauricio, emperador bizantino. Desgraciadamente, las cosas no irán como esperaba el pj: establecerá contacto con un viejo que resultará ser el antiguo general Belisario, actualmente un cainita. Éste, después de observarlo, decide que el pj será el neonato que está buscando y lo abraza. Belisario demostrará ser un buen mentor, e introducirá al pj en todos los secretos del mundo de las sombras bizantino. Tiempo después, será llamado: ha llegado el momento de volver a Ctesifonte para derrocar al usurpador y se ha preparado un plan para conseguirlo; y el pj forma parte de él, junto con otras –entre ellos el nosferatu que será el segundo personaje –personas.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ

“Nos encontramos en el año 590 de nuestra era, en la corte del emperador persa Ormuzd IV, un hombre ya mayor y de salud bastante delicada, atormentado por diversas enfermedades que a lo largo de los últimos años han ido debilitando la ya de por sí maltrecha salud. Actualmente, el imperio atraviesa un periodo de relativa calma, al menos desde los últimos enfrentamientos con el vecino imperio bizantino. Eres un hombre relativamente joven, militar y ya curtido en diferentes batallas de las que hasta ahora has conseguido mas bien poco, excepto algunas cicatrices que recorren tu cuerpo y, eso sí, una gran experiencia en el arte de la guerra. Tu posición dentro del escalafón militar ha ido aumentando lentamente pero de forma imparable, y en la actualidad eres uno de los hombres encargados de mandar la guarida del Palacio Imperial; eres concretamente un capitán de guardia, es decir, te encargas de todos los soldados que vigilan el palacio de Ctesifonte durante tu turno y que son aproximadamente una cincuentena. Cada turno dura concretamente 24 horas para un total de dos días a la semana excepto una semana al mes en que sólo tienes una guardia. Una vida bastante cómoda dentro de la responsabilidad que el cargo conlleva”.

EL COMLOT

Nos encontramos en el tercer día de la tercera semana de guardia, en plena época estival. El calor del sol es insoportable, pero a la sombra la cosa tampoco es que mejore demasiado.

“Te encuentras paseando por uno de los incontables corredores que componen el interior del palacio imperial: altas paredes blancas decoradas con exquisitos motivos ornamentales se elevan del suelo para acabar juntándose con unas bóvedas del mismo color situadas a cuatro metros de las baldosas que forman el suelo. Aunque escasos en número, unos enormes ventanales situados estratégicamente ofrecen

al interior el suficiente espacio para que penetre la clara luz del sol e ilumine hasta las estancias situadas más hacia el centro del complejo.

Se acerca la hora del relevo y te diriges hacia el centro de guardia para comprobar que todo se desarrolle tal y como debe, para que no haya ningún tipo de incidente. De repente, suenan unos pasos apresurados que provienen del corredor de la izquierda en dirección hacia donde te encuentras. Llegas al cruce y ves aparecer al mayordomo imperial cogiéndose la ropa para correr más deprisa. Su rostro muestra un rictus de espanto, con la mandíbula desencajada y los ojos que parece que estén a punto de salirse de las órbitas; gruesas gotas de sudor bañan su cara y su respiración irregular y descompasada deja bien a las claras que algo grave está pasando o bien que acaba de pasar. Sus gritos resuenan por todo el corredor: “¡Capitán! ¡Capitán!” grita espantado en cuanto te ve. Llega a tu altura, coge aire un momento y te dice con la voz entrecortada: “El Emperador....el Emperador está agonizando”.

Una opción que tiene el pj es la de ir hasta las estancias de Ormuzd mientras el mayordomo avisa al médico y a la guardia que está por el camino, aunque las posibilidades son muchas y le corresponde al pj decidir como actúa. Haga lo que haga, el Emperador acabará muriendo después de todo el día de sufrir una inmensa agonía. El jefe de la guarida imperial ordenará al pj y a dos soldados más de su grupo que monten guardia delante la puerta.

“Las únicas personas autorizadas a entrar en la sala –os dice –somos yo, los consejeros, el médico y sus ayudantes, y el hijo del Emperador. ¿Entendido? Cualquier problema que se presente, me avisáis”.

Todo el día será un entrar y salir del médico y los ayudantes, pero sobre las nueve de la noche llegarán todos los consejeros, seis en total, mas el jefe de los ejércitos, el de la guardia y el hijo del Emperador. Después de una hora aproximadamente, se abrirán las puertas y saldrán todos los que había en el interior. Por su semblante, el pj ya lo puede deducir, pero igualmente se acercará a él uno de los consejeros, de nombre Ducas, y poniéndole una mano sobre el hombro le dirá:

“El Emperador ha muerto. Mantente aquí y espera nuevas órdenes”.

Poco a poco la gente irá marchándose hasta que, pasados unos veinte minutos, aparecerá el relevo y el pj podrá ir a casa a descansar.

Durante la semana siguiente se producirá, primero, el entierro de Ormuzd IV y después la coronación de su hijo y sucesor Cosroes II. Cuando se celebre el primer acontecimiento el pj no podrá asistir, pues coincide con una de sus guardias, pero antes que tenga lugar el segundo el pj recibirá un mensajero en su casa:

“Te encuentras descansando después de una abundante comida, cuando, medio dormido por el calor, un golpear rítmico resuena en el recibidor. Alguien está llamando a la puerta”.

Cuando el pj se acerque y abra, delante suyo encontrará un soldado imperial. Si le solicita por el motivo que lo ha llevado allí, éste le contestará que el jefe de la guardia lo quiere ver en su casa cuanto antes mejor. Dicho esto, el hombre dará media vuelta y se irá. La casa del capitán se encuentra situada prácticamente al lado del palacio. Una amplia avenida conduce hasta allí, una vía rodeada por las casas de los hombres más importantes y ricos del imperio sasánida. Cuando llegue, un esclavo saldrá a recibirlo y lo hará pasar al interior, donde le dirá que espere mientras avisa a su señor. Momentos después aparecerá el capitán. Hará sentar al pj, lo invitará a beber algo refrescante y ya sin más preámbulos le dirá porque lo ha mandado llamar con tanta urgencia:

“De aquí a tres días se celebrará la coronación de Cosroes como nuevo monarca de nuestro imperio, con el nombre de Cosroes II. Como bien sabes, un grupo de ocho guardias lo acompañará durante todo el trayecto como una Escolta de Honor, y he pensado en ti para formar parte. Bien, ¿qué me dices, que te parece mi propuesta?”.

Si dice que sí, el capitán –que por cierto, se llama Akanth –le dirá:

“Menos mal, porque si no me habría visto obligado a ordenártelo, ¡ja, ja, ja!”.

Después de esto la conversación puede continuar con cualquier motivo hasta que empiece a ser la hora de marchar para el pj.

Los dos días siguientes transcurren sin ningún tipo de incidente. La noche del segundo, pero, el pj recibirá mediante un mensajero un escrito del jefe del ejército donde se le comunica que se presente al día siguiente en el palacio a las seis de la mañana con uniforme de gala para formar parte de la escolta imperial que acompañará a Cosroes el día de su coronación.

Cuando sea el momento, y siempre suponiendo que el pj no haga nada que se salga de lo normal, se encontrará en el palacio junto con el resto de hombres que formarán parte de la escolta. Los hombres, tal y como les informará uno de los jefes, deberán esperar allí mientras no reciban ordenes de Akanth. La espera se hará larga y aburrida, y cuando el sol empezará a ser verdaderamente insoportable. El sudor empezará a deslizarse por sus espaldas, con la sensación agravada por la aparatosidad del uniforme de gala que visten los hombres. Cuando las ganas de buscar un lugar protegido por las sombras y sentarse sean ya insoportables, verán aparecer en la lejanía de los jardines la figura de Akanth que se acerca.

Cuando llegue a su altura los hará formar y les explicará lo que deberán hacer durante el transcurso del día:

“Saldremos en formación y nos dirigiremos a las puertas principales del palacio. Allí esperaremos que salga el Príncipe Cosroes. Entonces, cuatro delante y cuatro detrás nos situaremos a su alrededor. Delante vuestro irán los sacerdotes, y detrás, a una distancia de cincuenta pasos irán los representantes de las principales casas del país. Cosroes irá sobre una litera llevada por sus esclavos. El resto iréis de pie. Saldremos de Palacio, cogeremos la Gran Avenida y la cruzaremos toda hasta llegar al Templo. Una vez allí, el Príncipe bajará al suelo y entraremos en su interior, pero nos quedaremos en la entrada por la parte interior, mientras Cosroes avanza hacia donde se encuentra el Gran Mago. Allí donde estemos esperaremos que se produzca la Coronación, cuando el Gran Mago entregará la Túnica Imperial al Príncipe. Entonces, ya convertido en Emperador, Cosroes II saldrá y saludará al pueblo; volverá a montar y lo escoltaremos de nuevo hasta la vuelta a Palacio. Bien, eso es todo, ¿alguna pregunta? ”.

En caso que nadie tenga, Akanth ordenará que formen de nuevo.

“Os colocáis en formación mientras Akanth se sitúa arriba a la derecha, pues es él quien marcará el paso y la dirección que habéis de seguir. Justo cuando se oye le sonido de una trompa empezáis a avanzar manteniendo el paso idéntico y perfectamente sincronizado. Atravesáis los jardines del palacio y después de unos minutos bajo un sol de justicia llegáis a la puerta principal del edificio imperial. Con un gong las dos grandes puertas doradas se abren hacia el interior y la oscuridad momentánea va desapareciendo a medida que la luz penetra en su interior. Poco a poco, tus ojos se acostumbran lo suficiente para ver una figura de pie en el centro de la sala. Con parsimonia pero con seguridad, la figura empieza a avanzar hasta salir al exterior. Se trata del Príncipe. Va vestido con las ropas de color plateado que utiliza normalmente en las audiencias imperiales, unas sandalias con ataduras por debajo los tobillos y los antebrazos medio cubiertos por dos muñequeras doradas decoradas con motivos ornamentales. Su rostro sin barba denota su juventud, pero su mirada irradia una gran seguridad y determinación. Cosroes sube a la silla con forma de trono que es llevada por cuatro esclavos y que se elevan colocándola sobre sus espaldas. Uno a uno mira a todos los hombres, pero tú tienes la sensación que sus ojos se detienen en ti unos momentos más que en el resto. Finalmente llega hasta Akanth, el cual hace una señal de asentimiento, mira hacia delante y empieza la marcha. Poco a poco vais bajando las escaleras y enfiláis la vía que conduce a la puerta exterior del Palacio. Allí esperan los representantes de todas las casas más importantes del Imperio Sasánida. Lentamente, luciendo las mejores galas, comienzan a seguir la procesión.

Atravesáis los muros del Palacio y os dirigís a la Gran Vía que conduce hasta el Templo. Los sacerdotes van abriendo ruta mientras la gente situada en los dos lados del camino no deja de aplaudir y vitorear al futuro Emperador. Veinte minutos después llegáis hasta el Templo. Comenzáis a subir las escaleras mientras la gente excitada grita el nombre de Cosroes y la procesión desaparece en el interior del templo. Los sacerdotes se sitúan a los dos lados mientras vosotros os detenéis. Los esclavos bajan el trono y Cosroes se levanta y se dirige hacia delante, donde se encuentra el Gran Mago de la religión mazdeísta sasánida. Este empieza sus plegarias, alzando las manos hacia el cielo y pidiendo la confirmación de la entronización que está a punto de producirse.

La ceremonia se prolonga durante un buen rato aún, y finaliza cuando colocan la túnica imperial al joven Cosroes y lo proclama nuevo Emperador con el nombre de Cosroes II. Este presenta sus respetos al Gran Mago, se gira dirigiéndose de nuevo hacia la litera y monta en ella, siendo elevada nuevamente por los esclavos que lo vuelven a colocar sobre sus espaldas. Akanth inicia de nuevo el paso y con la misma solemnidad con la que habían entrado vuelven a salir, momento en que la gente vuelve a explotar de alegría. Cosroes levanta la mano saludando a su pueblo y toda la caravana enfila nuevamente hacia Palacio. La vuelta transcurre sin ningún tipo de incidente, y cuando el sol inicia su declive llegáis ya al punto de partida. El Emperador hace rato que ha desaparecido en el interior del Palacio y sólo quedáis vosotros. Akanth os felicita uno por uno y os da permiso para ir a casa. Os despedís y cada uno vuelve a su hogar con la sensación de haber sido, aunque sólo sea ligeramente, protagonistas de un día histórico para el Imperio”.

Las siguientes semanas y meses transcurren sin ningún tipo de incidente. Un día cualquiera, el pjs se encuentra realizando su guardia cuando deberá realizar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 5. En caso que la saque, oírá rumores de una conversación. En el supuesto que fallase, a medida que vaya acercándose irá bajando la dificultad hasta que la saque automáticamente. Si se acerca disimuladamente, los rumores provienen de una sala contigua. Si se detiene a escuchar puede intentar descubrir que es lo que dicen. Si quiere saber quien hay sin que lo vean, deberá sacar una tirada de Destreza + Sigilo a dificultad 6. Para escuchar, Percepción + Alerta a dificultad 8. Según los éxitos que obtenga, conseguirá oír más o menos:

1 éxito: Los que hablan son Mirajan, un consejero imperial, y el otro Nahram Kabas, un miembro de la familia imperial bastante próximo a Cosroes II.

2 éxitos: Puede llegar a oír un poco de lo que dicen: *“Todo está dispuesto. Los hombres están preparados y esperando nuestras órdenes. Nada puede fallar ahora”. “Perfecto, que todo el mundo esté dispuesto y en los lugares que les corresponden. Será esta noche”.*

3 éxitos: *“Hoy Cosroes II dejará su lugar a Bahram Chobin”.*

En caso que oiga tan solo un poco, el pj debería sentirse espantado ante las implicaciones que lo que acaba de oír comporta. Lamentablemente para él, no tendrá tiempo. Si saca una Percepción + Alerta a dificultad 6 oír los pasos a tiempo de girarse y sacar la espada. Si falla, no tendrá tiempo ni tan solo de hacer eso. Cinco soldados se acercan y lo rodean. Los conoce, pero esto no le servirá de nada. Todos forman parte del complot y no atenderán a razones. Los tres más próximos van armados con espadas y escudos, los otros dos llevan en las manos sus arcos. Lo primero que harán será conminarlo a rendirse deponiendo su arma. Si se resiste intentarán no matarlo, pero si reducirlo. Si el pj terminase muriendo, siempre se lo podría substituir por otro guardia que pasase por allí en aquel momento y viese la escena – que lástima, ¿no? –. Si finalmente es capturado, lo atarán con una cuerda. Entonces, Mirajan se aproximará a él y cogerá su cara con la mano derecha, apretándole las mejillas con fuerza:

“Vaya, vaya, ¿qué tenemos aquí? Un héroe leal que ha oído más de lo que no debía. Llevadlo a los subterráneos más profundos. Allí purgará su curiosidad”.

Los guardias empujan al pj hacia la zona de las mazmorras:

“Atado, con la boca tapada, eres conducido por los soldados hacia la zona mas profunda de palacio. Tú los conoces, son hombres que llevan años al servicio del Emperador y de su padre, el gran Ormuzd. ¿Qué puede haber pasado? ¿Una promesa? ¿Dinero? Quien sabe, lo único cierto es que esta noche Cosroes II morirá en su cama y tú lo harás encadenado en la pared de un subterráneo, el mas profundo de Palacio. Escaleras y más escaleras bajan iluminadas únicamente por las antorchas de la pared. No recordabas ya la cantidad de niveles y subniveles de las cárceles imperiales. Finalmente, el guardia que abre paso coge una antorcha de la pared y empezáis a avanzar por un estrecho corredor. Cinco puertas de hierro, dos a cada lado y una mas al fondo es lo único que rompe la continuidad de los muros. “¡Metedlo aquí!”, ordena el cabecilla. Mientras abren la puerta, el otro te corta las cuerdas que te ataban las manos a la espalda y sin tiempo a reaccionar te empuja al interior de la celda. Tropiezas víctima del impulso y tu cabeza choca contra la dura pared. Oscuridad”.

GUARDIAS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas

	Dificultad	Dañó
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	Protección 1

Mientras todo esto sucede, un soldado que ha visto como llevaban atado al pj ha ido a avisar a Ducas, uno de los consejeros, precisamente aquel que habló con el pj después de la muerte de Ormuzd IV. Éste, intrigado, decide ir a visitar las celdas y averiguar que es lo que ha sucedido. A pesar de haber recibido órdenes, los guardias no serán capaces de negarse y no pondrán inconvenientes a que pase. Ducas se hará acompañar por el guardia que lo ha avisado, e irá a la celda del pj.

“Hace poco que has recuperado la consciencia. Pero ignoras cuanto tiempo has estado sin sentido. ¿Horas? ¿Días? No lo sabes. Empiezas a moverte y te das cuenta que la celda donde estás es mucho más pequeña de lo que sería normal. Casi no puedes hacer tres pasos seguidos en ninguna dirección. El suelo es duro, con un poco de paja a un lado pero nada más. Las paredes son húmedas, seguramente a causa del agua que se filtra a través de ellas, y la presencia de la luz del sol es nula completamente. Estas arrodillado en una esquina, en cuclillas. Unos pasos resuenan por el corredor y de repente oyes ruido de

llaves en la puerta. Esta se abre y la luz de una antorcha te ciega momentáneamente. Te tapas los ojos con la mano y oyes una voz familiar que te llama:

“(Nombre del pj), ¿eres tu? Soy Ducas”. El consejero le pedirá al pj que le explique lo que ha pasado y todo lo que sepa. Cuando lo haya hecho –pues supondremos que el pj, con buen criterio, así lo hará – Ducas se quedará pensativo. “Sospechaba una cosa así. Bien, en parte tenemos suerte. No sabemos quien está involucrado y quien no, así que deberemos ir con mucho cuidado. Lo único que podemos hacer es avisar al Emperador y que él decida. Por si acaso, hace tiempo que tengo una serie de medidas preparadas, por si algo así sucedía. Bueno, vámonos. Ven conmigo”.

El grupo de tres empezará a subir las escaleras. Con una tirada de Destreza + Sigilo a dificultad 6 conseguirán pasar desapercibidos. A todo esto, el guardia que va con ellos entregará al pj una espada, así como mínimo no estará desarmado en caso de producirse algún encuentro. Cuando estén a punto de llegar a las estancias de Cosroes II serán abordados por un grupo de soldados. Ducas dirá que lo dejen hablar a él, pues o saben si estos son también traidores o no. Ducas les ordenará que los escolten hasta las habitaciones del Emperador. Una vez allí, Ducas les dirá a todos que esperen allí, mientras pide ver a Cosroes. Este aceptará, aunque sólo podrá entrar el consejero. Minutos más tarde, tras una tensa espera, avisará al pj y al guardia, por cierto, de nombre Ramjan, para que entren. Una vez dentro, ya con el Emperador, Ducas les explicará lo siguiente:

“Escuchadme bien. Como os he dicho antes, desconocemos hasta que punto está extendida la conspiración. Una cosa es cierta, es más importante de lo que nos habíamos pensado. Si nos quedamos aquí es muy probable que no salgamos con vida. Hace tiempo establecí contacto con el emperador bizantino, Mauricio, y creo que allí sería un buen lugar para huir. Si conseguimos llegar a Bizancio, una vez allí intentaremos devolver el trono a su legítimo propietario”.



Si el pj no pone ninguna objeción –que será escuchada, aunque no valorada –Cosroes preguntará a Ducas cuando piensa exactamente huir. *“Ahora mismo”*, responderá el otro. La habitación donde se encuentran, en su parte posterior da a unos grandes ventanales que tienen salida directa a los jardines. Para salir por allí deberán bajar por unas plantas de esas que se enganchan a las paredes. Él hacerlo sin caer requiere tres éxitos de Destreza + Atletismo a dificultad 6. Si lo consiguen, llegarán sanos y salvos al suelo. Si falla, aplicar la tabla de caídas. Una vez estén en el suelo será fácil esquivar la presencia de los guardias, pues ya saben donde se encuentran. Necesitarán cinco éxitos a dificultad 5 de Destreza + Sigilo para huir sin ser descubiertos. En caso de fallar, tirar por los guardias. Si los descubren darán la alarma y en cuestión de 1D10 asaltos llegarán ocho guardias, y así sucesivamente. Hay que considerarlos a todos como traidores a partir de ahora, así que la presencia de Cosroes en el grupo no los detendrá, aunque quizás si que se lo piensen en el momento de atacar su persona. Si pueden salir de palacio se dirigirán a pie hasta la residencia de Ducas. Allí el consejero tiene preparados unos caballos para montar y unos otros con provisiones para la marcha, que

serán rápidamente equipados. En total el grupo que podrán reunir apresuradamente estará compuesto por unas veinte personas, todos ellos hombres absolutamente leales a su legítimo emperador. Es de noche cerrada cuando el grupo se pone en marcha. Poco a poco van dejando atrás la ciudad de Ctesifonte. Gracias al conocimiento militar del que disponen, sabrán por donde viajar para evitar los lugares donde los persas tienen guarniciones y si donde detenerse y descansar.

LA HUIDA A BIZANCIO

Tardarán un total de trece días hasta que dejen atrás el territorio de los sasánidas. Cosroes y Ducas decidirán viajar hasta la ciudad más exterior del imperio bizantino. Allí, las noticias todavía no habrán llegado, así que simularán ser una embajada persa que viaja a Bizancio para tratar con el emperador Mauricio.

La estrategia les dará resultado. Cuando lleguen a la ciudad fronteriza más importante y exterior de Bizancio, de nombre Sebaste, podrán dirigirse al representante imperial. Este se encuentra en un edificio de dos plantas, uno de los más lujosos de la ciudad y vigilado constantemente por un grupo de guardias. Los aspectos burocráticos son bastante lentos, pero cuando digan que son una embajada proveniente de Ctesifonte y enviada por el nuevo Emperador Cosroes II los dejarán pasar inmediatamente. El

representante, de nombre Rilakas, los recibirá con grandes muestras de respeto. Ducas se hará pasar como un representante personal de Cosroes II –con unos papeles que este mismo le habrá preparado –indicando que lleva un mensaje personal del propio emperador para Mauricio. Rilakas asentirá y hará por su parte un salvoconducto con el sello imperial para que tengan vía libre hasta Bizancio. Ducas le agradecerá con comentarios del tipo *“el Emperador tendrá noticias de vuestra diligencia”*, motivo por el que este responderá con grandes reverencias y agradecimientos. Después de esto, el viaje transcurrirá sin ningún tipo de contratiempo hasta que lleguen a Nicea. A partir de allí, las rutas terrestres mejoran notablemente la velocidad de desplazamiento de la caravana. Cuando esté oscureciendo el decimotercer día llegarán a la zona de embarque, al otro lado del Bósforo. La ciudad de Bizancio se encuentra al otro lado del estrecho, y eso hará que deban coger un barco para cruzarlo. Desgraciadamente, deberá esperar al amanecer siguiente. Forzando mucho podrían buscar alguien que los pasase, pero de lo único que serviría sería para buscar lugar donde dormir en la ciudad, pues no podrían ir mas allá porque las aduanas están cerradas y absolutamente nadie puede entrar.

La mañana siguiente podrán buscar un barco que los cruce. Deberán buscar uno de los más grandes si quieren cruzar toda la caravana. Cuando lo encuentren podrán embarcar. El trayecto es corto y tranquilo. Llegarán a puerto sin incidentes. Ducas les hará de guía, pues ya había estado aquí con anterioridad. Sólo llegar a puerto recibirán la visita de un aduanero acompañado de un grupo de seis soldados. Este subirá a la embarcación, hablará con el capitán y se dirigirá al consejero, al cual informará que han de pagar peaje para poder entrar en la ciudad. Ducas ya sabe como funcionan estas cosas y que nadie se libra de pagar, así que sacará una bolsa llena de monedas de dentro de su túnica y dejará caer un puñado en la mano del recaudador. Después, hará media vuelta y todos los soldados se irán con él. El pj y su grupo ya tienen vía libre para bajar a tierra. La zona portuaria está hirviendo de actividad, con pescadores, marineros, comerciantes, prostitutas y soldados. Incluso para una comitiva tan numerosa como la suya el simple hecho de avanzar les costará bastante, a través de calles sucias y repletas de gente. Desde donde están podrán darse cuenta de la magnitud de la ciudad: incluso Ctesifonte, con todo su esplendor, no llega a hacer sombra a la capital bizantina, al menos en cuanto a tamaño. Las calles, después de dejar atrás la zona del puerto, se ensanchan un poco, aunque el número de gente no disminuye y la velocidad a la que pueden moverse no aumenta.

Tras una hora de caminar llegarán a una vía bastante más ancha que las que han visto hasta ahora. Ducas les comentará que *“esta es una vía secundaria pero que nos llevará hasta una plaza donde podremos coger una de principal que nos llevará hasta el Palacio del Emperador. Ah, y vigilad bien: somos un grupo numeroso, pero aquí los ladrones también”*. *“El grupo comienza a avanzar abriéndose paso con dificultades entre el mar de gente que os envuelve. Las casas, la mayoría son de dos pisos, las calles están sucias y las tiendas ocupan la mayoría de plantas bajas de los edificios: hornos, tabernas, artesanos y telares, pescadores y herreros se suceden a lo largo del camino junto con otros de los que desconocéis el oficio, o aquello que venden o compran. Pobres pidiendo de rodillas en un rincón, esclavos llevando los paquetes de su señora, vendedores ambulantes ofreciendo su mercancía a gritos entre la multitud. Esto es Bizancio, la ciudad más populosa del mundo. Ante vosotros, después de avanzar un buen rato, veis una plaza. En su centro, montada sobre un alto pedestal, una figura representando alguien importante para la ciudad, en actitud arrogante. Al otro lado de la plaza hay otra vía, bastante más grande que las que os habéis encontrado. Desde donde estáis y a pesar de ir subidos en los caballos no veis su final. Eso sí, la cantidad de gente es la misma, o incluso mayor si es que eso es posible. De nuevo en movimiento, después de una hora de cabalgar comenzáis a ver lo que debe ser el Palacio Imperial de Bizancio. Se encuentra situado en el lado sudoeste de una pequeña cima, y desde la distancia podéis observar un montón de torres, cúpulas, campanarios de iglesias,... A medida que os acercáis veis un enorme edificio cubierto de oro y madreperla. “Es el Calce” dice Ducas. Unos guardias en su parte anterior se os quedan mirando con curiosidad y uno de ellos, aparentemente el jefe se os acerca y se planta ante vosotros. “Mi nombre es Karatas, sargento de la Guardia Imperial. ¿Quiénes sois vosotros y que deseáis? “exclama en un tono orgulloso. “Mi nombre es Ducas y estos hombres son mi séquito y escolta. Soy el embajador plenipotenciario enviado por Cosroes II, Emperador de Persia, y estoy aquí para transmitir un mensaje de mi señor al tuyo. Se trata de un asunto urgente, así que te rogaría que me dices la máxima prioridad”. “Por descontado señor, pero antes os pediría que me mostraseis vuestras acreditaciones para corroborar todo aquello que me habéis dicho. Espero que me comprendáis”. “Por descontado”. Ducas avanza, extrayendo de su túnica un pergamino y lo entregará al guardia. Este lo abre, lo lee atentamente y asiente con la cabeza. “Correcto”. Es un honor señor. Ahora mismo iré a notificar vuestra llegada. Tu, ocúpate del embajador y su séquito”. El sargento marchará desapareciendo por una puerta, mientras uno de los soldados se acerca a vosotros y os pide que lo sigáis”*.

El pj y el grupo son conducidos a través de grandes jardines, atravesando enormes y esplendorosos edificios hasta llegar a uno que parece el más grande de todos. *“El Palacio”* exclama Ducas. Numerosos

guardias vigilan por todos los lugares todos llevando las insignias imperiales. El soldado os hará esperar en una gran sala más incluso que la casa entera del pj. El suelo es de mármol, las altas y amplias columnas están decoradas con motivos dorados. Un par de esculturas con aspecto helénico están situadas en las paredes laterales, mientras la frontal la ocupan unos amplios ventanales y la posterior unas escaleras que conducen a una gran puerta de roble de doble hoja. Naturalmente, los caballos los han llevado a las cuadras.

“Si quieren esperar aquí, en unos momentos vendrán a recibirlos”- dirá el soldado. Unos cinco minutos después, las puertas de roble se abren y entrará un hombre seguido de diez guardias. Por su indumentaria quedará claro que se trata de alguien importante. El hombre se acercará y cuando vea a Ducas lo reconocerá, saludándose con formalidad. “¿Consejero Ducas? ¡Usted en persona! ¡Que sorpresa! ¿Qué puede suceder para traerlo hasta aquí?”- preguntará el hombre. “Es vital que hablemos con el Emperador Mauricio cuanto antes mejor”. “Comprendo, yo mismo me ocuparé. Sígueme. El resto deberá esperar aquí, pero.” “Espera –exclama Ducas -. Necesito que el también venga –dice señalando la figura de Cosroes II -”. “De acuerdo, vamos. Vosotros –dirigiéndose a los soldados- conducid a estos hombres a unas habitaciones”. “Vamos –dice Ducas -, vendremos a informaros.” Ducas, Cosroes II y el hombre desaparecen por las puertas de roble. El grupo es llevado hasta unos barracones donde podrán instalarse. No son ninguna maravilla pero sí muy cómodos. Allí pasarán un día entero. Eso sí, no podrán salir del edificio. Cuando sea mediodía del día siguiente, Ducas irá a verlos. Llamará a todos los hombres y se sentarán alrededor de una mesa. “Siento mucho haber tardado tanto en venir, pero no podía dejar el Emperador. Mauricio se ha enterado de lo sucedido y ha decidido que nos ayudará. Naturalmente habrá negociaciones para ver como será esta ayuda y cuáles las contraprestaciones que habrá, pero eso durará ya más tiempo. Mientras tanto, vosotros os instalareis en Palacio”.

LA TRANSFORMACIÓN

El grupo quedará alojado en el lugar donde estaban, pero tendrán libertad para moverse por la ciudad aunque no por el Palacio Imperial. El pj podrá dedicarse a vagar por la ciudad. Un día, cuando vuelva hacia su habitación, será abordado por un hombre ya mayor, de unos sesenta años mas o menos. El no lo sabe, pero se trata de Belisario, el ventrue de quinta generación y antiguo prefecto de Bizancio, el más grande general que tendrá nunca el imperio.

“Hace rato que ha oscurecido, y después de beber unas cuantas jarras regresas a casa. Debes haber bebido más de la cuenta pues aún te notas cargado y la cabeza está empezando ya a dolerte. Delante de ti, una figura se recorta en la oscuridad mientras se cruza en tu camino. El hombre deja el portal donde se medio escondía y se acerca a ti con gesto preocupado. “¿Os encontráis bien? No hacéis muy buen aspecto, amigo mío”.

El hombre intenta mostrarse amistoso y entablar conversación contigo: *“No hacéis aspecto de ser ni un comerciante ni un marinero, y por vuestro aspecto tampoco parecéis de aquí. ¿Os puedo invitar a una jarra?”.*

Si el pj se niega, el hombre insistirá al menos a acompañarlo un rato para asegurarse que no le sucede nada malo:

“Bizancio puede ser una ciudad muy acogedora, pero también la más peligrosa. Un poco de compañía os hará bien, siempre y cuando no os moleste, claro”. En caso que el pj se muestre muy esquivo o incluso arisco, Belisario utilizará sus disciplinas para influirlo. Cuando lleven un buen rato caminando, el pj empezará a recuperarse y estará de nuevo con la boca seca. Como si le leyese el pensamiento, el ventrue volverá a hacerle el ofrecimiento de ir a tomar algo. El pj será “incapaz” de negarse. Belisario lo conducirá a una taberna próxima. Allí la gente bebe y ríe mientras las prostitutas se pasean por las mesas enseñando su mercancía. El ambiente está cargado y el ruido llega a ser molesto incluso. El cainita se dirigirá hacia una mesa donde hay un hombre con la cabeza caída sobre la madera. Sin duda se ha desmayado víctima del alcohol. Belisario lo coge por el cuello y lo tira al suelo mientras ofrece asiento al pj y llama al tabernero. En ese momento se acercará un hombre con aspecto de bebido y enfadado. Se trata de un amigo del que Belisario ha hecho fuera. “¡Eh, tu! – grita dirigiéndose a Belisario –aquel era mi amigo y eso que has hecho no estaba bien”. “Ah, – contesta el aludido –y ¿que piensas hacer tú al respecto? Si fueses mínimamente listo lo cogerías y te lo llevarías antes no te hagas daño tu también”. “¡Imbécil!”, grita el hombre, y ves como su mano se dirige hacia su túnica donde coge la empuñadura de una daga. Pero antes que su hoja brillante acabe de salir del todo, Belisario se encuentra delante suyo cogiéndole el cuello con una mano, mientras con la otra oprime la que sujetaba la daga. Sus miradas se cruzan, Belisario murmura algo en voz baja y el hombre asentirá con la cabeza. Ya no nos molestará mas –dice Belisario mientras se sienta lentamente en su silla -. El otro hombre coge a su compañero y

desaparece entre la gente. “No me mires con esta cara de sorprendido. Cuando estaba en el ejército aprendí algunos trucos muy efectivos, como has podido ver, y siempre pueden salvar la vida a un anciano como yo. Y bien amigo mío, ¿en qué te ganas la vida?”. La conversación debería seguir en esta dirección, siempre haciendo referencia a todo lo que sea de tipos militar. Si el pj explica que viene de Persia, Belisario exclamará con sorpresa: “¿De Persia? He oído que han tenido problemas sucesorios allí. Creo que han derrocado al Emperador. Una cosa imperdonable. Y tu, viniste a Bizancio antes o después de los hechos?”. Si el pj pide a Belisario por su vida militar, éste le explicará lo siguiente:

“Oh, nada importante, no creas. Estuve en las campañas del norte de África y en alguno de los enfrentamientos que tuvieron lugar con tu pueblo; pero eso es agua pasada. Soy demasiado viejo para estas batallitas, al menos hoy en día”. Cuando ya lleven bastante rato hablando, Belisario se levantará y dirá:

“Bueno, yo he de marchar, y tu también deberías hacer lo mismo. Ya empieza a ser hora”.

El cainita se despedirá y marchará, y supondremos que el pj hace igual.

No pasará absolutamente nada hasta nueve días después, cuando aproximadamente sobre el mediodía el pj vaya caminando por una calle de la ciudad. Si pasa una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 notará algo extraño: si la saca y se gira verá como un hombre de no más de treinta años y aspecto muy lamentable acaba de colocar la mano en su bolsa. Si falla, pues mas adelante se dará cuenta que le han robado. Si ha visto al hombre lo podrá perseguir. Tiradas enfrentadas –mirar el apartado correspondiente en el libro de reglas –para la persecución. Tanto si lo coge como si no, llegarán los guardias y si el pj no fue capaz de atraparlo, ellos lo harán. Si ya lo tenía, vendrán a ver que sucede. Pedirán al pj su nombre y donde vive, le devolverán la bolsa y se llevarán al ladrón. En este momento, cuando se gire, verá a alguien que le observa entre la gente; la persona en cuestión es un ghoul de Belisario, que se encuentra observándolo. El pj no lo reconocerá y seguirlo le resultará imposible: el hombre desaparece entre la multitud.

No volverá a suceder nada hasta once días después. Cuando sean poco después de las diez de la noche y el pj vaya por la calle se le insinuará una chica. Se trata, obviamente, de una prostituta, pero una de las más atractivas que ha visto nunca el pj. “¿Estas solo, cariño? ¿Buscas compañía?”. Si el pj decide ignorarla y sigue su camino, pues mala suerte para él. Si por el contrario acepta las insinuaciones, la chica lo llevará a una casa situada en las cercanías. Lo hará subir por unas escaleras hasta la planta superior. La baja, la ocupa una taberna, y el edificio da a un estrecho corredor accesible desde la pequeña ventana de la habitación. La chica lo hará entrar en una sala completamente a oscuras. Lo que el pj no sabe es que la chica está confabulada con un ladrón y asesino. Ella lleva clientes, el los mata y luego se reparten el botín. Después, él hace desaparecer el cuerpo lanzándolo al muelle. Para evitarlo, sólo entrar el pj deberá pasar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7. Si la saca podrá actuar normalmente. Si falla, en caso que esté a punto de morir aparecerá para ayudarlo el mismo hombre que había visto días atrás entre la multitud; el ghoul de Belisario. Cuando este haya muerto al hombre, se irá de nuevo sin decir palabra. Para el pj será imposible seguirlo. Pase lo que pase, con una Percepción + Alerta a dificultad 5 el pj oírá gritos que vienen del exterior. Algunas de las personas que se encuentran en el exterior han oído ruido de lucha – y quizás los gritos de la prostituta si es que el pj no se ha encargado de ella –y subirán para ver que es lo que sucede. Lo mejor para el pj será desaparecer por el callejón cuanto antes mejor.

Tres semanas después, el pj se volverá a encontrar con Belisario. Será en una taberna mientras el pj esté cenando o bebiendo. Una figura se plantará ante él. Cuando el pj levante la vista se encontrará al antiguo general. Este se encuentra sonriente de pie al otro lado de la mesa. “¿Puedo sentarme?”. La conversación que mantendrán, siempre y cuando el pj no ponga problemas, será del todo banal. Belisario no hace más que observar el comportamiento del pj, decidiendo si es el hombre que le conviene. Cuando lleven un buen rato el anciano instará al pj a dar una vuelta por la zona –y este encontrará muy difícil negarse –. En este punto el pj deberá hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6. Si la saca, oírá unos pasos. Se trata de un ladrón que ha decidido robarlos. Es de esperar que el pj pueda el solo con el asaltante, pero si falla Belisario será quien actúe. En caso contrario se mantendrá al margen. Si el pj queda muy malherido, ahora será cuando Belisario lo convierta en cainita. En caso contrario esperará todavía un poco más. Después de este encuentro, el siguiente no se producirá hasta seis noches mas tarde. Mientras el pj va por la calle, una Percepción + Alerta a dificultad 8 indicará que le parece haber visto a alguien corriendo por los tejados. Por mucho que intente atraparlo no lo conseguirá: sólo verá una sombra deslizándose entre los tejados y los callejones. Este será el último incidente antes que Belisario decida convertirlo en vampiro. Esto tendrá lugar once días mas tarde. El pj vendrá con un grupo de soldados persas para dar una vuelta por el muelle. Todo empezará durante el día. El pj y el resto de soldados sasánidas recibirán la visita de Ducas: “Buenos días, ¿como va todo?” preguntará afablemente. Ahora hace días que no lo en, ni a él ni al Emperador, y su aspecto es el de un hombre muy envejecido, mucho más de lo que estaba anteriormente: sin duda las cuestiones referentes a la usurpación y las negociaciones le están pasando factura. Después de los saludos pasará a explicarles el motivo por el cual está allí:

"Como bien recordareis, os comenté que el Emperador bizantino Mauricio nos ayudaría. Aún estamos determinando como lo hará, pero la cosa está próxima. Nos hemos enterado que la revuelta fue únicamente de las más altas cúpulas del poder; el pueblo parece que no ha visto con buenos ojos el cambio de soberano y será eso de lo que nos aprovecharemos. Lo mas seguro es que enviemos un grupo de hombres para derrocar a los traidores, mientras el ejercito bizantino nos muestra todo su apoyo. También estamos a punto de determinar lo que recibirá Bizancio cambio de su ayuda. Estad preparados, en menos de dos ciclos lunares estará todo decidido y en marcha".

Cuando Ducas marche, uno de los hombres propondrá celebrarlo la misma noche en el muelle con una buena cena, bebida y mujeres. No hace falta decir que todos celebrarán encantados la proposición de Hamarkas, que así se llama el hombre. Así, será de noche cuando se encuentren todos caminando borrachos por los callejones del muelle de Kontoscalion.

"Vais todo el grupo deambulando por las calles de los muelles buscando la siguiente taberna donde hacer un alto. El reflejo de la luna en los charcos de agua se rompe por las pisadas de vuestras sandalias salpicando las paredes. Un olor a pescado flota en el ambiente, y uno de los compañeros mas avanzados grita que ha encontrado un nuevo lugar donde hacer una parada. Todos os dirigís hacia allí, pero tu caminar se ve interrumpido por una mano que te coge del cuello y te corta la respiración. Atontado por el vino que llevas dentro y la presión de los fuertes dedos te sientes incapaz de reaccionar. Un grito apagado surge de tu garganta pero nadie parece haberlo oído. El asaltante te arrastra hasta un callejón oscuro y desierto mientras notas como tus ojos se te van cerrando y una ligera presión en un lado del cuello: un pinchazo, las fuerzas que te abandonan y la vida que se te escapa".

Pasarán horas hasta que el pj despierte. Lo hará cuando sea de día, pero dentro de una caja cerrada y sólo durante unos minutos:

"Poco a poco recuperas la conciencia, aunque la sensación de mareo no ha desaparecido todavía. El dolor en el cuello no está, pero cuando haces el movimiento para tocarte el lugar del pinchazo tu brazo choca con un obstáculo. Empiezas a tantear y te das cuenta que estás encerrado en un lugar que parece una estancia de piedra, lo suficiente para que quepas y poca cosa más. La oscuridad es absoluta y ningún ruido traspasa las paredes del habitáculo. Empiezas a chillar pero poco a poco las fuerzas te abandonan y vuelves a caer en la inconsciencia".

El pj vuelve a caer inconsciente y ahora no despertará ya hasta la noche. Ya no se encuentra en el ataúd de piedra sino en el centro de una sala a oscuras, con una vidriera que deja caer la luz de la luna, en el centro mismo del cual está él. En la sala se encuentra Belisario, sentado en una especie de trono pero desde donde el pj únicamente puede oír su voz, no verlo donde se encuentra. La estancia es circular, una habitación del palacio donde tiene su guarida. Afuera están los ghouls que forman la Guardia Varega, pero como el pj no sabe aún utilizar sus disciplinas no será contrincante para Belisario.

"Poco a poco vuelves a recuperar la conciencia. Alargas la mano y esta puedes moverla ya libremente, sin ningún tipo de obstáculo que se interponga en su camino. Abres los ojos y justo encima tuyo una vidriera deja pasar un pequeño círculo de claridad en el centro del cual te encuentras tú. Una mirada a tu alrededor no te muestra mas que oscuridad. Por el tacto del suelo tienes la sensación de estar en una especie de estancia muy lujosa. De repente, una voz resuena en tus oídos, una voz conocida:

"¿Cómo te encuentras, amigo mío?". Se trata de Belisario, pero tú no lo ves. Tan solo crees que está enfrente tuyo. Te tomas unos momentos, los suficientes para intentar localizar su figura allí donde te ha parecido que venía su voz, y entonces te parece distinguir su forma oculta entre las sombras. "¿No contestas?", vuelve a preguntar".

A partir de aquí la conversación dependerá en gran medida de la orientación que le quiera dar el pj. Belisario comprende perfectamente el estado en que se encuentra el pj, e intentará hacerle pasar el mal trago lo más suavemente posible.

Intentará explicarle en que se ha convertido, porque lo ha hecho; todo lo referente a la sociedad cainita bizantina, los nuevos poderes del pj, es decir, todo. El neonato puede tener dos reacciones en principio: de negación -e ira en consecuencia -o de aceptación. Belisario hará diversas cosas, entre ellas dar una serie de consejos al pj:

"Ahora formas parte de una estirpe de inmortales. Eso no quiere decir que seas inmune al daño físico, ni tan solo al daño psíquico. Simplemente significa que no morirás de viejo. Ahora eres un neonato, un recién venido. Se espera que te comportes adecuadamente. De momento soy responsable tuyo, lo que tú hagas lo hago yo: ahora bien, equívocate y tu vida será más corta de lo que te piensas. ¿Queda claro esto? Bien, durante los próximos días te explicaré aquello que has de saber para desarrollar tu existencia entre nosotros. Tu vida mortal es secundaria. Antes de nada, una cosa: eres un ser nocturno, olvídate de la luz del sol, eso te mataría. ¿Entiendes verdad, lo que quiere decir eso? Olvida tus ataduras anteriores, olvida esos sentimientos, ahora estar por encima de esas cosas. Ya se que no te será fácil, al menos en un primer momento, pero cuanto antes lo hagas mas posibilidades tendrás de sobrevivir. Hay otras cosas que has de evitar, aparte del sol: el fuego, las armas también podrían llegar a destruirte, y a

otros como tu. No te fíes de nadie, tampoco de mí si quieres, eso ya es decisión tuya. También deberás evitar a otras criaturas; no te preocupes, tu instinto te guiará cuando llegue el momento. ¿Tienes hambre? ¿No? Bien, de momento bien. Cuando tengas déjate llevar: el instinto no te engañará. Y ahora ven, te explicaré de qué eres capaz y como hacerlo".

Ahora Belisario mostrará al pj como utilizar sus disciplinas. Lo más probable es que lo lleve a la ciudad y allí las pongan en práctica. Como narrador, busca situaciones donde el pj pueda utilizar aquellas disciplinas que ahora posea. Seguramente, antes que finalice la noche querrá alimentarse. Cuando falten dos horas para que rompa el sol, Belisario le dirá al pj que marche y busque un escondite donde vivir. *"Seguro y que pases desapercibido. Mañana cuando te levantes por la noche ven a verme al Palacio. Seguiremos con las clases".*

Ahora el pj dispone de tiempo para buscar un buen refugio y cenar en caso que aún no lo haya hecho. La cuestión es que no se meta en líos hasta la noche siguiente.

Cuando se levante –cosa que sucederá cuando anochezca –debería ir a buscar a Belisario. Este lo estará esperando y le explicará todo lo que ha de saber referente a la sociedad cainita en general y a la bizantina en particular.

"Eres descendiente de Caín, el Primero. Él es el Padre de todos los vampiros. Nosotros formamos parte de un clan, los Ventrue es nuestro nombre, así como los otros hijos formaron sus propios grupos de seguidores. ¿Y que somos nosotros? ¡'Los más puros, los más nobles!'. Pocos son los escogidos, y tú eres uno de esos afortunados. Nosotros contribuimos al esplendor de Roma. Nosotros aplastamos Cartago; y los brujah nos odian por eso. ¡Ah!, cuanto me gustaría haber estado allí. Ahora las cosas han cambiado. Escúchame bien, Bizancio está gobernada por un Triunvirato, y nosotros formamos parte de él: aquí no hay ningún gobernante único como en el resto de ciudades donde estamos presentes. Aquí las familias Toreador, Tzimisce y Ventrue gobiernan juntas. En la cúspide de cada familia hay un Patriarca que la gobierna, y con ella encontramos las familias "rebaño". En los consejos de la ciudad sólo las familias de la Trinidad tienen voz y voto. Todas las infracciones o disputas entre familias de la Trinidad se resuelven por un grupo de jueces formado por un delegado de cada familia. Estos jueces se conocen como "Quaesitoris".

Los dictados por los que nos regimos en Bizancio son:

1. *El legado de la Trinidad: "De tres es el gobierno de Bizancio. Sólo tres tienen voz y voto y pueden unir nuevas leyes a este código. Es también responsabilidad de los Tres asegurarse que las preocupaciones del rebaño sean escuchadas.*
2. *El legado de la Progenie: Sólo la Trinidad es libre para dar el Abrazo. Incluso las familias rebaño han de pedir permiso a los tres Quaesitoris. No hacerlo resulta en la destrucción de la progenie y la sanción al sire.*
3. *El legado de la Fundación: Sólo los Tres pueden otorgar dominio, tal y como los Primeros Tres fundaron la ciudad. Los cainitas reciben un dominio con el Abrazo, en todo caso, y son responsables de asegurar que en ello se cumple el Código de los Legados.*
4. *El legado de las Sombras: Los Tres son señores de la noche, y por tanto han de gobernar en las tinieblas. Se los ha de reverenciar como a divinidades, pero sin revelar nunca su naturaleza real. Al igual que se desconoce la naturaleza del Padre, Hijo y Espíritu Santo, ha de suceder con la de la Trinidad.*
5. *El legado de las Cenizas: la destrucción de un miembro está prohibida, a menos que los Tres la perdonen. La violación de este legado desembocará en un juicio y posteriormente en la Muerte Definitiva del infractor. Los que no pertenezcan a las familias no están protegidos de este legado.*

Por cierto, los miembros del Triunvirato son: el Tzimisce Dracon, el Toreador Miguel y nuestro sire Antonius. De nosotros depende una familia, un rebaño, los Brujah Lexor. No te sorprendas, no son como el resto: han llegado a Bizancio con copias de las leyes de Roma. Fue su líder, Tribonius, el que organizó los códigos de los que antes te he hablado. Ya los irás conociendo a todos 'poco a poco, no tengas prisa". Así será como transcurra el segundo día de existencia del pj como un vampiro. De esta forma pasarán más o menos una semana durante la cual Belisario irá explicando los "secretos" de la sociedad cainita al pj. Finalmente, la novena noche, cuando se encuentren, el antiguo general preguntará al pj:

"Y bien (nombre del pj), no te has preguntado porqué te escogí a ti y no a otro?".

Si la respuesta es afirmativa, Belisario proseguirá. Si esta es negativa, recriminará al pj y proseguirá igualmente.

"Mi Sire Antonius mantiene lo que podríamos llamar disputa con el Dracon. No se trata de un asunto que me interese, yo soy un hombre de acción y prefiero otras cosas. Así que he decidido marcharme, pero no quiero abandonar completamente ni perder el contacto con Bizancio. Por eso quisiera dejar a alguien, no vulgares criados sino alguien mejor. Por otra parte conozco tu procedencia persa. Yo mismo he luchado contra vosotros. Aquella es una zona sometida a grandes fuerzas e intereses, y el que tu seas un

conocedor de la zona nos irá bien. Hoy visitaremos a mi señor Antonius, el cual te explicará unas pocas cosas sobre tu inmediato futuro".

Belisario quiere presentar su neonato a Antonius. Éste es conocedor de la situación del pj, así como de las negociaciones entre Mauricio y Cosroes. Estos han decidido enviar un grupo y quieren que el pj forme parte, pero todo esto ya lo explicaremos mas adelante.

Los dos saldrán del lugar donde estaban y Belisario lo conducirá a través de vías y plazas hasta un palacio tenuemente iluminado. Allí unos guardias los detendrán para dejarlos pasar una vez hayan visto de quien se trataba. En el interior del palacete, a una sala en medio de la oscuridad está un hombre de pie, caminando de un lado a otro con gesto nervioso. Se trata de Antonius. Belisario entrará y mostrará con una ligera reverencia su respeto hacia el patriarca Ventrue. Este se lo quedará mirando y exclamará:

"¡Belisario! ¿Y este? Lo que me faltaba. Las cosas no mejoran, Belisario; al contrario, cada vez parece que empeoren más. Una plaga detrás de otra. A un emperador inútil lo sucede uno más inútil todavía, si es que eso es posible. Con tanta desgracia junta es imposible construir un imperio que perdure. Toda la culpa es del Dracon, seguro. Me jugaría... bien, es igual. No me hagas caso, fiel amigo, hoy estoy muy preocupado. ¿Y quien me decía que es este?"

"Mi neonato, Sire: (nombre del pj) el persa".

"Ah, cierto, cierto. ¿Te ha explicado ya Belisario lo que esperamos de ti, (nombre del pj)? Oh, pero siéntate, siéntate. Perdona mi descortesía. Esta no es forma de recibir unos invitados. ¿Me decías?"

Después de un poco de conversación, Antonius explicará la situación al pj:

"Como sabes perfectamente ya que tu te has visto involucrado, Cosroes II ha sido derrocado y ha buscado refugio aquí en Bizancio. El, su consejero Ducas y Mauricio han estado discutiendo con más consejeros y generales que pueden hacer. Bizancio, naturalmente, ayudará a Cosroes II a cambio que cuando este recupere el trono los sasánidas hagan ciertas concesiones territoriales a los bizantinos. Eso es perfecto. Con las últimas plagas que ha sufrido el imperio, mantener la seguridad en las fronteras era muy complicado y la paz con los persas nos permitirá dedicarnos más a las fronteras balcánicas. Para recuperar el trono, los pensadores imperiales han tenido una idea: la revuelta sufrida y que acabó con el reinado de Cosroes II fue una cosa de consejeros y altos jefes militares, no del pueblo. Así que han decidido enviar un grupo a escondidas hasta Ctesifonte. Este grupo secuestrará al hijo principal de cada involucrado, que son tres consejeros y el jefe de los ejércitos y se les hará una propuesta: si ayudan a derrocar al actual emperador y retornar el trono al legítimo heredero, como también es la voluntad del pueblo, cada uno recibirá una cantidad de dinero y el retorno de sus hijos, pero eso sí, deberán abandonar Persia. Ahora mismo Bizancio tendría bastantes problemas para enviar un ejercito y se limitará a insinuar su predilección por Cosroes II, pero amenazando de intervenir si no se produce el cambio de mandatario. Y donde entras tú, te preguntarán. Verás, no creo que sea un mal plan, pero no lo veo claro en absoluto. ¿Y si Cosroes no cumple su palabra? ¿Y si algo sale mal? Me he reunido con Miguel y hemos decidido que tu y otro cainita iréis con el grupo, pero no juntos. Os encargareis de vigilar que Cosroes cumpla el pacto y evitar que tenga ningún "accidente", nunca se sabe. Es vital para Bizancio este acuerdo. Y para que nadie vuelva a tener ningún mal pensamiento, una vez Cosroes recupere el trono haréis desaparecer los tres consejeros y el jefe militar. Esta es la idea. ¿Quieres preguntar alguna cosa? ¿Aceptas ir? Dime".

Si el pj no acepta, será persuadido de ello. Si tiene alguna pregunta, Antonius le comentará que de aquí una semana sabrá quien irá con él. Entonces los dos cainitas irán juntos con Belisario a ver a Ducas, el consejero persa. Todo lo referente al viaje y a los preparativos se lo explicará Belisario cuando llegue el momento. Hasta el día siguiente, el pj puede hacer lo que quiera por Bizancio. Al tercer día, Belisario irá a buscarlo y lo llevará hasta el nosferatu.

SEGUNDO PERSONAJE: NOSFERATU

Este segundo personaje pertenece al clan de los nosferatu. En caso que se trate también de un jugador que lleve un personaje en la segunda parte, es recomendable que éste lo controle el que posteriormente llevará el toreador. El personaje en cuestión empieza siendo un comerciante, así que las habilidades principales del personaje es de esperar que estén en concordancia con tal oficio, al igual que sucede con el resto de pjs.

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Tal y como sucede con todos los compañeros de aventura, empezará siendo un mortal normal y corriente, concretamente un comerciante de la ciudad de Bizancio. Durante el viaje comercial a la meseta de Anatolia, contrae la lepra que al volver a casa transmite a su mujer y a sus hijos. Él lo ignora, pero durante la vuelta de un viaje a Roma empezará a mostrar los primeros síntomas de la enfermedad. Llega enfermo a casa y allí descubre que su familia ha desaparecido y la casa donde vivían ha sido quemada. La única opción que le queda es ir a una casa de leprosería. Allí entra en contacto con una especie de inframundo desconocido hasta entonces y más concretamente con quien resulta ser un nosferatu. Después de un tiempo acaba siendo abrazado por este, de nombre Nikolai. Este le enseñará todos los secretos del mundo de los cainitas y de los subterráneos que recorren todo el subsuelo de Bizancio. Pero un mal día encuentran los restos de una batalla: un pergamino misterioso (robado por los setitas -los Hijos de Judas - a los Tzimisce para enfrentarlos a los brujah lexor), un muerto y el plan desbaratado. Nikolai intentará averiguar que significa el pergamino, pero es asesinado y éste es robado. El pj se encuentra solo, sin su mentor, y la única pista que tiene es un contacto de Nikolai que esperaba que le pudiese resolver el misterio. Desgraciadamente, sólo conoce su nombre y la zona donde encontrarlo. Cuando esto sucede, éste le confirma que no llegó a hablar con Nikolai del pergamino. Al pj se le presenta la oportunidad de convertir a Miklos, nombre de éste, en su ghoul. Finalmente, el grupo de antiguos nosferatu contacta con el pj y le explican lo que ellos saben de lo que está sucediendo. El desarrollo final de la introducción del pj se realizará años después, cuando vaya con el pj ventrue hasta Ctesifonte.

INTRODUCCIÓN DEL PJ

La acción se inicia en el año 557, en pleno corazón del imperio bizantino. Vives precisamente en la misma capital con tu mujer y tus dos hijos pequeños, de tres y cinco años. Eres un comerciante de lana de oveja, dedicándote tu mismo a comprarla y venderla después principalmente a tus clientes de la ciudad de Roma. El imperio está gobernado por Justiniano, uno de los hombres más importantes que ha tenido nunca el imperio y el que lo llevó a atravesar un importante periodo de esplendor e importancia.

EL CONTAGIO

El pj, debido a sus asuntos comerciales, hace unos cuantos días que se fue de casa, dirigiéndose hacia la zona próxima de Atalia con la finalidad de cerrar la compra de la lana de un rebaño de ovejas. Es un viaje que realiza cada año para hablar con sus proveedores y procurarse así materia prima.

"Llevas todo el día cabalgando cruzando un territorio seco y desolado. Los únicos acompañantes han sido los carroñeros que volaban a gran altura, esperando la primera señal de desfallecimiento por tu parte. El cielo está lleno de nubes y el sol calienta de forma brutal, atenuado ligeramente por una suave brisa que hace más soportable el viaje. La vegetación es escasa, la mayoría del paisaje son unas rocas cortadas por el viento en extrañas formas. Empieza a oscurecer y en la lejanía intuyes lo que parecen ser unas construcciones humanas".

A medida que el pj se acerca verá que se trata de un grupo de cabañas de ganaderos montada en medio de las llanuras. Reconocerá las construcciones: son las de los hombres que le proporcionan la lana. Cuando esté a poca distancia un guardia saldrá a recibirlo, y cuando lo reconozca lo saludará amistosamente:

"Señor (nombre del pj), lo estábamos esperando. Pase a calentarse al lado del fuego. Empieza a oscurecer y a estas horas ya refresca. Los hombres están bebiendo y riendo, se lo pasará bien con ellos".

Como confirmando sus palabras una risotada rompe el silencio de las llanuras. Si se dirige hacia allí descubrirá que los hombres están reunidos en el interior de una tienda, concretamente la principal. Apartará la piel que hace las funciones de puerta y entra, y allí, todos sentados, están los hombres comiendo y bebiendo. Será recibido con saludos amistosos y cordiales, y allí podrá hablar y reír, además de beber. Si habla con el jefe sobre el motivo que lo lleva allí, este hará un gesto con la mano y le dirá que

todo eso ya lo hablarán al día siguiente. El que sí saldrá a la luz durante la velada será el hecho que algunos de los hombres pertenecientes a los diferentes poblados que ha atravesado el pj durante su viaje hasta allí han caído víctimas de la lepra. Efectivamente, el pj oyó algunos de estos comentarios al cruzar los territorios, aunque en estos pueblos no llegó a ver ningún enfermo; seguramente no los debían dejar salir de sus tiendas.

Lo que el pj no sabe es que en una de estas paradas el también contrajo la enfermedad.

La noche transcurre entre risas y conversaciones intrascendentes y cuando ya es una hora muy avanzada se van todos a dormir.



Al día siguiente, bien pronto por la mañana, el pj es despertado por el ruido de los rebaños y los gritos de los hombres. Después de un buen desayuno el jefe del poblado, de nombre Khitkarán, llamará al pj. Empezarán a negociar –tiradas de Astucia + Subterfugio –siendo la dificultad la suma de las habilidades del otro, es decir, tiradas enfrentadas, y finalmente, como cada año, llegarán a un acuerdo. El pj pagará un precio cuando reciba la lana. Por tal cosa, dos meses mas tarde enviará un grupo de carretas para recoger el material. Se trata de un método costoso, pero la calidad de la lana y al precio que después puede conseguir en su venta bien lo valen. Una vez hayan llegado a un acuerdo, nada mas retiene al pj en las llanuras. Ahora ha de volver a casa, y allí coger un barco que lo lleve hasta Roma, recuperada hace poco de manos de los ostrogodos por Narses, el año 552 después que éste derrotase a Totila en la batalla de Tadiinae, y Teias lo hiciese al año siguiente. Antes, durante el 540, Belisario, el gran general de Justiniano ya había derrotado al rey ostrogodo Vitiges, capturándolo al mismo tiempo que recuperaba Rávena y mantenía Roma. Estos problemas hicieron que el pj tuviese que tener en consideración los compradores de la misma Bizancio, aunque el precio fuese menor, pues la inestable situación política en la península itálica hacia que el negocio con ésta no fuese seguro. Ahora que la situación se ha estabilizado, el pj ha empezado a retomar el comercio con la antigua capital imperial por el mayor beneficio monetario que le comporta.

Después de unos días de viaje por los caminos de Anatolia y tras cruzar el estrecho, el pj llega a su casa en Bizancio. Allí, al llegar, su mujer le entrega una carta: esta ha sido escrita por su comprador italiano, de nombre Cómodo Lucio (naturalmente en latín).

Estimado (nombre del pj)

Llegadas las presentes fechas me pongo en contacto con tu honorable persona para que, si lo crees conveniente, te traslades hasta mi humilde casa donde serás bienvenido como siempre para tratar el tema de la compra de una nueva remesa de la lana de la meseta de Anatolia, tal y como hemos venido realizando los últimos años y que tantos beneficios nos ha reportado tanto a tu persona como a la mía Esperando impaciente tú visita

Cómodo Lucio

Para trasladarse hasta la ciudad de Roma lo más normal es viajar en alguno de los barcos que realizan el trayecto por mar, aunque todos hacen alguna escala a mitad de camino. El pj puede ir a preguntar al puerto, donde se enterará que el primero sale en cinco días, hace una escala en la ciudad de Atenas y desde allí ya va directo hasta Roma (a la costa claro, no a la propia ciudad). El viaje dura en total unas dos semanas. Si coge este puede aprovechar para poner en orden sus negocios. En caso que por cualquier motivo este no le satisficiera, siempre puede esperar al siguiente pero que no sale hasta otros seis días después.

Cuando el pj se dirige hacia el puerto, este bulle de actividad, con marineros arriba y abajo, unos que llegan y otros que se van; pescadores con su cargamento que vuelven de pescar toda la noche y otros que se preparan para partir. Su barco está amarrado en el puerto, y una hora después de su llegada partirá rumbo a alta mar. El viaje es placido y tranquilo. El tiempo acompaña e incluso llegará unas horas antes de lo que tenían previsto. En el barco el pj podrá llevar su propio caballo, así que luego dirigirse hasta la Ciudad Eterna no será ningún problema. La casa de comprador está situada en una de las zonas mas acomodada aunque ya dentro de lo que empezaría a ser la parte más rica y con poder adquisitivo de Roma. Una vez atraque el barco el pj puede coger su caballo en caso que lo haya traído o bien comprarse uno y dirigirse tierra adentro en dirección a la ciudad. Cuando llegue a casa de su comprador, Cómodo lo recibirá muy efusivamente, pero al llegar a la entrada del edificio el pj tendrá un mareo. Si Cómodo no lo llega a coger incluso podría haber caído al suelo. "*¿Os encontráis bien, amigo mío?*". El pj quizás pensará que ha sido culpa del viaje. El romano lo invitará a comer y a descansar un poco, para que se recupere del trayecto. Ya hablarán por la tarde, le dirá. El pj no despertará hasta la mañana siguiente. Cómodo ordeno que lo despertasen y así lo hicieron tres veces, pero el pj no se levantó, así que finalmente lo dejaron dormir. Durante la mañana siguiente parece que ya se encuentra mejor.

Aprovechando la mejora irán todos hasta el taller donde se trabaja la lana. Durante el viaje, al pj se le volverán a reproducir los mareos, pero a pesar de todo acabarán hablando de negocios. Nuevas tiradas de Astucia + Subterfugio iguales a las anteriores con el jefe del poblado. Cómodo, en vista del mal aspecto que presenta el pj insistirá que sea visitado por su médico. Si se deja –que falta de educación si no es así – el galeno, un hombre ya rondando la cincuentena, delgado, de aspecto nervioso, determinará que el pj sufre unas fiebres por un resfriado mal curado debido sin duda al viaje marítimo; pero el pj no recordará haber sufrido ningún resfriado en los últimos días. Ahora se le presentan dos opciones al pj, quedarse en Roma hasta curarse o bien marchar a Bizancio. Si se queda, no sólo no mejorará sino que empeorará, con todo lo que eso comporta (improvisación del narrador). Si decide marchar, Cómodo mostrará su preocupación pero no podrá hacer nada, eso es decisión del pj.

Al día siguiente, el mismo barco que lo llevó a Roma lo volverá a llevar pero esta vez a Bizancio. El trayecto es idéntico al que realizo en la ida. Durante el viaje, la fiebre empeorará los cuatro primeros días, donde el pj delirará y sudará como nunca. La mitad del tiempo estará inconsciente o delirando. La tripulación lo cuidará pero no sabrán decir cual es el mal que lo afecta. Un día antes de llegar a Atenas mejorará su estado, cosa que hará que pueda continuar el viaje. Pero dos días después, cuando esté solo en cubierta notará que tiene cortes en la piel, pero que casi no sangra por estas heridas. Haciendo memoria no recordará como se puede haber hecho esos cortes. La situación empeorará cuando rascándose piel seca caiga fácilmente. Ahora si, una tirada de Inteligencia + Medicina a dificultad 7 le indicará en caso de sacarla el pj podrá sospechar cual es el mal que le afecta: tiene lepra. Si lo dice a la tripulación (!!!!) lo tirarán por la borda sin ningún tipo de miramiento ni misericordia, y adiós a la aventura. Si calla, llegará a puerto cuando todos se lo estén ya mirando mal. Es mas, para disimular su estado y los síntomas de la enfermedad la mayoría del tiempo deberá ir tapado con una túnica y una capucha. Cuando lleguen a puerto, si va a su casa se encontrará con una desagradable sorpresa: la casa está vacía y cerrada, pero ya se ve desde el exterior que sufrió un incendio. Para entrar deberá arrancar las maderas que tapan la entrada. El interior está todo quemado, la mayoría son cenizas, poco es lo que se ha salvado. Si pasa una

tirada de Astucia + Sabiduría Popular a dificultad 5 recordará que las casas de los leprosos acostumbran a quemarlas. Ahora bien, si el no está nadie puede saber que sufre la enfermedad, lo cual quiere decir que... efectivamente, su familia también está contaminada, y seguramente él ha sido el causante de la transmisión de esta. Si sale y le da por preguntar a los vecinos la gente se apartará espantada y empezará a gritar:

"¡Leproso! ¡Leproso! ¡Avisad a la guardia!"

Una opción viable, quizás la única –aparte de entregarse– es huir. Si se entrega lo llevarán a una casa de leprosos, con lo que la parte que viene a continuación se la salta y va directamente al encuentro con Nikolai, el cual se producirá mas adelante. Si huye, con una tirada de Inteligencia + Sabiduría Popular a dificultad 7 se dará cuenta que lo más probable es que su familia también haya ido a parar a la leprosería.

LAS CENIZAS

Cuando vaya por las calles lo deberá hacer de noche pues de día sería descubierto y atrapado fácilmente. El lugar donde son llevados los leprosos es un gran edificio situado al pie de una de las cimas de la ciudad. La puerta está cerrada pero si el pj pica le abrirán desde dentro. Es una construcción de dos plantas, muy espacioso. El interior está oscuro y el olor ofende los sentidos. Cantidad de gente tirada por el suelo. Gemidos de agonía y dolor se mezclan con sus pisadas al avanzar. Si pregunta a la gente por su familia, ya sea con nombres y haciendo la descripción nadie sabrá nada y nadie no se molestará en ayudarlo. El estado de la gente es mucho más repulsivo que el del pj. Su enfermedad es todavía reciente, así que esta visión debería serle extremadamente traumática: tiradas de Resistencia + Supervivencia a dificultad 9 para no vomitar normal; 1 arcadas i nauseas; ningún éxito y el pj saca hasta la primera papilla).

Mientras esté caminando por allí buscando su familia, una figura oculta por una túnica negra y una capa se le acercará. El hombre va completamente vestido de oscuro y lleva las manos cubiertas por una especie de vendas en las manos.

"Por lo que veo eres nuevo y pides ayuda ¿no?".

El pj no lo sabe aún, pero delante suyo tiene un nosferatu de nombre Nikolai. Si el pj le pregunta quien es Nikolai contestará:

"¿Acaso no lo ves? Creo que alguien como tu. ¿En que te puedo ayudar, si es que quieres que lo haga?".

Si se lo explica, Nikolai asentirá y le contestará:

"Te ayudaré, si es que así lo quieres, claro". El nosferatu pedirá al pj la descripción de su familia.

"No recuerdo a nadie que haya venido aquí con esta descripción, pero buscaremos igualmente. Ven conmigo".

Nikolai se va abriendo paso entre los cuerpos tirados por el suelo, mirando y preguntando hasta que unos diez minutos mas tarde se gira hacia el pj y le dice: *"Aquí no ha estado, seguro. Esta noche a las tres iremos a otra leprosería, la mas próxima a tu casa y veremos si allí tenemos mas suerte"*. Si el pj le pregunta por qué a las tres, Nikolai le contestará que *"a esa hora es cuando se hace el cambio de guardia y lo tendremos mas fácil para ir por la ciudad sin que nadie nos moleste"*. Mientras llega esa hora, Nikolai se interesará por el pj: quien es, que hacia, que piensa hacer a partir de ahora. Si el pj hace lo mismo, Nikolai hará un gesto de asentimiento y mirará fijamente al pj.

"Nikolai junta las manos cubiertas de venas y gira la cabeza lentamente hacia ti. Por debajo su capucha, un par de pupilas te miran friamente. ¿Quien soy? ¿De donde vengo? ¿Que hago? ¡Ja, ja, ja! ¡Quién me ha convertido en esto! Escúchame bien: las cosas no son lo que parecen. Lo que hoy es claro, mañana es oscuro. Tu desgracia de hoy será tu fortuna de mañana. Hace años que vivo aquí y durante todo ese tiempo he visto de todo. Buscaremos tu familia, no te preocupes, y si están por aquí los encontraremos".

Cuando acaba, Nikolai se pone en cuclillas y se queda en silencio.

Cuando lleguen las tres, Nikolai avisará al pj con un *"Vamos"*. Abrirá la puerta en silencio y hará un gesto al pj para que lo siga afuera. El exterior está completamente a oscuras, excepto por la débil luz de la luna. Nikolai llevará al pj cruzando multitud de pequeños callejones hasta llegar a un edificio parecido al del cual vienen. La gente con la que se han ido cruzando no ha reparado en un par de figuras cubiertas por dos túnicas que se mueven discretamente entre las sombras, y así Nikolai y el pj no tendrán ningún tipo de problema para llegar a la puerta de la leprosería. La puerta, de madera, está cerrada pero se puede abrir sin ningún tipo de problema. El interior está lleno de seres tirados por el suelo durmiendo. Los dos entran y Nikolai se lleva un dedo a los labios indicándole que guarde silencio. Empieza a avanzar entre los cuerpos tirados hasta que parece encontrar uno que le interesa. Con un leve zarandeo despierta al dormido.

"Eh, Kribos, despierta. Soy Nikolai". El hombre se va levantando poco a poco con aspecto completamente adormilado y momentáneamente desorientado.

"Ah, Nikolai, ¿qué sucede?"

El nosferatu le explica porqué están aquí y el tal Kribos niega con la cabeza.

"Aquí no ha venido nadie como quien me describes. Lo siento".

El cainita se girará hacia el pj y le dirá que vuelvan a la leprosería de donde vienen.

"Hoy ya no tenemos tiempo de ir a las otras leproserías, ya lo haremos mañana".

Nikolai dejará al pj y se irá a la otra punta de la estancia una vez ya hayan llegado. El pj no lo sabe, pero el nosferatu tiene aquí su refugio. Si el pj decidiese buscar al vampiro durante el día no lo encontraría.

A la noche siguiente y a la otra el nosferatu acompañará al pj a buscar a su familia. Cuando hayan recorrido todas las leproserías y no los hayan encontrado, Nikolai hará un comentario.

"Hemos buscado en todas las leproserías y no hemos conseguido dar con ellos. Nadie los ha visto. Eso me da una idea, pero no será hasta mañana que la podamos verificar".

Por mucho que el pj insista, Nikolai no le dirá nada sobre lo que piensa, así que deberá esperar a la noche siguiente. Cuando sea oscuro, Nikolai vendrá a buscar al pj.

"¿Estás listo? Quiero comprobar una cosa, pero espero que vaya equivocado. Si estoy en lo cierto no te será nada agradable".

Si le pregunta que pasa le contestará: *"Tu te marchaste de viaje y contrajiste la lepra. Pasaste por tu casa y seguramente la contagiaste a tu mujer y tus hijos. Si no, ¿cómo explica que cuando volviste el edificio estuviese tapiado y quemado? La única respuesta es que tu familia también cayó enferma; pero entonces, ¿dónde están? Hemos recorrido todas las leproserías de la ciudad donde podrían estar y no los hemos encontrado; absolutamente nada. No están, no únicamente eso sino que ni tan solo los han visto. La verdad es que únicamente se me ocurre una idea, y ahora veremos si estoy equivocado o no".*

En esos momentos los dos llegarán a lo que era la casa del pj y que está tal y como la vio la última vez. *"Sígueme"*. Nikolai abre la puerta y entra en el interior. Todo está oscuro, en ruinas; nada se ha salvado del desastre, el fuego lo ha consumido prácticamente todo. El cainita le pedirá ayuda y empezará a levantar los restos quemados que se encuentran apilados a causa del derrumbe del techo. De repente levantará un trozo de runa y exclamará:

"¡Apártate (nombre del pj)! Será mejor que no veas esto".

Si le pregunta que pasa le dirá: *"Tu familia, y quizás no te guste lo que veas".*

En el supuesto que el pj no pueda evitar el hecho de mirar verá lo siguiente:

"Ante él un espectáculo dantesco. Con el cuerpo aún medio enterrado entre runas, lo que debió ser una persona adulta abrazando dos criaturas. Los cuerpos están completamente carbonizados, las extremidades deformadas y un rictus de terrible agonía se percibe en lo que un día fueron unos rostros felices".

Seguramente –eso esperamos de un buen jugador de rol –la reacción será de desesperación. Hasta que se calme, Nikolai se mantendrá al margen. Cuando el pj esté más recuperado el cainita se acercará a él.

"¿Y ahora que (nombre del pj), que piensas hacer?"

Según la respuesta, Nikolai indagará en los pensamientos y las intenciones del pj. Cuando tenga lo que cree que le interesa con preguntas del tipo *"¿cómo te sientes? ¿Qué piensas hacer? ¿Acaso quieres morir y abandonar?"* el cainita se decidirá a actuar. Mientras siguen hablando el vampiro desaparecerá delante de los ojos sorprendidos del pj. Este se quedará primero sorprendido y luego espantado, y seguramente intentará huir. Pero la voz de Nikolai lo perseguirá:

"Te he estado observando y creo que serías un buen elemento. Sabes, hasta cierto punto es una suerte que ellos hayan muerto, así no tienes ya ningún lazo con el mundo de los vivos. Ahora únicamente te espera el de los muertos".

Dicho esto el pj sentirá una ráfaga de aire que se cruza frente a él, un golpe seco en la nuca y la inconsciencia. Acto seguido será abrazado, pero el eso no lo descubrirá hasta la noche siguiente.

EL NOSFERATU Y LOS SUBTERRÁNEOS

Cuando se despierte Nikolai estará con el. Es la noche siguiente, pero aparte de una sensación extraña el pj no notará nada especial. Quizás lo único la desconfianza hacia el cainita. A fin de cuentas, lo atacó la noche anterior. Ahora todo dependerá de la actitud del pj. Si muestra una actitud enfrenteada con el nosferatu, este lo dejará a la espera que muestre una actitud mas reposada. Eso sí, lo seguirá para evitar que se meta en problemas excesivamente graves. Cuando las cosas se calmen o bien cuando acceda a hablar con él desde el principio podrán tener lo que llamaríamos una discusión constructiva. ¿Que respuestas puede dar el nosferatu a raíz de las preguntas del pj? Intentaremos dar algunas ideas, aunque todo dependerá de como el jugador se plantee su futuro. Aquí están.

1. *"¿Que me has hecho?: "Nada, simplemente salvarte. Si no me crees, dime: ¿Que eras antes de caer enfermo? ¿Y ahora? ¿En que te había convertido? Yo te lo diré: ya no eras un hombre.*

Eras mucho menos que eso. Hasta una rata era mas que tu. A las ratas las matan, pero a ti ni eso; no valías ni para que te matasen. Compasión y poca cosa mas aparte de asco y miedo es lo que causabas entre aquellos que hacía pocos días se catalogaban como tus hermanos y amigos. ¿Y que eres ahora? Algo que va más allá. Una cosa que no podría ni soñar. Ya no les debes nada a los de allí fuera; nadie se volverá a burlar de ti, y si alguien se atreve a hacerlo no sabrá nunca de donde viene la mano que lo habrá de matar. Tienes un poder que va mas allá de lo que nunca podrías haber soñado. Me preguntas, ¿y que me has hecho? Te he cambiado una vida de sufrimiento y muerte por una vida de poder e inmortalidad".

2. *¿En que me he convertido?: "En un vampiro, una criatura de la noche. Necesitas sangre humana para sobrevivir. La sangre de los que hace unas horas te rechazaban. ¿Quizás no te gusta? Espero que no, de verdad. No es nada agradable. Somos cazadores pero la presa son los que eran como tú no hace ni un día. Ves con cuidado. Cuando sientas que la sangre te hierve por dentro y la euforia te desborda en tu interior tu parte humana está desapareciendo y la bestia que llevas dentro aflorará a la superficie. Ese es un momento peligroso. Cada vez que eso pase la bestia se hará mas fuerte hasta que llegues a un momento en que se haga incontrolable y entonces no podrás volver atrás. Tu mayor enemigo está en tu interior. ¡Control! Eso puede salvarte. Piensa bien lo que hagas, recuerda que ahora eres inmortal. Sólo dos cosas pueden acabar contigo: el daño físico y tu bestia interior. Para el primero no puedo prevenirte, pero sí para el segundo. Sigue un camino, unas creencias: eso mantendrá lejos aquello que guardas dentro y amenaza con destruirte".*

Nikolai se convertirá en el mentor de su neonato si el pj decide actuar como este espera de él. Lo primero que hará será enseñar al pj el alcance de su nuevo poder y el uso que puede hacer de sus disciplinas. Cuando ya las domine lo introducirá en el mundo y la sociedad de los cainitas de Bizancio: sus diferentes clanes, la trinidad, los dominios subterráneos de los nosferatu, etc. Este aprendizaje durará días, semanas o meses incluso.

EL APRENDIZAJE

Mientras Nikolai lleva al pj a dar una vuelta por toda la zona para que se vaya familiarizando con el mundo nocturno de los cainitas, antes de bajar a los subterráneos de la ciudad, le irá explicando todo aquello referente a la política bizantina que considera que el pj debe conocer, empezando naturalmente por las tradiciones.

La política: *"La ciudad de Bizancio está gobernada por un Triunvirato. Aquí no hay ningún príncipe como en el resto de las ciudades donde estamos presentes. Aquí las familias Toreador, Tzmiscé y Ventrué gobiernan juntas. En la cima de cada familia hay un Patriarca que la dirige y con ella encontramos a las familias llamadas rebaño. En los consejos de la ciudad únicamente las familias de la Trinidad tienen voz y voto. Todas las infracciones o disputas entre familias de la Trinidad se resuelven por un grupo de jueces formados por un delegado de cada familia. Estos jueces se conocen como Quaesitoris. Los dictados por los que nos regimos aquí en Bizancio son:*

1. *El legado de la Trinidad: "De tres es el gobierno de Bizancio. Sólo tres tienen voz y voto y pueden unir nuevas leyes a este código. Es también responsabilidad de los Tres asegurarse que las preocupaciones del rebaño sean escuchadas.*
2. *El legado de la Progenie: Sólo la Trinidad es libre para dar el Abrazo. Incluso las familias rebaño han de pedir permiso a los tres Quaesitoris. No hacerlo resulta en la destrucción de la progenie y la sanción al sire.*
3. *El legado de la Fundación: Sólo los Tres pueden otorgar dominio, tal y como los Primeros Tres fundaron la ciudad. Los cainitas reciben un dominio con el Abrazo, en todo caso, y son responsables de asegurar que en ello se cumple el Código de los Legados.*
4. *El legado de las Sombras: Los Tres son señores de la noche, y por tanto han de gobernar en las tinieblas. Se los ha de reverenciar como a divinidades, pero sin revelar nunca su naturaleza real. Al igual que se desconoce la naturaleza del Padre, Hijo y Espíritu Santo, ha de suceder con la de la Trinidad.*
5. *El legado de las Cenizas: la destrucción de un miembro está prohibida, a menos que los Tres la perdonen. La violación de este legado desembocará en un juicio y posteriormente en la Muerte Definitiva del infractor. Los que no pertenezcan a las familias no están protegidos de este legado.*

"Naturalmente, esto es válido especialmente para aquellos cainitas que viven en la superficie. Pero nosotros llevamos la mayor parte de nuestra actividad en los subterráneos de la ciudad: allí son nuestros dominios y nadie de los de arriba se atreve a aventurarse tan solo unos centenares de metros mas allá de la entrada; pero nosotros si que no nos asustamos por salir a la superficie. Recuerda otra cosa: él nuestro es un clan de rechazados, tanto por los mortales antes de transformarse como por los cainitas una vez nos hemos convertido en lo que ahora somos. No olvides nunca esto: nos rechazan, pero nos temen. Las redes de información de los nosferatu son las mejores de todo el mundo. El rechazo que sufrimos ha hecho de nosotros el clan más unido de todos. Respeta siempre a tus antiguos y ayuda a los neonatos. Llegará un día en que estos lazos puedan salvarte la vida. Utiliza los poderes para enterarte de todo aquello que puedas, y después aprovéchalo. Aquí radica nuestro poder. Todo aquello que sucede llegará tarde o temprano a nuestros oídos, y entonces ya pensaremos como sacarle partido cuando llegue el momento. Utiliza ghouls, ya sean animales o humanos. Puedes hacerlos servir para vigilar tu refugio o para enviarlos a recoger información: una rata siempre pasa más desapercibida que no un humano; el mas insignificante de los seres puede decidir el resultado de una guerra. No lo olvides nunca, esto, y desarrolla tus habilidades de ofuscación y comunicación con tus criados. Eso puede ser vital para tu supervivencia. Como te decía antes, confía únicamente en tus hermanos de clan. Y si alguna vez necesitas la ayuda de alguien más poderoso no has de recurrir nunca al Triunvirato; pide ayuda únicamente a Miguel, el Patriarca. Él es el único que en cierta forma nos respeta, pero si puedes evitarlo hazlo. Cuanto menos debas a nadie mejor.

Los nosferatu en Bizancio: "Como ya te había explicado, la fuerza de nuestro clan se encuentra en la unidad. Nos consideran unos parias y una basura social, lo mas bajo de toda la sociedad cainita; y todo por nuestro aspecto. No saben hasta que punto están equivocados. Tarde o temprano se darán cuenta de su error y entonces será ya demasiado tarde para lamentarlo. Pero eso no sólo aquí, también sucede así en todas las ciudades. Nuestros canales de comunicación llegan hasta mas allá de las fronteras del imperio, así de poderosos somos. Únicamente el Imperio Persa escapa a nuestro control. Algunos intentos se han hecho de establecer contacto con nuestros hermanos que allí habitan, pero poco fructíferos han sido hasta la fecha. De momento desconocemos los motivos, pero todo llegará.



Por lo que hace referencia a Bizancio, la población nosferatu varía según los años, aunque somos unos cuantos los que llevamos años o siglos aquí establecidos. Está Ranglar, una especie de cabeza visible, si es que podemos hablar de algo así entre nosotros. Después encontramos a Sidón, Markark, Ambrio y Carlo, aparte de mí, claro. El más importante, si es que merece ese calificativo, es Ranglar, tal como te decía. Lo reconocerás rápidamente cuando lo veas, pues hace unos dos metros de altura y habla con un curioso acento que nadie ha conseguido aún identificar; eso sí, parece que tiene miles de años aunque nadie lo ha podido confirmar del todo. Markak era originario de la isla de Chipre, al igual que el Dracon, parece, el jefe local de los Tzmisce. Ambrio y Carlo, como bien debes suponer, son de origen italiano,

mientras que Sidón proviene de la costa norte de África, aunque desconozco el punto exacto".

Quien es Nikolai?: Nikolai es un cainita nosferatu de sexta generación, natural de la zona próxima a la ciudad de Kiev. Hijo de una familia humilde, el joven Nikolai despertaba la envidia del resto de jóvenes por su extraordinaria belleza, y eso fue su perdición: atrajo la atención de un antiguo nosferatu que, decidido a dar una lección al joven lo abrazó privándolo de aquello que para él era tan importante: su físico agraciado. Nikolai enloqueció, desesperado, pero su creador cometió un error fatal: mientras se burlaba de su obra y de la desesperación de aquel a quien acababa de maldecir, permaneció demasiado cerca del joven, el cual en un ataque de ira se lanzó sobre este y cometió diablere, disminuyendo en uno su generación y volviéndose mucho más poderoso de lo que ya era. Desde entonces se dedicó a vagar por la zona del sur de Ucrania, hasta que la presencia de los Tzimisce lo obligó a desplazarse, llegando

finalmente a la ciudad de Bizancio, donde ha permanecido desde entonces. Lamentablemente, su final está ligado a la existencia del pj, ya que poco después de su creación él morirá.

Visita a los subterráneos: Cuando Nikolai haya explicado el funcionamiento de la política cainita decidirá explicar al pj la existencia del mundo subterráneo, hábitat de la mayoría de los nosferatu.

"El resto de vampiros de la ciudad no lo saben, pero el número de los nuestros que habita bajo tierra es considerable. Hemos hecho de las cloacas, acueductos y cisternas nuestro territorio. Si te parece bien, hoy haremos una visita. Pero hemos de ir con cuidado: algunos de los otros cainitas también bajan de vez en cuando aunque suelen quedarse en los túneles más superficiales. Y una cosa: no bajes a los túneles más profundos, al menos si puedes evitarlo. Nadie sabe quien habita, aunque algunos de los cainitas que lo han hecho alguna vez no los hemos vuelto a ver nunca".

Dicho esto conducirá al pj hacia un antiguo edificio abandonado situado en la zona portuaria, mas concretamente en el muelle de Heptascalon. Cuando se acerquen, después de cruzar unos callejones de piedra, sucios y enfangados, oscuros y malolientes, el pj verá una construcción de piedra. Hace la impresión de ser una antigua cisterna, pero por su aspecto es indudable que lleva abandonada muchos años. La puerta está atrancada y costará un poco moverla, pero eso no será ningún impedimento para un par de cainitas. El interior del edificio ofrece un aspecto aún más lamentable que su exterior: maderas tiradas por el suelo, polvo, ratas, piedras,... de todo, hasta unos restos humanos –los huesos simplemente – tirados en una esquina, con todo el aspecto de haber sido movidos por las ratas. Nikolai se dirigirá hacia una esquina donde el pj podrá ver lo que parece una tapa de piedra. Debía tener un grabado en su superficie, pero el tiempo y los destrozos lo han dejado irreconocible. Nikolai apartará la tapa. Una estructura, como un pozo, empieza su descenso con unos escalones rodeando su lado más exterior, los cuales enfilan hacia abajo. El vampiro dirá "vamos" y empezará a bajar. Después de unos diez metros llegarán a una gran sala. Las paredes están formadas por arcadas y el centro lo ocupa una gran cisterna llena de agua que se eleva un par de metros del suelo. De esta surgen unas canalizaciones por las cuales el agua circula. Tres entran y tres salen. El olor que se huele es insostenible para un ser humano cualquiera, pero para los nosferatu no supone ningún problema. Nikolai hará un gesto al pj con la mano, como si le mostrase toda la estancia mientras dice:

"Esto son las cisternas. Bien, en realidad únicamente una. Todo el subsuelo de Bizancio está recorrido por este sistema. Centenares, miles de metros de caminos y casi todos nuestros. Nosotros somos prácticamente los únicos que saben sacarles provecho. El resto de clanes son demasiado remilgados para bajar aquí, excepto algunas contadas excepciones. Ven, vamos a echar una ojeada".

Empezarán a caminar por el lado de una de las canalizaciones. Se trata de un largo corredor, estrecho y de poca altura donde deberán avanzar un poco encogidos. Por el centro del pasadizo circula la corriente de agua a una velocidad bastante considerable. Las paredes, construidas horadando la roca están cubiertas de piedras húmedas. Poco a poco el corredor se irá estrechando, haciéndose cada vez más necesario avanzar de uno en uno. La sensación de aislamiento será aquí ya muy notable, pero se trata del hábitat normal para un nosferatu, así que todas estas sensaciones para ellos no suponen ningún contratiempo. Poco después, el corredor recibe la entrada de dos canalizaciones mas y de nuevo las dimensiones de la que se encuentran en esos momentos aumentan, haciendo más sencillo avanzar. En este punto el pj deberá tirar Percepción + Alerta a dificultad 8. Si falla, Nikolai lo detendrá con un gesto y le dirá: "Escucha, ¿lo has oído?".

Ahora el pj si oír a lo que su compañero se refiere, sencillamente porque el ruido habrá subido de intensidad. Si la saca a la primera, la sensación será la misma:

"Proveniente de la canalización de la derecha, un suave rumor va subiendo de intensidad. Ahogado en un principio por el murmullo del agua deslizándose poco a poco sube en intensidad hasta quedar convertido en una especie de rugido que lentamente va disminuyendo hasta apagarse totalmente. Nikolai mirará al pj y le dirá: Vigila siempre por donde caminas y donde te metes. Este es nuestro dominio, pero también otras criaturas han hecho de ello su territorio. Algunos relatan historias de seres terribles, pero ninguno sabe si aquello que dicen es auténtico o no. Ahora bien, una cosa si es cierta: los que han bajado a los pozos más profundos nunca han vuelto para explicar lo que allí han visto. Estos seguro que encontraron alguna cosa".

Una vez dicho esto, Nikolai seguirá la canalización principal. Después de mucho caminar empezarán a notar una tenue sensación de viento en la cara y olor como de mar. Esta salida tiene una pequeña escalera tallada en la piedra que sube. Subiendo se encontrarán en pleno corazón del Puerto de Kontoscalion. Ya es tarde y Nikolai indicará que empieza a ser momento de volver, no fuese que los pillase la salida del sol mientras estuviesen en el exterior. Estas visitas continuarán durante bastantes días, hasta que el pj tenga un conocimiento bastante detallado de toda la red de cloacas de los subterráneos de Bizancio. Mientras realizan estas "excursiones", Nikolai irá orientando al pj sobre diversos aspectos de la política cainita bizantina.

EL HALLAZGO

Durante una de estas visitas al subsuelo, el pj y su mentor tendrán un curioso encuentro. Los dos van avanzando por un corredor mientras Nikolai va aleccionándolo: *"Este corredor transita directamente bajo la iglesia de Irene. No acostumbran a ..."*. En este momento, tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8. Si falla, Nikolai será quien avise al pj. Si la saca, lo oirán los dos. Desde un poco más adelante del lugar donde se encuentran, tendrán la sensación de oír ruido de lucha. Si van corriendo llegarán a tiempo de ver un cuerpo que cae y una figura que desaparece. Si intentan seguirlo no lo atraparán, la figura la perderán de vista. La distancia es demasiado importante, y sea quien sea el atacante es muy rápido. Si van cautelosamente sólo oirán el rumor de unos pasos que desaparecen. La estancia donde han oído el ruido es una sala de forma cuadrada, con diferentes niveles y escaleras de piedra para acceder, así como un total de cuatro entradas. Una ojeada les mostrará un cuerpo caído en el suelo. Si se acercan verán un hombre con un profundo corte en el cuello, desangrado con toda la ropa manchada de rojo. Nikolai –si el pj falla– utilizará su disciplina de Áuspex y descubrirá que se trata de un ghoul. El nosferatu registrará el cuerpo y, dentro de un bolsillo escondido encontrará un pergamino. Justo en ese momento oirán ruido de pasos corriendo que se acercan. Tendrán el tiempo justo de apartarse un poco del cuerpo. En ese momento aparecerán por la entrada que se encuentra mas arriba un grupo de cuatro personas. *"Son lexor"* le dirá Nikolai. El que parece ser el jefe avanzará hacia ellos.

"Hola Nikolai, me parece que no reconozca tu amigo". "Se llama - nombre del pj -y es mi neonato. ¿Que conocías a este de aquí, acaso?". "Si, se trata de uno de mis ayudantes. ¿Sabes quien ha hecho eso?". "No, hemos oído ruido de lucha pero cuando hemos llegado lo hemos encontrado así. No hemos visto al atacante, sólo sabemos que ha huido por allí". "Entiendo. A ver, vosotros, coged el cuerpo. Bien, Nikolai, espero y deseo que nos volvamos a ver, aunque en mejores circunstancias de ser posible". "Yo también lo espero".

Los hombres que van con el brujah levantarán el cuerpo y todos desaparecerán por donde han venido. Esta conversación entre Nikolai y el Brujah puede variar, pues hay que tener presente que el citado Lexor es en concreto el tercer personaje jugador, así que habrá que hacer una adaptación.

Nikolai explicará al pj de quien se trata:

"Este es (nombre del tercer pj.), un lexor. Los lexor podríamos decir que supervisan la administración mundana del imperio. Suya es la creación de una burocracia, vital hoy en día para la supervivencia de Bizancio. Su jefe es un tal Tribonius, superviviente de Cartago. A ellos fue a quien se asignó la tarea de codificar los principios rectores de la Trinidad, estableciendo así el Código de los Legados.

Aquí hay más de lo que parece. Ven, echemos una ojeada al pergamino en un lugar más tranquilo". Después de andar por las sombras de los corredores llegarán a una pequeña sala. Allí, Nikolai sacará el pergamino, lo desenrollará y así le podrán echar un vistazo: la hoja está escrita en un idioma extraño pero que Nikolai creará que se trata de alguno muy antiguo, pues se basa en un sistema basado en símbolos. Además, en su esquina superior derecha presenta un extraño símbolo que resultará totalmente desconocido para cualquiera de los dos. Ninguno reconocerá absolutamente nada en el extraño manuscrito. Finalmente, Nikolai lo volverá a enrollar y se lo guardará bajo la túnica.

"La verdad es que desconozco completamente de que idioma se trata, pero tengo un amigo que quizás me pueda dar alguna pista. Miklos es una de las máximas podríamos llamarlo autoridad que conozco en idiomas, un pozo de sabiduría, vamos. Espero que el si pueda ayudarnos. Su tienda está próxima a la torre de Bukanón, en el puerto de Sofía, pero ahora no debe haber nadie. Yo ya se lo llevaré y mañana cuando nos veamos te diré alguna cosa".

Lo que no sabe Nikolai es que no llegará a hablar de nuevo con el pj. Después de dejarlo, cuando vaya de camino de la casa de Miklos será asaltado por un grupo de cainitas pertenecientes a los Hijos de Judas. Como ya se ha explicado anteriormente, el fragmento en cuestión fue robado por los setitas pertenecientes a esta familia y entregado concretamente a los brujah lexor. El objetivo era provocar un enfrentamiento entre estos y los legítimos poseedores del manuscrito, los tzimisce Akoimetai. Pero los planes se les giraron cuando, después de matar al correo con el papiro aparecieron el pj y Nikolai y lo cogieron. Con el plan deshecho, los setitas decidieron asesinar Nikolai y hacerse con el pergamino. Cuando la noche siguiente el pj vaya a buscar a su mentor, verá que éste no aparece. Para encontrar el cuerpo deberá ir al lugar donde se despidieron la noche anterior y seguir el camino que el nosferatu cogió durante poco menos de un kilómetro. Allí, tirado en el suelo con el cuerpo todo sucio, una estaca sobresale de su pecho. Un rictus de horror deforma la ya de por sí horrible cara. Diversas heridas adornan su cuerpo: sin duda, le clavaron la estaca por la espalda para inmovilizarlo y después lo remataron. Si el pj busca entre sus ropas, el pergamino ha desaparecido. No encontrará ninguna señal, ni pista ni rastro ni nada de nada. Lo único que puede hacer es buscar al tal Miklos para saber si Nikolai llegó a hablar con él.

Lo único que sabe del tal Miklos es que vive en la zona cercana al puerto de Sofía y que parece tener amplios conocimientos al menos en el tema de las lenguas. En realidad, Miklos es un griego natural de Corinto y que en la actualidad tiene una tienda donde vende objetos decorativos provenientes de otros

países, especialmente desde el Próximo Oriente hasta la India. Miklos pero, no siempre se ha dedicado a esto. Cuando era más joven –ahora aparenta unos sesenta años –recorrió esta zona durante largos años, aprendiendo las diferentes lenguas de la zona y empapándose de todos los conocimientos relativos a antiguas culturas, cultos y magias que pudo. Cuando volvió, se instaló en Bizancio, ciudad donde estableció contacto con Nikolai. Éste, viendo grandes posibilidades en el mortal, decidió convertirlo en su ghoul. Ahora bien, cuando el pj vaya a visitarlo y se entere que su mentor está muerto caerá de rodillas víctima de una gran congoja, pero se calmará un poco cuando se de cuenta que el pj podría convertirse en su nuevo sire. De rodillas pedirá al pj que lo acepte. Esta es una posibilidad interesante: Miklos podría ser una herramienta interesante para el pj, principalmente gracias a su conocimiento de otras lenguas y ocultismo. Y en caso que el pj no acepte, siempre podría negarse a ayudarlo.

MIKLOS, GHOUL ERUDITO

Nacido en Corinto el año 328, hijo bastardo de un sacerdote que lo mantuvo secretamente mientras iba creciendo, aunque nunca llegó a saber quien era su padre pues su madre siempre le ocultó este hecho. Cuando dejó atrás su infancia el joven Miklos cogió sus pertenencias y abandonó su ciudad natal para dirigirse hacia el este. Siempre se había sentido atraído por las otras culturas y por todo aquello referente a los diferentes dioses que estos adoraban, así como por los *sabers ocultos*, así que siendo como era un joven sin ninguna creencia pero con toda la curiosidad del mundo se lanzó a viajar mientras pudiese.

Sus viajes lo llevaron por todos los países y pueblos de la zona, llegando hasta la parte más occidental de la India. Vivía de enseñar las lenguas que iba aprendiendo, únicamente a cambio de un lugar donde dormir y un plato en la mesa, aunque algunos de sus alumnos eran muy adinerados y lo ayudaron llenando su bolsa. Finalmente, con cincuenta años, cansado ya de viajar, fue a Bizancio y allí se instaló, montando un negocio donde vendía objetos de los países que tan bien conocía. Ahora bien, buena parte de los ingresos le venían de traducciones o información que daba a gente interesada en aquello que había aprendido durante sus viajes. Así es como estableció contacto con Nikolai. Después de varios trabajos realizados, el nosferatu vio las enormes posibilidades que se le abrían si contaba con un contacto como éste, así que acabó convirtiéndolo en un ghoul. Miklos pasó de ver como el final de su vida le era próximo a un nuevo estado donde el obstáculo temporal había desaparecido, disponiendo de un tiempo infinito para seguir aprendiendo. Por este motivo, pasará del abatimiento inicial al enterarse de la muerte de su protector a la esperanza que le proporciona la presencia del pj (siempre y cuando éste quiera aprovecharse de la magnífica oportunidad que se le presenta).

Si el pj se ha ganado la ayuda de Miklos, descubrirá que lamentablemente éste no lo puede ayudar. No ha visto a Nikolai desde hace dos semanas, cuando éste le proporcionó unas gotas de su vitae, y tampoco sabe nada sobre ningún pergamino extraño. Pero el pj puede recordar el extraño símbolo y hacerle una copia a Miklos. Éste le echará una ojeada pero después de quedarse unos momentos pensativo hará una negación con la cabeza:

"Lo siento, no lo reconozco. Pero déjeme tiempo. Intentaré averiguar todo lo que pueda, aunque puedo tardar tiempo, o quien sabe, quizás no lo encuentre nunca. Hay muchos conocimientos que se han perdido en las nieblas del tiempo para no ser encontrados nunca más. Si aquí no descubriese ninguna referencia buscaría en otros lugares. Pero, ¿puedes decirme alguna cosa mas del pergamino: original, copia, idioma u otras particularidades?"

La cosa quedará así. Miklos encontrará algo, pero eso será mas adelante.

Pasados unos días el pj recibirá la visita de un hermano de clan, un nosferatu llamado Ambrio, un cainita de séptima generación pero de más de ochocientos años. El pj se encontrará vagando por las cloacas que recorren los subterráneos de la ciudad cuando una rata saldrá de las sombras para plantarse delante de él. En breves segundos está mutará hasta coger forma humana se trata del citado Ambrio. El pj ya lo había visto una vez con anterioridad, cuando Nikolai aún estaba vivo.

"¿Cómo estás, (nombre del pj)? Nos hemos enterado de la desgracia acontecida con Nikolai y nuestra tristeza acompaña la tuya. Los antiguos me envían a buscarte. Espero que no suponga ninguna molestia el hecho de venir conmigo en estos momentos"

Si el pj no pone objeciones, Ambrio lo conducirá por los subterráneos y la zona de las cisternas hasta la zona costera. Si el pj quiere saber que sucede, lo único que le dirá será:

"No estoy seguro del todo. Creo que está relacionado con asuntos entre familias o algo parecido"

Seguirán caminando un buen rato hasta llegar a un estrecho corredor totalmente a oscuras, con una trampilla en el techo y unas escaleras que conducen allí. Ambrio subirá las escaleras de piedra y abrirá la trampilla con una mano, entrando por la obertura. Si el pj lo sigue entrará en una estancia totalmente cuadrada, de unos diez metros de lado por cuatro de altura. Las paredes de piedra están ocupadas por unas pocas antorchas, ocho en total, cuatro de las cuales están encendidas e iluminan la sala con luz tenue. En

el centro se encuentran cuatro figuras, todas cubiertas con largos hábitos parecidos a los de los sacerdotes. El pj los reconocerá, pues Nikolai ya se los había presentado; son Carlo, Ranglar, Sidón y Makark. Aparte está Ambrio también. Ranglar, el más destacado de ellos saludará al pj y actuará como portavoz.

"Se bienvenido, querido (nombre del pj). Te acompañamos todos en estos momentos de desgracia y dolor por la pérdida sufrida. Nikolai era un hermano estimado por todos nosotros. Que sepas que no estás solo en tu sufrimiento. Has tenido poco tiempo para gozar de sus enseñanzas y consejos, pero tendrás en nosotros alguien en quienes apoyarte. Verás, hemos sabido ciertas cosas que quizás podrían ser de tu interés, pero primero de todo, querríamos saber de tus labios que es lo que exactamente sucedió".

Si el pj lo explica, el grupo escuchará atentamente, mostrando especial interés en el apartado del pergamino. Cuando el pj acabe su relato, Ranglar empezará el suyo:

"Verás, parece que detrás de la muerte de tu sire hay algo más que un asesinato por conflictos entre vampiros. Nikolai murió por una cosa que llegó a sus manos: el pergamino. Ignoramos que contiene, aunque sospechamos que no fue la causa directa de su muerte, sino el hecho que estuviese en el lugar erróneo en el momento equivocado. Hemos descubierto que este pergamino estaba en posesión de los Akoimetai, aquel grupo de tzimisce que se dedicaban a vivir entre papiros y libros. Alguien lo robó, y el pergamino llegó a manos de los lexor. El hombre que encontrasteis era uno de ellos. Parece ser que formaba parte de un plan preparado por alguien para enfrentar a éstos con los Akiometai, pero vuestra presencia y el hecho que os lo llevaseis rompió sus planes, y eso fue la causa de la muerte de Nikolai. Quien lo mató, pero, se llevó el pergamino para hacer desaparecer cualquier rastro que pudiese delatarlo. Lo siento, pero será imposible de momento descubrir quien fue. Podría ser cualquiera".

La realidad es esta, al pj le será del todo imposible llegar a descubrir el culpable de la muerte de su mentor, así como la situación del manuscrito. Éste será el inicio de la historia del pj nosferatu, que proseguirá unos años más tarde cuando establezca contacto con el ventrue y viaje hasta Ctesifonte acompañando a éste y a Cosroes II.

TERCER PERSONAJE: BRUJAH

Esta tercera parte corresponde al personaje que interpreta al cainita del clan brujah. Tal y como pasaba en el caso de los dos anteriores, si el jugador ya dispone de un personaje en la parte posterior el más recomendable sería que fuese el que llevase al personaje ventrue..

INTRODUCCIÓN DEL DJ

En este caso, el personaje empieza también interpretando un hombre mortal, normal y corriente como cualquier otro de aquella época. Nos encontramos en el año 524 en la ciudad de Bari, donde el pj desarrolla su tarea como copista y escriba. Su jefe regenta una tienda que decide venderla y trasladarse a Bizancio, esperando gozar de una mejora en su estado económico, ofreciendo al pj la opción de acompañarlo. Si acepta, partirán en un barco, pero con tan mala fortuna que durante el trayecto el barco será abordado por piratas y ellos hechos prisioneros. Es vendido como esclavo, curiosamente en la misma Bizancio. Allí es comprado gracias a que sabe escribir. Entra a formar parte de un grupo de escribas gracias a que sabe escribir. Entra a formar parte de un grupo de escribas donde rápidamente destaca por su habilidad. Años después, es llamado por su amo, al que nunca había visto y que lo nombra jefe de los copistas. Pasan los años y es llamado de nuevo por el cainita, que después de mostrarle su colección lo acaba convirtiendo en vampiro. Entonces, el pj pasa a formar parte de los brujah lexor. Una noche, uno de sus contactos lo llama: según parece, llegará a sus manos bien pronto un manuscrito perteneciente a una de las bibliotecas ocultas de los tzimisce, y quiere saber si puede interesarle. Si dice que si, le comenta que ya se pondrán en contacto. Días después, llega la mujer del contacto: a su marido lo persiguen y se ha escondido en los subterráneos. Si va allí, únicamente encontrarán el cuerpo, pero sin el pergamino. Aunque el no lo sepa, el pj nosferatu y su mentor ya han pasado por allí y ahora lo tienen en su poder.

INTRODUCCIÓN AL PJ

Eres un joven que no supera la veintena, natural de la península itálica y que actualmente vive en la ciudad de Bari. No tienes familia, pues marchaste joven de casa para avanzar en tus estudios, y durante tu ausencia toda tu familia murió víctima de un accidente cuando el barco donde viajaban se vio sorprendido por una violenta tempestad y se hundió. Tú proseguiste tu vida, continuaste estudiando y actualmente te ganas la vida como un escriba o copista en una tienda donde realizas transcripciones y traducciones. Por eso es indispensable que el pj posea al menos dos puntos como mínimo en lingüística –siendo alguno más recomendable –y alguno en academicismo (no existente aún en esta época, pero que cumplirá perfectamente sus propósitos).

EL VIAJE

La acción se inicia el año 524. Nos encontramos en la mañana de un frío día de noviembre, igual que cualquier otro en esta época del año. Las calles de la ciudad empiezan a bullir de actividad mientras el pj se dirige hacia la tienda que Lucio, el hombre para el cual trabaja tiene en la parte más céntrica de la ciudad, cerca del mercado y las tiendas de los artesanos y los orfebres. El sol aún no ha acabado de salir, escondido tras las espesas nubes que saludan el nuevo día. Llega a la puerta mal iluminada aún por una antorcha. Está cerrada, y después de picar un par de veces ésta se abre lentamente. "Ah, (nombre del pj), hoy llegas pronto" dice Lucio. "Pasa, pasa". El interior de la tienda es frío, sobretudo a primera hora de la mañana. Las paredes llenas de estanterías con libros son la única decoración del local. En el centro, una gran mesa de madera llena de hojas de papel, plumas y tinta. Lucio se dirige hacia el fondo de la tienda, entra en la habitación con la que comunica y sale con un grueso volumen, tanto que para traerlo lo ha de llevar cogido con las dos manos.

"¿Que te parece? Es un ejemplar del "Rubidio" de Collario. ¡Un ejemplar magnífico! Un cliente me lo trajo ayer por la noche. Trajo también una copia inacabada del mismo. Parece que tuvo problemas con el hombre que la realizaba, así que nos lo ha traído para que lo acabemos. ¿Queme dices? Y eso no es todo. El hombre es un importante propietario de tierras, un antiguo militar que se ha trasladado a vivir a Bizancio a la zona más rica de la ciudad y eso me ha hecho tomar una decisión respecto a una idea que me rondaba por la cabeza hace ya tiempo. Aquí el negocio va cada vez peor, así que después de pensármelo mucho he decidido trasladarme a Bizancio, y me gustaría que tú vinieses conmigo. Yo ya soy grande y no tengo parientes, así que cuando yo me retire todo esto será tuyo. Piénsatelo bien y ya me darás la respuesta cuando acabemos el libro. No tengas prisa de momento".

Tal y como le había dicho Lucio, el libro es un magnífico ejemplar y la verdad es que la copia está a la altura que cabría esperar. Terminar el trabajo será un proceso largo y que ocupará al pj unos siete meses. La copia quedará (en principio siendo generosos) perfecta y al mismo nivel que el original. Entonces será el momento en que deberá dar la respuesta a Lucio. Éste ya ha apalabrado el traspaso de la tienda, así como un local en Bizancio y gran parte de sus pertenencias ya se encuentran en el barco que lo ha de llevar a su destino.

"¡Ah! –exclamará al ver el resultado final –un gran trabajo. Mangglio estará satisfecho con la obra. Ha quedado brillante, una obra maestra, sin duda una maravilla de un valor incalculable. Y ahora, hablemos del otro asunto. ¿Has decidido que harás? ¿Me acompañarás a Bizancio?"

Es de suponer que la respuesta del pj será afirmativa, así que lo único que le quedará por hacer es preparar las cosas y embarcar. El barco no sale hasta una semana más tarde, así que tendrá tiempo de prepararlo todo. Cuando llegue el día el tiempo no acompañará demasiado. Una ligera llovizna cae durante todo el trayecto hasta la casa de Lucio. Éste está esperando con un caballo. Cogerán una de las vías que se dirigen hacia el oeste, al puerto de la ciudad. El camino está muy transitado a pesar de la tormenta que durante algunos momentos parece que aumenta de intensidad. El barco en cuestión está bajo la dirección del capitán Antiliano, una galera típica destinada al transporte de mercancías pero que también puede acoger pasaje si la ocasión lo requiere. El capitán es un hombre de unos cuarenta años, robusto, con barba y unos brazos poderosos. Un hombre simpático que tiene la poco agradable costumbre de golpear la espalda de sus interlocutores mientras habla y deja escapar una estridente risotada. Ya conoce a Lucio, y después de palmear la espalda del pj los invitará a subir a bordo. La tripulación está acabando de cargar la s mercancías que transportarán durante el viaje. La actividad es frenética, con los marineros moviéndose arriba y abajo sin parar, tirando cuerdas, atando barriles, transportando cajas y procurando que todo esté listo cuando llegue el momento en que Antiliano de la orden de desplegar velas y partir. Cuando sean casi las once de la mañana será cuando éste de por fin la orden de dejar el muelle y empezar la travesía. La galera hará un viraje en las proximidades del puerto y enfilará hacia mar abierto. Atrás quedará la ciudad de Bari donde reina una febril actividad, con pequeños barcos que entran y salen esporádicamente, alguno de mayor tamaño que el resto e incluso alguno de mayor tamaño que la nave donde viajan el pj y Lucio. El recorrido los llevará hasta la ciudad de Coron, situada en el extremo sur de la península helénica. Allí harán escala, recogerán unas mercancías y dejarán otras. Como llegarán prácticamente cuando sea de noche, el capitán dejará a sus hombres bajar a puerto, aunque les advertirá antes de hacerlo que deberán estar todos preparados para partir al día siguiente a las ocho de la mañana. El pj y Lucio son libres de hacer lo que quieran, pero en caso de bajar deberán estar en el barco a la hora convenida o éste marchará sin ellos.

El puerto es como cualquier otro: tabernas, bebida, mujeres,... Si no buscan problemas no tienen porqué encontrarlos. A la mañana siguiente, tal y como les había advertido Antiliano, la nave abandonará puerto. Ahora ya no han de hacer ninguna escala más hasta llegar a la ciudad de Bizancio. Los días parecen mejorar climatológicamente, y la nave navega a una velocidad importante a pesar de su carga. Pero al mediodía después de haber partido de Coron uno de los hombres dará la voz de alarma. En el horizonte se recorta la silueta de un barco con la proa claramente apuntando al mismo rumbo que la nave donde viaja el pj. El capitán hará un gesto de disgusto y de preocupación: *"Piratas"*, murmura. Si le preguntan que puede pasar les dirá:

"No podremos dejarlos atrás. Su nave es mucho más rápida que la nuestra. Ni sin carga podríamos escapar. Lo único que podemos hacer es prepararnos para luchar. Podéis permanecer aquí y ayudar o ir abajo, como deseéis".

Lucio es un hombre mayor y rechazará la lucha. El pj, por su parte, es libre de hacer lo que quiera. Si quiere luchar le proporcionarán una espada. Durante las horas siguientes podrán ver claramente como los perseguidores van ganando terreno hasta que, cuando sea ya una hora avanzada de la tarde, la nave se coloca a su altura. Los piratas se colocan paralelos a su lado, lanzan las cuerdas e inmediatamente se produce el asalto. Si el pj participa en la lucha no resultará muerto –esperemos, claro, siempre podría haber un mal golpe y la suerte darle la espalda –pero quizás si que sea herido, y finalmente capturado. Únicamente sobrevivirán diez hombres; el capitán Antiliano también resultará muerto. Si no ha participado en la refriega, el lugar donde el pj esté oculto será igualmente asaltado por los piratas y él y Lucio serán hechos prisioneros. En fin, que hagan lo que hagan serán finalmente capturados. Los piratas parecen estar formados por hombres de todas las nacionalidades, una curiosa mezcla. Los encabeza un tal Sekliaco, hombre fuerte y de mirada feroz. Ordenará encadenar a todos los supervivientes y llevarlos bajo cubierta. Sus planes son dirigirse a Bizancio, donde tiene pensado venderlos como esclavos. Nada de lo que puedan hacer les servirá de nada, y con empujones y mucha brusquedad serán conducidos al interior del barco. Allí pasarán unas cuantas jornadas a oscuras y mal alimentados. Poco a poco, el pj así como el resto de compañeros de cautiverio irán perdiendo poco a poco la esperanza hasta que, un día de buena mañana, empezarán a oír los gritos de las gaviotas. Efectivamente, las maniobras repentinas que realiza el

barco les indican que están atracando en un puerto. El suave balanceo de la nave desaparece poco después y quedan finalmente detenidos durante horas. Al principio oyen el ruido de los marineros en cubierta que parecen descargar cosas, pero poco después todo eso cesa. Así pasarán todo el día y toda la noche. Por la mañana siguiente, cuando haga ya dos horas que ha salido el sol se abrirá la reja y algunos piratas bajarán por las escaleras de madera, atándolos a todos juntos con cadenas en una fila india. Con empujones son llevados a cubierta, donde los espera Sekliaco.

"Escuchadme bien. Estáis en Bizancio, la ciudad más importante del mundo y donde el dinero abunda tanto como las piedras. Y espero que vosotros me lo proporcionéis. Ahora os llevaremos a la plaza donde seréis vendidos como esclavos. Responderéis todo aquello que os pregunten y haréis todo aquello que os manden, y todo ello con el máximo interés, ¿queda claro? Si alguien no lo hace lamentará mil veces el día en que sus padres se conocieron. Quien haga alguna tontería que se aplique lo mismo. ¡Así que venga, todos en hilera!"

Los piratas los obligarán a bajar del barco y desde el puerto los conducirán ciudad adentro hasta una plaza llena de gente donde hay colocada una tarima desde donde van mostrando los esclavos destinados a la venta.

"Uno tras otro vais bajando por la madera hasta pisar el muelle. Allí sois contados de nuevo por uno de los piratas mientras la gente amontonada alrededor vuestro os examina con curiosidad y dejando entrever un rictus de burla. El numeroso grupo, abriéndose paso sin miramientos a base de empujones y golpes empieza a caminar por uno de las colapsadas calles bizantinas. La gente se aparta molesta pero sin ganas de plantar cara a un grupo de piratas con el aspecto que tienen los que os han capturado. La travesía dura prácticamente una hora hasta que llegáis a una gran plaza. A pesar de parecer imposible, la multitud es todavía más numerosa. Gritos y mas gritos llenan el ambiente, ya sean vendedores como compradores; gente de todas las clases y condiciones vestidas con las ropas mas lujosas o las túnicas mas estropeadas llenan el gran espacio donde, justo al otro lado podéis ver una tarima de madera donde un hombre, sin duda el que debe ser el maestro de ceremonias, va alabando las virtudes de una joven poco agraciada, medio desnuda y que no para de gimotear. Un tirón de la cuerda por parte de uno de los piratas deja bien a las claras que aquí no habéis venido como espectadores. La marea humana se abre para dejaros paso hasta llegar al pie de la tarima donde otro grupo ya está esperando. Después de unos diez minutos, un hombre avanza uno por uno haciendo una mirada rápida y preguntando alguna cosa a tus compañeros de cautiverio. Cuando llega a tu altura te mira levantando una ceja y te pregunta si sabes hacer alguna cosa especial que sea de provecho".

Es de esperar que el pj sea inteligente –un narrador generoso puede permitirle una tirada de Astucia si el pj no da muestras de querer decir nada –y mencione el hecho que sabe leer y escribir. Si así lo hace, el hombre, un ser pequeño y barrigudo hará un rictus de satisfacción y murmurará *"perfecto"*, tras lo cual sigue su trabajo. Pasarán aproximadamente dos horas hasta que llegue el turno del pj.

"Eres arrastrado mediante tirones de cuerda hasta lo alto de la tarima. Allí te obligan a mantenerte derecho dando únicamente un giro sobre ti mismo mientras el vendedor va alabando tus virtudes. "Estamos ante un magnífico ejemplar: joven, alto, fuerte y sano, sin ningún tipo de tara, obediente y respetuoso. Como si todo eso no fuera bastante, una a todas esas virtudes el talento de la lectura y la escritura". Tras comentar esto último se levantan murmullos y las ofertas aumentan súbitamente de valor. Finalmente, un hombre vestido con unas ropas lujosas como pocas habías visto nunca levanta la mano y realiza su oferta. Inmediatamente el resto de pretendientes callan y parecen dar la pieza como perdida. El vendedor debe ser de la misma opinión pues lo declara rápidamente tu nuevo propietario. Un par de guardias se acercan a la tarima, entregan un paquete al encargado y se te llevan hacia tu nuevo amo. Cuando llegas delante suyo el hombre se te queda mirando y te pregunta por tu nombre y de donde eres, si es cierto que sabes leer y escribir y que idiomas dominas. "Perfecto. Escúchame bien pues sólo te lo diré una vez: mi nombre es Pannisonas y tu nuevo amo es Tribonius. Yo me encargo de buscarle esclavos con unos mínimos de cultura. Si te portas bien y no das problemas tu vida será tranquila. Proporcióname quebraderos de cabeza y te arrancare la piel a tiras. ¿Entendido? La casa de mi señor está cerca, así que vamos. Una vez allí te enseñaré tu habitación y la tarea que te corresponde".

La comitiva formada por Pannisonas, cuatro guardias y tú atraviesa la plaza y coge una de las vías principales de la ciudad. Unos quince o veinte minutos después gira y enfila hacia una pequeña colina repleta de lujosas mansiones. Otros diez minutos y os detenéis ante una reja de hierro que marca la entrada a uno de estos edificios. Dos soldados vestidos a la manera típica bizantina os abren las puertas y entráis. Se trata de una hacienda con la parte anterior ocupada por verdes y floridos jardines de inusual belleza. Tras cruzarlos llegáis a la mansión propiamente dicha. De color blanco, está compuesta por tres alas, una de principal y dos de secundarias. Pannisonas se dirige a uno de los guardias ordenándole que te saque las cadenas mientras se dirige a ti: "Bien, ahora te acompañaré a tus habitaciones mientras te explico tres o cuatro cosas. Mi amo dispone de diferentes copistas y traductores. Su debilidad son los libros, sin importar el tema que traten. Tu tarea aquí será la de realizar copias de

todos aquellos manuscritos que se te vayan entregando. Si se considera necesario realizarás también tareas de traducción. Si tus trabajos resultan satisfactorios, más adelante se te encargarán tareas de mayor importancia. Aquí será donde vivirás, con el resto de traductores. Tres comidas diarias así como dos horas de descanso al día. Pero nunca saldrás solo, siempre que lo hagas lo harás acompañado. ¿De acuerdo? Y no se te ocurra escapar. La vigilancia es fuerte y si te atrapan intentando huir o después de hacerlo serás torturado hasta morir. ¿Alguna pregunta? Por cierto, si tu tarea satisface al señor, quizás algún día aparte de subir de categoría te conceda la libertad".

JEFE DE COPISTAS

Si el pj no hace ninguna tontería los siguientes años los pasará aquí, entre libros y más libros. Los compañeros y la rutina siempre son los mismos, pero la calidad de su tarea hace que poco a poco se le vayan proporcionando trabajos más complejos y refinados donde el pj podrá mostrar lo mejor de sí mismo.

Han pasado veinte años desde la llegada del pj a la casa de Tribonius, pero nunca lo ha llegado a ver. Según dicen, sus negocios ocupan la mayor parte de su tiempo, así que, cuando un día recibe el aviso de Pannisonas –que por cierto se mantiene como el pj lo vio el primer día allá en la plaza durante la venta de esclavos –que el amo quiere verlo la sorpresa es mayúscula. Es de noche, el pj estaba dando los últimos retoques a una hoja ilustrada cuando, el encargado lo va a buscar con el mensaje siguiente: *"Sígueme"*. La sorpresa de sus compañeros es igual a la suya. Pannisonas conduce al pj al ala principal del edificio. El lujo en esta parte de la casa no tiene igual a ninguno que haya visto anteriormente: estatuas, alfombras, cortinas,... todo increíblemente lujoso. Pannisonas lo conduce hasta una gran sala con las paredes acabadas en arcos, el suelo de mármol y grandes ventanales cubiertos por cortinas con motivos ornamentados bordados con hilos de oro. Una gran mesa circular de roble ocupa el centro de la sala rodeada por sillas del mismo material. De pie, a un lado de una columna, una figura se recorta en la oscuridad.

"Amo –dice Pannisonas –aquí está (nombre del pj)".

Una vez dicho esto se retirará.

"Se bienvenido. Te he estado observando todos estos años y quería felicitarte personalmente por tu tarea. Has realizado unos trabajos estupendos, algunos como nunca había visto. Es por eso que he decidido nombrarte Jefe de Copistas. Tú te encargarás de supervisar las copias que haga el resto de tus compañeros. Naturalmente, este cargo también comporta unas ventajas. Se te asignará una cantidad monetaria importante para tus necesidades, pues un día de cada siete tendrás la libertad de salir de la finca –en este punto, Tribonius confía en sus disciplinas para anular cualquier pensamiento de fuga de la mente del pj –e ir a hacer lo que quieras, eso sí, nada que comprometa tu seguridad, naturalmente; no me gustaría perder a mi nuevo Jefe de Copistas. Bien, estimado (nombre del pj), ¿que me dices?".

Como el pj no tiene ninguna otra opción que aceptar seguro que estará encantado. Tribonius y el pj aún estarán un rato hablando, un par de horas aproximadamente, principalmente sobre libros y diferentes autores tanto contemporáneos como de la antigüedad.

Desde este momento las condiciones de vida para el pj mejorarán de forma notable. Por sus manos empezarán a pasar extraños libros, algunos escritos incluso en idiomas desconocidos para él e incapaz de situarlos, que o bien copia personalmente o bien supervisa la tarea de sus subordinados. Los encuentros que mantiene con Tribonius desde entonces aumentan en número y frecuencia, suponiendo un interesante intercambio de conocimientos y aprendizaje para el pj (así que después y una vez convertido en vampiro, repartirá el resto de puntos, los que otorgue a Ocultismo, Academicismo, Lingüística y Sabiduría Popular serán tratados como si fuesen habilidades secundarias, es decir, un punto destinado a cualquiera de ellas se convierte en dos) y del que extraerá un gran provecho. En los últimos tiempos casi se han convertido en diarios estos encuentros, pero siempre durante las horas nocturnas.

Cuando han pasado ya dos años desde el nombramiento del pj como Jefe de Copistas, un día es llamado por su amo, pero en lugar de ir a la sala donde siempre conversaban, el inmutable Pannisonas lo conduce a las estancias más inferiores de las que el pj desconocía la existencia hasta ahora. En la gran sala, el criado mueve un resorte camuflado en una columna y un portal se abre en la pared del fondo, dando paso a un estrecho corredor completamente a oscuras. Pannisonas coge una antorcha y conduce al pj a través de una escalera de caracol excavada en la roca. Baján durante un par de minutos. Al final llegan a una pequeña sala con una puerta al fondo. Pannisonas le señala la puerta, indicándole que vaya solo. Cuando el pj la abra se encontrará en una gran habitación (20x20x6) toda llena de libros. En el centro, sentado en una silla y con un libro abierto sobre una mesa se encuentra Tribonius.

"Pasa, pasa, amigo mío. ¿Que te parece mi modesto refugio?".

Durante un buen rato estará enseñando la colección al pj.

"¿Que me dices, increíble no? Aquí hay reunida una fuente inagotable de conocimientos esperando que alguien repare en ella. Ni en diez vidas enteras nadie sería capaz de abarcar todo el saber aquí recogido. ¿No es una lastima que uno haya de morir y no pueda sacar provecho de todo esto?"

Tribonius conducirá la conversación por este camino: está tanteando al pj pues ha decidido convertirlo en su neonato.

"Piénsatelo bien. ¿No es una injusticia morir sin haber conseguido aquello que deseamos? ¿No te gustaría ser inmortal y tener todo el tiempo del mundo para gozar de este placer?"

Si el pj dice que no Tribonius seguirá con la conversación, pero el final únicamente será uno. Si dice "sí", Tribonius exclamará

"¡Bien!, pues eso es lo que te ofrezco" y saltará sobre el. El pj será incapaz de moverse y Tribonius lo desangrará para convertirlo en su semejante.

"Dicho esto se te queda mirando fijamente. De repente, notas como si una mano invisible te atrapase y te impidiese moverte. Intentas liberarte con todas tus fuerzas pero la mano aumenta su presión y sus dedos invisibles se aferran a ti con una fuerza inhumana. Tribonius sonríe mientras sus ojos inyectados en sangre cogen completamente el tono de ésta y su risa deja entrever dos gigantescos colmillos más propios de una bestia que no de un hombre. Se acerca lentamente y te clava en el cuello estas dos imposibilidades, taladrándote por el dolor y acto seguido notas como empieza a succionarte la sangre que te mana por las dos heridas. Los ojos se te empiezan a cerrar, las piernas te tiemblan pero la mano invisible sigue sujetándote. Poco a poco la vida se te escapa, los ojos se te cierran, las fuerzas te abandonan y mueres. Oscuridad. Pero si hubieses muerto, ¿acaso serías capaz de reconocer la oscuridad? Y aún notas tu cuerpo. Intentas mover los dedos y estos responden; intentas abrir los párpados y te obedecen. Estás tirado en el suelo y delante de ti, igual que antes, está Tribonius. "Levántate, no estás muerto. Simplemente has cambiado". Tribonius te ofrece su mano y te ayuda a incorporarte, te acompaña hasta una silla donde prácticamente de desplomas, incapaz de mantenerte en pie. "Estás débil, necesitas alimentarte. ¿Tienes hambre?". Como respuesta a la pregunta notas como un vacío en tu interior, pero es una sensación extraña la que recorre tu cuerpo. Tribonius sonríe e inmediatamente una puerta al fondo se abre y por ella entra una joven de no más de veinte años, ligeramente vestida y con la mirada perdida. Se acerca y se sienta a tu lado ofreciéndote su brazo. Algo en tu interior empieza a agitarse. Un calor proveniente del cuerpo de la joven, una sensación como no habían experimentado nunca antes tus sentidos. "Déjate llevar" dice Tribonius. Medio ofuscado por la visión de aquel brazo y las sensaciones que ofrece notas como dos colmillos empiezan a crecer, no puedes aguantar más y los clavas en la muñeca de la chica, la cual deja escapar un leve gemido. La sangre inunda tu boca y empiezas a succionar ávidamente. Pareces incapaz de contenerte, pero Tribonius te separa de ella. "Detente o la matarás". La joven, como obedeciendo a una orden invisible, pálida, se levanta y marcha por la misma puerta por la que había venido. Con la sangre goteando por los labios te sientas satisfecho en la silla. Tribonius te mira fijamente y te pregunta: "Bien (nombre del pj), eres un hombre culto. Después de lo que has visto y sentido, serías capaz de decirme que te ha pasado?". El pj deberá tirar Inteligencia + Ocultismo a dificultad 8. Si la saca se dará cuenta inmediatamente y una palabra vendrá a su mente: "Vampiro".

Tribonius comprenderá cualquier reacción del pj e intentará conversar con el. Si se pone violento utilizará sus disciplinas para conseguirlo. Aquí será donde el pj reciba una primera explicación de lo que es, lo que puede hacer, ...en fin, aquello básico para alguien que se acaba de convertir en lo que ahora es el pj.

"Como ya habrás notado has sufrido una... digamos que una serie de cambios. Como vampiro eres una criatura nocturna. Vives, te mueves en la oscuridad. El sol te mataría y el fuego, él también podría hacerlo. Una ventaja que tienes es que ahora el tiempo ya no te afecta. Los años ya no tienen sentido para ti; de viejo no te preocupes que no morirás. Eso, como te decía antes, no significa que no puedas hacerlo. El sol, el fuego y el daño físico sí que pueden. Si te hieren pero no te matan siempre podrás volver a curarte; el tiempo será más o menos, pero podrás hacerlo. Y a parte de esta inmortalidad has conseguido alguna que otra capacidad que antes no tenías. Ven, mientras damos una vuelta por la ciudad te enseñaré que puedes hacer, y así aprovecharemos y te hablaré del refugio que te has de buscar y otras cosas que te serán de interés".

Estas primeras noches serán de aprendizaje. Tribonius le explicará que son los cainitas, de donde viene, los que hay en Bizancio y otras cosas que al pj le serán necesarias saber para moverse por la ciudad. Tribonius también lo introducirá en lo que son los Brujah Lexor.

¿QUIÉNES SOMOS NOSOTROS? ¿QUÉ SON LOS BRUJAH LEXOR? PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

Durante una de las noches en que el pj y su creador estén caminando por las calles de la ciudad, Tribonius le explicará quiénes son los lexor, que significa ser uno de ellos.

"Verás, hijo mío. Como ya has podido descubrir durante estos días ahora eres mucho más que un simple mortal. Como ya te dije, el tiempo no significa nada para ti. Si eres una persona cautelosa podrás llegar a vivir para siempre. Tu organismo no morirá por la simple razón que ya está muerto. Pero no lo entiendas mal, estás muerto pero podrías morir nuevamente, y si este hecho llegase a producirse esta vez si que ya sería irreversible. Es lo que llamamos la muerte definitiva. Puedes sufrir heridas que matarían a una persona normal y seguir andando como si nada mientras tu cuerpo se regenera. Pero para hacer todo esto deberás pagar un precio, terrible al principio pero que, te puedo dar mi palabra, se acabará convirtiendo en un placer delicioso: ya no te hace falta comida, a partir de ahora te alimentarás únicamente de sangre, y a ser posible de sangre humana. Puede parecer una aberración, quizás a tu mente le cueste aceptar la nueva situación, pero cuando seas consciente de todo aquello de lo que eres capaz te aseguro que no le darás tanta importancia, hasta que se llegue a convertir en aquello natural para ti y olvides todo lo que significaba un buen plato de carne o pescado en una mesa o un vaso de un vino exquisito. Pero la sangre que ahora corre por tus venas no solo te hará inmortal, además te concede la oportunidad de usar unos poderes más allá de la capacidad de comprensión humana. No te preocupes si ahora no sabes utilizarlos, es un proceso largo de aprendizaje que se irá prolongando a lo largo de los años. Nunca llegarás a saberlo todo, créeme".

Otro asunto que también merecerá la atención de Tribonius será el tema de la sociedad cainita dentro de la ciudad de Bizancio y la existencia de los diferentes clanes.

"Dentro nuestro mundo el juego del engaño y la traición son una constante, así que deberás estar siempre alerta. No todos los vampiros somos iguales, la procedencia de la sangre que nos creó hace que nuestros intereses y nuestras capacidades sean en parte diferentes. Aquí podrás encontrar otros hermanos de nuestro clan, los Brujah, herederos de la gloriosa Cartago, los Ventrue, la familia que los acogió, los Capadocios, los misteriosos Nosferatu, los traidores Setitas, los viajeros Gangrel y Ravnos, los orgullosos Tzimisce y los peligrosos Assamitas entre otros.

Aquí en Bizancio la cúpula de poder gira alrededor de tres poderosos cainitas, el Tzimisce Dracon, el Ventrue Antonius y el Toreador Miguel. Juntos forman lo que aquí llamamos Triunvirato. Entre ellos han establecido una relación de amor- odio que ha marcado el destino de nuestra ciudad durante los últimos decenios. Nosotros, los Brujah Lexor dependemos directamente de los Ventrue Antoninos. Nosotros nos encargamos de supervisar la administración del imperio. Nosotros hemos inspirado la creación de una burocracia compleja y única sin la cual la vida hoy en día en Bizancio sería un auténtico caos. Los orígenes de nuestra familia datan del Segundo Consejo del año 489, cuando yo mismo y dos neonatos míos, Theophilus y Dorotheus fuimos autorizados para codificar la vieja y oscura Lex Regia –ley romana –en lo que se conoce a partir del 530 como el Código Justiniano. También se nos encargó la tarea de codificar los principios rectores de la Trinidad; así es como fue establecido el Código de los Legados. Desde entonces hemos estado ampliando el ya de por sí largo Código de Justiniano. Nos damos a nosotros mismos el nombre de Senado, y nuestro líder, en este caso yo, recibe el nombre de Autokrator. Mi tarea es coordinar las actividades de la familia. Por debajo de mí encontramos los senadores, el número de los cuales va variando. Cada senador asume la responsabilidad de alguna de las ramas administrativas de Bizancio, incluyendo leyes, comercio y finanzas, construcción y ceremonias. Su papel incluye también diversas tareas menores que cambian de manos constantemente, aumentando la complejidad de la burocracia. Los códigos que sirven como patrón para el sistema legal y burocrático de Bizancio se cuentan por millares, y únicamente yo los conozco todos".

"En los consejos de la ciudad únicamente las familias de la Trinidad tienen voz y voto. Todas las infracciones o disputas entre familias de la Trinidad se resuelven por un grupo de jueces formados por un delegado de cada familia. Estos jueces se conocen como "Quaesitoris". Los dictados por los que nos regimos aquí en Bizancio son:

1. *El legado de la Trinidad: "De tres es el gobierno de Bizancio. Sólo tres tienen voz y voto y pueden unir nuevas leyes a este código. Es también responsabilidad de los Tres asegurarse que las preocupaciones del rebaño sean escuchadas.*
2. *El legado de la Progenie: Sólo la Trinidad es libre para dar el Abrazo. Incluso las familias rebaño han de pedir permiso a los tres Quaesitoris. No hacerlo resulta en la destrucción de la progenie y la sanción al sire.*
3. *El legado de la Fundación: Sólo los Tres pueden otorgar dominio, tal y como los Primeros Tres fundaron la ciudad. Los cainitas reciben un dominio con el Abrazo, en todo caso, y son responsables de asegurar que en ello se cumple el Código de los Legados.*

4. *El legado de las Sombras: Los Tres son señores de la noche, y por tanto han de gobernar en las tinieblas. Se los ha de reverenciar como a divinidades, pero sin revelar nunca su naturaleza real. Al igual que se desconoce la naturaleza del Padre, Hijo y Espíritu Santo, ha de suceder con la de la Trinidad.*
5. *El legado de las Cenizas: la destrucción de un miembro está prohibida, a menos que los Tres la perdonen. La violación de este legado desembocará en un juicio y posteriormente en la Muerte Definitiva del infractor. Los que no pertenezcan a las familias no están protegidos de este legado.*

El manuscrito misterioso: unos cuatro años después, el 558, cuando el pj está en plena tarea como un Luxor recibirá un aviso. Se encuentra en la biblioteca principal donde los copistas están realizando unas pequeñas imágenes para un tratado sobre el Espíritu Santo, cuando Pannisonas se acerca.

"Perdonad, señor. Un hombre trae un mensaje personal para vos. Si me acompañáis os llevaré hasta él". Si el pj lo sigue lo conducirá hasta el exterior donde un hombre está esperando. Éste hará una reverencia y le entregará un pergamino enrollado. Después se irá. El mensaje dice lo siguiente:

Estimado Señor

Os envío este mensaje para comunicaros un hecho de suma importancia.

Está a punto de llegar a mis manos un documento que puede ser trascendental, si más no considerando las manos de las que provienen. Para informaros personalmente me gustaría veros.

Os espero en el interior del antiguo almacén de grano situado en mañana a medianoche.

Vuestro fiel servidor

Ankiotos

Este Ankiotos es un contacto que el pj tiene en la ciudad de Bizancio y que se mueve por lo que podríamos llamar la zona portuaria. Acostumbra a enterarse de negocios que tienen lugar y que se hacen a escondidas, principalmente relacionados con objetos, incluso cargamentos provenientes de otros países. Si el pj quiere puede comunicarlo a Tribonius o no, ya que la elección es suya, pero Pannisonas informará a su amo de lo que decía el pergamino. Éste mantendrá también una conversación con el pj para ver si éste le menciona lo que decía el mensaje. Como lo ignora ordenará seguir al pj. Cuando llegue el momento del encuentro un ghoul seguirá al pj. Si este saca una Percepción + Alerta a dificultad 9 descubrirá que está siendo seguido, pero el ghoul encargado se dará cuenta del hecho y huirá, pero al menos así el pj evitará que Tribonius sepa porqué es el encuentro, en el supuesto que le interese esconderlo.

El almacén de grano es como una gran nave de madera de más de cien metros de longitud y treinta de anchura, pero que actualmente se encuentra en desuso y que según dicen quieren derruirla para construir una plaza a un héroe militar, o eso dicen las habladurías. Los ventanales están rotos, en algunas partes falta algún tablón de madera, cosa que facilita la entrada pues la puerta principal está rota también. El interior es oscuro y está en mal estado: polvo y ratas se juntan con trozos de madera caídos del techo. Grandes cajas de madera quedan con quien sabe qué en su interior. Cuando el pj entre verá que Ankiotos ya se encuentra allí. Éste se acercará y saludará efusivamente al pj. Después explicará al pj el motivo de su nota:

"Como bien sabéis, los Akiometai del Dracon están recogiendo cantidad de libros y pergaminos de todas las procedencias y los están trasladando a un lugar común. De momento desconocemos la finalidad de todo esto. Pero dentro del grupo tengo un contacto entre los trabajadores mortales que me ha informado que un fragmento de los más importantes de los que se conservan allí dentro les ha sido robado, un manuscrito con un curioso símbolo. Pues bien, otra fuente me ha hecho saber que tiene en su poder un pergamino que por la descripción que me ha hecho –idioma extraño y símbolo dibujado en él –podría ser perfectamente el que buscan los tzimisce, y me lo ha ofrecido a cambio de un precio razonable. Mañana al mediodía será mío y yo os lo llevaré por la noche. Qué os parece, señor, ¿donde queréis que os lo entregue? ¿Os lo llevo a la puerta de la mansión o nos encontramos en otro sitio?"

Una vez queden de acuerdo cada uno podrá marchar por su lado. Lamentablemente, cuando llegue el momento de la cita el contacto no aparecerá. Por mucho que el pj busque por los alrededores no encontrará ninguna señal que le pueda indicar si éste ha llegado a venir o no. En los lugares que acostumbraba a frecuentar tampoco lo han visto, y en su casa su mujer hace un día entero que no sabe nada tampoco. Cualquier búsqueda que inicie el pj será inútil. Pero dos días más tarde, justo cuando acabe de despertar y se incorpore en la casa principal, se acercará Pannisonas para comunicarle una noticia: *"Señor, en el salón hay una mujer que dice que necesita veros. Lleva aquí desde media tarde, pero ha*

insistido en querer hablar directamente con vos. Parece ser la esposa de Takabras –el contacto –por lo que me ha dicho. Está muy nerviosa, así que le he dado una bebida para que se calme".

Si el pj va rápidamente a verla, efectivamente, es la mujer de Tabakras. Nada más entrar el pj en la sala la mujer se levantará corriendo y caerá de rodillas a sus pies: *"¡Mi marido! ¡Salvadlo, señor!".* La mujer vuelve a estar extremadamente nerviosa pero cuando el pj logre calmarla ésta le explicará los hechos: *"Hoy ha venido un amigo suyo. Según me ha dicho, Takabras le ha venido a ver a su tienda y le ha pedido que viniese a darme un mensaje que os tenía que transmitir a vos. Os esperaba esta noche en los subterráneos que hay bajo la Vía Carpia. Se ha ido corriendo antes que el amigo pudiese preguntarle absolutamente nada. Decía que lo seguían y que no podía quedarse mucho".*

En este momento entrará el Sire del pj, Tribonius. Si este ya había sido informado por el pj del asunto del pergamino, a pesar que lo había odio todo dejará que este lo ponga al corriente de lo que la mujer ha dicho. En el supuesto que no le mencionase nada, su actitud será diferente:

"Estimado discípulo, no pierdas tiempo. Yo me ocuparé de ella. Afuera te esperan un grupo de mis hombres para acompañarte y ayudarte en caso necesario. Muévete y trae el pergamino. Ya hablaremos después. ¡Ves!".

Deja que el pj se pregunte como lo sabe su Sire y que quiere decir con la última frase. Mejor que no pierda tiempo. Efectivamente, en el exterior lo espera un grupo de tres ghouls, todos armados. Si van rápidamente hacia donde les ha dicho la mujer, allí no encontrarán nada. El lugar está vacío y maloliente, la oscuridad es absoluta –los ghouls llevan antorchas –y el único ruido es el del agua fluyendo. Con una Percepción + Alerta a dificultad 8 oirán de repente un rumor de lucha. Ésta se prolonga durante unos momentos. Entonces, con otra tirada oirán pasos que corren, pero que lo parecen hacer en dos grupos: unos más próximos y otros más alejados. Si van hacia allí el ruido para pocos momentos después. Cuando lleguen se encontrarán en una sala de diferentes niveles y con cuatro entradas. Abajo hay un cuerpo tirado, el de su ghoul y un par de figuras que se lo miran. Una es Nikolai, pero a la otra no la reconoce. Si baja, Nikolai lo saludará. Para saber la conversación hay que recordar la historia del pj nosferatu, pues se trata del acompañante de Nikolai, aunque el pj ignora este hecho. Nikolai es un nosferatu con el que el pj ha tenido algún contacto con anterioridad, principalmente para pedirle información, que por supuesto éste ya se ha cobrado. Parece bastante obvio que no tienen nada que ver con la muerte de Takabras. Si el pj decide registrar el lugar no encontrará nada, y además el pergamino no está. Si utiliza Áuspex a nivel tres –en caso que lo posea –lo único que podría llegar a identificar es un grupo de tres hombres, todos con capas y capuchas e imposibles de identificar que atacaban al ghoul. Para conocer la conversación que sigue a continuación, habrá que referirse a la introducción que se realizó para el personaje nosferatu. Cuando vuelva a casa de Tribonius, éste lo estará esperando. Según si el pj lo había informado de la existencia del pergamino o no, la actitud de su Sire será una u otra. Si ya lo había informado, simplemente se limitará a escuchar lo que el pj le ha de decir:

"Es una lástima, no todos los días tenemos la oportunidad de saber en que trabajan aquellos tzmisce, ni que es aquello que verdaderamente los inquieta, eso suponiendo que el pergamino nos hubiese revelado todo esto, ya que ni tan solo tenemos una vaga idea sobre cual podría ser su contenido".

En cambio, si el pj no mencionó para nada la existencia del manuscrito, la actitud de Tribonius será muy diferente.

"Primero de todo, explícame que ha pasado hoy. Es totalmente imperdonable que no me informases que existía el pergamino ni la posibilidad de hacerse con él. Acabamos de perder una oportunidad única de saber más de las intenciones y proyectos del Dracon y los suyos. A nuestro señor Antonius no le agrada conocer este fracaso. Si el pj argumenta que desconocían su contenido Tribonius lo hará callar con una mirada aterradora. ¡Cualquier cosa que podamos hacer nuestra es valiosa, no lo olvides nunca! El hecho que me lo escondieses no se puede permitir. Deberás beber mi sangre como muestra de lealtad".

En caso que el pj se niegue, Tribonius explotará de furia: *"¡Cómo te atreves!".* En este caso el pj perderá gran parte de la estima y respeto de su mentor, que lo degradará de la posición de Jefe del grupo de Copistas Lxor. Esto influirá negativamente en las relaciones del pj con el resto del clan, así como con los ventrue de Antonius. Quizás el pj no se dará cuenta de la gravedad del hecho en toda su importancia, pero más adelante podría llegar a tener plena conciencia de lo que eso significa.

CUARTO PERSONAJE

Esta parte corresponde a la introducción del último personaje, concretamente al que lleva el perteneciente al clan Tzimisce. En caso que la persona que lo lleva juegue también la parte siguiente, una buena opción sería que se tratase del que interpretará al cainita Tremere.

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Nos encontramos en el año 534 en la ciudad de Tesalónica, de donde el pj es originario. Se trata de un hombre ya maduro, rondando la treintena y que a lo largo de su vida ha viajado mucho. Su padre se dedica a transcribir y traducir manuscritos, libros y pergaminos y él ha viajado durante bastantes años para ampliar su bagaje cultural y poder ser capaz un día en el futuro de llevar el negocio familiar con la misma solvencia que lo ha hecho su padre. Después de volver e instalarse en Tesalónica, el pj se encuentra un día trabajando en un manuscrito cuando repara en una extraña leyenda desconocida para él hasta ese momento. Decidido investigarla, la pista lo conduce hasta la ciudad de Bizancio, capital del imperio, donde encontrará el misterioso Monasterio de San Pablo. Sin él saberlo, éste monasterio es una de las sedes de los cainitas Tzimisce, los cuales lo utilizan como refugio y como biblioteca. Allí investigará la leyenda hasta que parece que ha descubierto ya todo lo que podía interesarle. Un mensaje urgente lo hará volver a casa, pues su padre ha caído enfermo y él se deberá hacer cargo del negocio familiar. Pasará un tiempo, pero el pj habrá despertado la curiosidad del clan voivoda. Será observado y controlado, y llegado el momento oportuno será convertido en uno de ellos. Así el pj podrá seguir sus investigaciones sobre libros, y un buen día, años después, llegará a sus manos un libro que parece relacionado con la leyenda que lo había llevado al monasterio hace años. Desgraciadamente, el manuscrito será robado por los Hijos de Judas y acabará en manos de los nosferatu. Lo que sucede con él ya forma parte de la introducción de otros personajes.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ

Todo empieza en la ciudad de Tesalónica en el año 534. Eres un hombre joven, de treinta y dos años y que se ha pasado una buena parte de la vida viajando, desde el sur de la península helénica hasta la zona del imperio sasánida e incluso hasta el Valle del Indo. Tu padre es un reputado traductor y transcriptor de manuscritos, posee una tienda en la misma ciudad que goza de un gran prestigio entre la gente más culta y adinerada de la zona. Como tú habrás de heredar algún día la tienda, sería interesante que repartieses tus puntos entre habilidades tipo Sabiduría Popular, Ocultismo, Lingüística –especialmente –etc...

LA LEYENDA

La acción tiene su inicio en el año 534. El pj, natural de la ciudad de Tesalónica, es hijo de un escriba, un hombre que se dedicaba a hacer traducciones y transcripciones de libros, pero que consiguió, cuando ya era mayor, abrir una tienda propia. Su tienda fue ganando fama y prestigio entre las clases más cultas de la zona hasta el punto que eran muchos los que iban a la tienda de Kariatás –nombre del padre del pj – para comprar un libro determinado o bien encargarle que lo buscara. Los múltiples contactos, que abarcaban desde Bizancio hasta el sur europeo o más allá del Imperio Persa lo hacían la persona indicada para encontrar aquello que uno buscara y no encontrara por sus propios medios. Aprovechando la capacidad monetaria de que disponía y pensando en un futuro no demasiado lejano, Kariatás envió al pj a estudiar en diferentes países con la finalidad de aumentar su cultura y el dominio de las lenguas extranjeras. Ahora, después de unos cuantos años y numerosos viajes, el pj ha vuelto a su casa. Su padre ha envejecido pero aún es capaz de llevar la tienda. Para ayudarlo ha contratado un antiguo escriba que trabajaba en el sistema burocrático imperial pero a quien su gran destreza haciendo transcripciones lo llevaron a cambiar de trabajo –aparte, naturalmente, del aspecto crematístico –así que ya son cuatro los ayudantes, todos ellos de extremada habilidad y pulcritud. El pj hace poco ha pasado la treintena y mientras se encuentra en la ciudad ayuda en las transcripciones. Actualmente se encuentra realizando una de un libro sobre mitología sumeria y mesopotámica perteneciente a un rico comerciante ateniense interesado en el tema. El libro en sí resulta bastante superficial, pero un día el pj repara en cierta leyenda babilónica desconocida para él hasta el momento. El fragmento dice lo siguiente:

"Incauto aquel que, conociendo su terrible poder y letal malignidad, utilizase el conocimiento del ritual prohibido para convocarlo, pues sus acciones no harían sino traer la desolación y la muerte, convirtiendo este jardín en un inmenso lodazal donde las aves y los animales de bellos colores y formas

dejarían paso a horribles criaturas surgidas de la más profunda de las simas abiertas en la tierra; porque el demonio no vendría solo. El mal llama al mal, la sangre a la sangre y la muerte a la muerte. Y muerte es su nombre. Muerte para aquellos que lo llamen. Muerte para aquellos que lo vean. Muerte para aquellos que lo oigan. Muerte para aquellos que lo vivan".

Si el pj realiza una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 8 creará reconocer el estilo de narración como el utilizado en algunos fragmentos de relatos provenientes de la zona babilónica, aunque después se extendió hacia occidente. Parece auténtico, aunque le será imposible determinar el origen ni la época. Tampoco conoce ninguna leyenda que pueda relacionarse exactamente con la que ha leído. Una buena opción es preguntar a su padre. Naturalmente, él desconoce la respuesta pero pueda darle algún hilo que ir siguiendo. Uno es el nombre de un tal Pakiotus, un antiguo escriba que viajó por muchos países como ayudante del embajador bizantino de su época, hace ya unos años. Otra posibilidad es consultar en una tienda de libros conocida por tratar temas parecidos a la suya, y que pertenece a un tal Nappas.

Pakiotus: Se trata de un hombre mayor, de más de setenta años, algo increíble para la época en la que nos encontramos. De constitución fuerte, los años no perdonan y actualmente vive retirado en una suntuosa casa en uno de los barrios más ricos de Bizancio gracias a aquello que acumuló cuando trabajaba para el imperio, e intentando que sus egoístas hijos no le rapiñen todo. En un principio se mostrará reservado, pero si el pj le da la oportunidad empezará a explicarle todos sus viajes –y cuando digo todos quiero decir todos –a menos que el pj reconduzca la conversación hacia puntos más interesantes. Para llegar hasta Bizancio, el pj deberá hacer un viaje de unos ocho días aproximadamente, dependiendo sobretodo del medio de transporte utilizado. El viaje transcurre tranquilamente, sin incidentes de ningún tipo. A medida que se va acercando a la capital, los caminos están cada vez más transitados hasta que al llegar a las puertas de la ciudad lo que encuentra son verdaderas aglomeraciones. Después de unas buenas horas de ir avanzando por las calles repletas de gente llegará a una de las zonas donde las casas son más grandes y lujosas. La mansión de Pakiotus es una de éstas y el pj la encontrará sin problemas. Un criado saldrá a recibirlo preguntándole a quien debe anunciar. Después de hacerlo pasar al interior y esperar unos minutos, el mismo criado volverá a buscarlo y lo acompañará hasta un jardín situado detrás donde, en una hamaca, se encuentra un hombre ya mayor, encorvado por el paso de los años, de pelo blanco y mirada penetrante; se trata de Pakiotus, antiguo escriba y ayudante de embajadores. Si el pj le comenta que viene de parte de su padre o si más no que se trata de su hijo, el hombre se mostrará más distendido; en caso contrario el pj deberá ganarse su confianza. Si entra directamente haciendo preguntas, mal. El anciano dirá no saber nada y a pesar que el pj note que le está mintiendo no lo sacará de aquí hasta que actúe de una forma más cordial; los motivos por los cuales miente se dejan a discreción de lo que crea el dj y su paranoia, cosa que podría repercutir entonces en la del pj, je, je, je. Una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 8 no iría mal, al menos para suavizar la cosa. Si la relación es buena, Pakiotus estará dispuesto a explicar al pj lo que este quiera saber, aunque eso no será mucho.

Información que puede descubrir:

1. En la antigua babilonia, Súmer y toda aquella zona existían leyendas sobre demonios que era posible invocar, aunque todos ellos llevaban en su interior una terrible maldad.
2. Estas leyendas se remontan a hace cientos o miles de años.
3. Existe una historia que dice que uno de estos demonios fue llamado por un gran mago, pero que al final consiguió expulsarlo aunque a costa de su vida.
4. Podría encontrar más información o bien en Alejandría o bien en el monasterio de San Pablo situado en la ciudad de Bizancio.

Librería de Nappas: Situada en un callejón estrecho y oscuro, la librería presenta al contrario que su entorno un aspecto inmejorable, bien iluminada, espaciosa, bien provista, limpia, etc. Tres hombres trabajan en su interior. Si el pj entra y pregunta a cualquiera de ellos por Nappas éste le señalará una puerta al fondo de la sala. Picando, una voz grave le dirá que pase. La puerta da a una habitación donde un hombre de unos cincuenta años, gordo y con un largo cabello ondulado que le llega hasta los hombros está ordenado una serie de pergaminos. Es un hombre muy alegre y extrovertido que se mostrará intrigado por los motivos que pueden traer a un compañero de profesión a un local como el suyo. Si el pj le explica las causas que lo han traído Nappas se parará a pensar unos momentos. Después de cavilar pedirá al pj que lo acompañe hasta la otra habitación. Allí se pondrá a buscar por las estanterías hasta encontrar un libro escrito en latín, el "Criaturas Ultraterrenas" de un tal Mateo di Campagnielo.

"Bien, este es el mejor tratado que poseo, poco conocido pero quizás el más completo, aunque no se si te servirá. Si os queréis quedar aquí y hojearlo un poco, por mi ningún inconveniente. Eso sí, os pido que tengáis extremo cuidado: se trata de un ejemplar único".

Una mesa y una silla esperan al pj. Para encontrar información deberá invertir dos horas para cada una y pasar tiradas de Percepción + Investigación a dificultad 8, así que quizás deba volver al día siguiente.

Ahora bien, bajo ningún concepto lo dejarán sacar el libro de allí. Después de examinar el libro, los datos interesantes son los siguientes:

1. *"Las leyendas existentes sobre demonios llamados a la tierra por mortales son incontables. Los orígenes no están demasiado claros, aunque se pueden encontrar diferentes puntos que, debido a su antigüedad, podrían considerarse como los originarios de estos mitos. Así, el mas antiguo de los que tenemos conocimiento sería la antigua ciudad de Ur, aunque también son notables Súmer y Capadocia".*
2. *"La mayoría hacen referencia a dioses llamados por simples mortales, entidades que se materializaban físicamente como criaturas de inmenso poder destructor pero que incomprensiblemente nunca acababan de arrasarlo todo sino que se limitaban a aquello que los rodeaba o les era más próximo".*
3. *Es interesante, como referencia válida, el tratado de Mamorak titulado "De Demonios, Dioses y Otras Criaturas", muy difícil de encontrar y del que se conservan pocas copias, pero de inmenso valor por datar de la época pre-romana".*

Si el pj pide a Nappas si conoce donde puede encontrar este libro o pergamino, o lo que sea, éste le contestará que lo desconoce, pero le dará un nombre: el Monasterio de San Pablo, en la misma Bizancio. Si el pj se dedica a preguntar descubrirá que este monasterio conserva una importante colección de libros y pergaminos pero al cual es extremadamente difícil entrar si no se pertenece al propio monasterio, y pocos extraños a él reciben autorización.

Alejandro: Si el pj decide viajar hasta esta ciudad, lo único auténticamente importante que puede encontrar es otra copia del "Criaturas Ultraterrenas" ya mencionado anteriormente.

EL MONASTERIO DE SAN PABLO

El monasterio, situado en el centro de la misma Bizancio no es exactamente lo que parece. Externamente presenta el aspecto de un sólido edificio construido en piedra, muy grande con un enorme patio interior y un alto edificio de estructura cuadrada que supuestamente alberga una importante colección de libros y pergaminos. Hasta hace poco más de un decenio, el monasterio era famoso por sus monjes copistas, pero de un tiempo a esta parte su fama ha ido decreciendo. Acceder a la parte principal del monasterio no es muy difícil, pues es utilizado por la gente de la zona como iglesia. Ahora bien, pedir utilizar la parte de la biblioteca es ya otro asunto. La entrada se encuentra dentro del mismo monasterio, pues no tiene ninguna comunicación directa con el exterior. Se ha de cruzar una parte del edificio y justo enfrente de la entrada siempre hay dos guardias bien armados y uniformados. Conocen a todo aquel que goza de permiso para entrar, así que no pueden ser engañados a la hora de entrar. En caso de pedirlo, uno de los guardias le dirá que lo acompañe mientras lo lleva a la sala donde se encuentra uno de los sacerdotes (Akionu). Éste es quien ha de conceder el permiso para que el pj pueda entrar y hacer uso de la biblioteca. Se mostrará como una persona muy curiosa y escéptica ante las explicaciones y motivaciones del pj para hacer la solicitud, pero si las razones que éste aduce son auténticas o parecen convincentes no tendrá ningún inconveniente en concederle permiso. Mientras es conducido por el guardia de nuevo a la biblioteca, haciendo una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9 se podrá dar cuenta de un hecho curioso: la mayoría –por no decir todas –las ventanas que dan al exterior están cerradas y bien aseguradas, haciendo casi imposible abrirlas a no ser que se utilice la fuerza bruta. Cuando lleguen a la biblioteca, el guardia lo dejará entrar y vendrá a recibirlo el monje el cual se llama a sí mismo el "Vigilante". Se trata de un hombre de mediana edad, rondando los cuarenta y de un aspecto que hace pensar que nunca ha salido de allí ni ha visto la luz del sol: piel blanquísima, casi albino.

"Decidme, joven, ¿qué deseáis?".

El vigilante no ayudará al pj a buscar aquello que busca, se las tendrá que arreglar el solo como pueda. Lo único que hará es darle una seria advertencia:

"Id con cuidado. Tratad bien los libros y ellos os tratarán bien a vos. Y otra cosa: el silencio es una virtud, pero aquí es un deber. No perturbéis la quietud que nos rodea. Cerramos la sala a las seis de la tarde. Aprovechad el tiempo que os queda".

Según cuando haya ido, el pj tendrá más o menos rato; eso ya depende de él. Ahora bien, esta primera visita únicamente le servirá para echar un vistazo bastante superficial a toda la colección. Una tirada de Percepción + Investigación a dificultad 6 le hará darse cuenta que la biblioteca contiene manuscritos mucho más antiguos que la mayoría de los que haya visto hasta ahora; la cualidad de todos ellos y el estado de conservación es excelente, inusual incluso, pero no imposible. Las paredes de la sala son altas, con grandes estanterías ocupándolas y sus estantes llenos de libros, pergaminos y manuscritos, unos encuadernados y otros enrollados. Cuando el pj esté paseando entre los corredores echando un vistazo, el Vigilante tocará una especie de gong situado en su mesa. Inmediatamente toda la gente que se encontraba

en la sala –seis personas –se levantará y empezará a irse. Si quiere volver lo deberá hacer el día siguiente a las diez de la mañana. Si decide hacerlo así, cuando llegue a la puerta de la sala los dos guardias –que son los mismos del día anterior –lo dejarán pasar sin poner ningún tipo de obstáculo. Ya en el interior, la iluminación es la tenue y débil producida por las antorchas. Sorprende mucho que se utilice este sistema en una sala con un material tan peligrosamente inflamable, pero al igual que en el resto la luz natural no entra. Repartidas por las diferentes mesas se encuentran pequeñas bandejas con unas velas blancas que se pueden utilizar para iluminar el libro o el pergamino que sea objeto de lectura. Al fondo, entre dos corredores llenos de libros, una pesada puerta de madera reforzada con paredes metálicas puede atraer su atención un momento. Siempre que ha pasado estaba cerrada, pero en este momento está medio abierta y en su umbral el vigilante se encuentra murmurando algo con un hombre. Si intenta escuchar, los dos hombres detendrán su conversación y se lo quedarán mirando con actitud de reprobación. Si el pj no los molesta, éstos seguirán hablando pero nunca lo suficientemente alto como para que pueda saber sobre que tema están discutiendo. Si mira que hay al otro lado de la puerta, esta parte está oscura y lo único que se ve son unas escaleras que bajan. El hombre que habla con el vigilante es alto, rondando el metro ochenta y cinco, con un aspecto que irradia nobleza. Sus vestimentas denotan riqueza y su actitud seguridad y autoconfianza. Por la manera de desenvolverse todos dos da la impresión que este último parece ser el jefe, o si más no alguien con algún poder importante dentro de la orden, pues el vigilante muestra respecto él una actitud de servidumbre. Bajo el brazo, un grueso volumen encuadernado con tapas de piel marrón. Los dos hombres estarán hablando todavía durante unos dos o tres minutos, momento en el cual el hombre hará un gesto con la mano como diciendo “basta” y con una actitud seca hará media vuelta y entrará en la sala oscura, cerrando la puerta detrás de él.

Si el pj se dedica a buscar, el primer libro que encontrará si pasa una tirada de Percepción + Investigación a dificultad 7 será el “Criaturas Ultraterrenas”, pero una versión diferente a la que había podido hojear anteriormente; ahora bien, esta otra copia no le aportará nada nuevo. En este caso, para repasar de nuevo el libro la tarea le ocupará dos días enteros. Si acaba de mirar el libro o bien lo ignora, con una nueva tirada a la misma dificultad encontrará el libro de Mamorak titulado “De Demonios, Dioses y Otras Criaturas”. Se trata de un voluminoso ejemplar de tapa negra y encuadernado en piel. Las páginas son ya amarillentas y algunas presentan restos de tinta. Justo a la mitad del libro, unas cuantas hojas han sido arrancadas. Si pide ayuda al Vigilante las causas, éste le contestará que siempre ha estado igual, al menos desde que él llegó al monasterio. De esto hará ya muchos años, y es imposible seguirle el rastro. También desconoce sobre que tema hablaban las páginas desaparecidas. Repasar el libro le costará cinco días, pues su tamaño es considerable y el pj estará mirando detenidamente para no pasar por alto ningún posible indicio. Durante estos días que revisa de nuevo el libro verá en diferentes momentos gente que entra por la puerta del fondo, muchas veces con libros o pergaminos y que vuelven a salir más tarde pero esta vez sin nada. Si en algún momento el pj le pide al vigilante que es lo que hay al otro lado, éste le contestará que una biblioteca privada. Si le pide si se puede visitar –o sin no lo hace el Vigilante le preguntará directamente si le interesa –le contestará:

“Cuando hayáis acabado con lo que hay aquí volved a preguntármelo. Entonces decidiremos si sois digno o bien si estáis preparado”. Dicho esto se alejará con una media sonrisa en los labios.

Si el pj acaba de revisar toda la biblioteca donde se encuentra ahora y vuelve a solicitarle ver la otra, el Vigilante le dirá que deberá esperar para tener la respuesta a que cierre ésta donde se encuentra ahora. Cuando hayan pasado todas las horas que sean necesarias, el Vigilante tocará el gong característico y la gente se levantará – y que casi todos los días es la misma, con pequeñas variaciones pero con un núcleo constante –y tranquilamente volverán a desfilar hacia la puerta. Cuando todo el mundo haya abandonado la estancia, con pasos lentos el Vigilante se acercará hacia él y le murmurará al oído: “*Sígueme*”. Lo llevará hacia el interior del monasterio donde después de recorrer unos cuantos corredores se detendrán delante una puerta de madera, de aspecto sólido y con unas bandas recubiertas de hierro. Antes que el Vigilante tenga tiempo de llamar a la puerta una voz saldrá del otro lado invitándolos a pasar. El acompañante del pj abrirá la puerta con parsimonia, como si estuviese realizando una acción con un significado más trascendente de lo que podría parecer, un gesto casi mítico, podría pensar alguien. El pj se encontrará delante de él una pequeña habitación de aspecto sobrio pero acogedor al mismo tiempo. Unos estantes ocupan las dos paredes de los lados, mientras unos amplios ventanales cerrados con hojas de madera decoran la pared del fondo. En el centro de la estancia, una gran mesa de madera aparentemente de muy buena calidad –parece incluso fuera de lugar en este monasterio –preside la sala. Detrás suyo, sentada en una silla firme, una figura enigmática: un hombre alto, de mediana edad, de cabellos completamente negros y piel muy blanca, vestido con ropas que denotan una riqueza al alcance de muy pocos y más aún en una persona que tiene una especie de despacho en un monasterio. Toda su figura irradia un aura de persona noble, alguien con un poder inmenso, más allá de lo que el pj podría llegar a imaginar siquiera. El hombre dejará la carta que estaba escribiendo, lentamente dejará la pluma a un lado y alzará la vista hacia el pj –por cierto, la cara está escrita en griego y va dirigida a un tal Dracon

–haciendo que a este le recorra una sensación como no había sentido nunca hasta ahora, como si por un momento todos sus recuerdos o pensamientos hubiesen volado de su mente para volver únicamente después de unas décimas de segundo, el tiempo suficiente como para dejar de ser íntimos y ser contemplados por todos aquellos que se encuentran en las proximidades de su figura. La voz del hombre sentado romperá el estado de somnolencia que paralizaba al pj: “¿Te encuentras bien?, se te ve pálido. ¿Quizás quieras un vaso de agua?”. Cuando el pj se recupere el hombre proseguirá su conversación.

“Mi nombre es Neso y soy el responsable de todo lo que sucede aquí, por tanto si el Vigilante te ha traído hasta aquí debe ser que deseas algo importante; por tanto habla, te escucho”.

Una vez el pj haga su petición la cara de Neso cambiará y la medio sonrisa dejará paso a un rictus más serio.

“Lo siento mucho, pero las normas que aquí tenemos son muy claras y no me dejan ningún margen de maniobra. Sólo unos pocos escogidos pueden acceder a las bibliotecas privadas del monasterio. Y lamentándolo mucho, me parece claro que tú aún no estás preparado para gozar de ese privilegio. Pero no desfallezcas, no suelo juzgar mal a las personas, y tengo la impresión que tu llegarás a ser digno. No preguntes como ni cuando, todo llegará. La paciencia es más que una virtud, indica sapiencia”.

En este momento golpearán la puerta. Neso hará entrar al Vigilante, que es quien ha picado –dejemos que el pj piense como podía saberlo el primero, si el segundo aún no había abierto ni tan solo la puerta –. Éste comunicará que trae un mensaje para el pj. En caso que éste llegase al monasterio siguiendo las indicaciones de Pakiotus, el mensaje será traído por un hombre de este último por saber donde se encontraba el pj. Si no fuese así, el mensaje llegará mediante la última persona que supiese donde encontrarlo. Según el mensaje, el padre del pj se encuentra muy enfermo y solicitan al pj que vaya rápidamente hasta Tesalónica antes que se produzca un desenlace fatal. El mensaje llegó a Pakiotus, el cual decidió enviar uno de sus criados a buscar al pj, suponiendo que lo encontraría seguramente aquí, o si más no un indicio de donde podría estar. Como decíamos anteriormente, si el pj llegó aquí por otro camino la forma en que le llegará la noticia será la que el narrador considere más oportuna.

El mensaje en si es muy corto pero muy explícito y está escrito por Lucas, uno de los hombres que trabajaba en la tienda de su padre dedicándose a hacer las traducciones:

A (nombre del pj), hijo de Kariatás

Estimado señor, os envío este mensaje para comunicaros que vuestro padre ha sufrido un súbito empeoramiento de su salud y según los médicos poco es el tiempo que le queda de vida.

Esperando que recibáis rápidamente este mensaje y vengáis a velarlo

Se despide hasta pronto

Lucas

Seguramente cuando el pj lea la noticia su rostro sufrirá un cambio, cosa que alertará a Neso que se interesará por lo que sucede.

“¿Os encontráis bien? Por vuestra cara tengo la impresión que son malas noticias”.

El cainita –porque eso es lo que en realidad es Neso, cosa que parecía obvia ¿no? –intentará ayudar al pj en aquello que pueda, ofreciéndole su ayuda –pero no por cualquier motivo; Neso ha descubierto que el pj es un humano interesante y que valdría la pena de aquí en adelante vigilarlo para ver si se le puede sacar algún provecho.

Naturalmente, la primera preocupación del pj debería ser la de viajar lo más rápidamente posible hasta Tesalónica para estar con su padre. Ahora bien, como los jugadores son imprevisibles quizás podría tener la idea de intentar entrar antes en el monasterio para ver que es lo que allí se esconde. Hay que decir que cualquier intento que realice acabará irremediabilmente en fracaso, no importa lo que intente; entrar en el Monasterio de San Pablo le será imposible.

El negocio familiar: Supondremos que el pj es un buen hijo y viaja hasta su ciudad para estar al lado de su padre en estos momentos tan duros. El viaje será rápido, sin ningún tipo de problema por los caminos de la península helénica. Cuando después de ocho días de viaje llegue a su casa encontrará las puertas cerradas. Es ya noche avanzada, sobre las dos de la madrugada más o menos, y si llama la puerta ésta la abrirá Akanios, uno de los trabajadores de su padre. Cuando lo vea no podrá ocultar su emoción y abrazará al pj –Akanios lleva casi de veinte años trabajando con su padre, desde que abrió la tienda prácticamente –y lo hará pasar mientras le explica que es lo que ha sucedido.

“Hace ahora casi tres semanas, una mañana no abrió la tienda, y como siempre era él el primero en llegar y el día anterior ya no se encontraba bien, pues se quejaba de dolores en el pecho, pues nos preocupamos y fuimos hasta aquí a ver que sucedía. Lo encontramos tirado en el suelo, inconsciente. Desde entonces está aquí, estirado en el camastro. La conciencia la recupera ya de vez en cuando, cada

vez menos. Su estado ha ido empeorando cada vez más, y la verdad es que no creo que le quede mucho de vida”.

Cuando lleguen a la habitación el pj encontrará a su padre estirado en la cama, aparentemente dormido. Desde que marchó habrá perdido quizás unos quince kilos, y tal y como le decía Akanios no hace el aspecto de que pueda sobrevivir mucho más. Akanios le dirá:

“Si no os molesta, yo dormiré un rato, así podréis estar tranquilo con él y velarlo un rato. Yo estaré en la entrada por si me necesitáis”.

Si así lo hace, su padre no se despertará durante dos días. Por la noche del tercero, cuando están el pj y Lucas, su padre recuperará momentáneamente la conciencia, la última vez que lo hará antes de morir. Serán sobre las doce de la noche, y mientras están los dos tranquilamente hablando oirán un rumor apagado que proviene de la habitación contigua, donde está su padre.

“Hijo... (nombre del pj)” oirá. Si se acerca, verá a su padre que tiene los ojos abiertos y lo mira fijamente. El hombre, con gesto tembloroso, moverá lentamente la mano en dirección al pj intentando cogérsela. Cuando lo consiga, un ataque de tos lo hará temblar; sus ojos se abrirán y murmurará: “...la tienda...hazte cargo...toda la vida...deseé dejarte ...algo... es todo lo ... que... puedo darte...” . Un nuevo ataque de tos lo interrumpirá unos segundos; “...prométeme que tu te encargarás...”.

Si el pj le promete esto, Kariatás cogerá su mano con fuerza, un nuevo ataque de tos, y su cuerpo caerá inerte sobre la cama mientras el último aliento se escapa por su boca con una media sonrisa.

Durante unos cuantos días el pj estará bastante ocupado con el entierro de su padre, pero después tendrá tiempo de pensar que decide hacer con la tienda de libros. Considerando que se trata de lo único que sabe hacer y que es el único medio que tiene para ganar un poco de dinero para sobrevivir, lo más lógico sería que siguiese al frente, así al menos cumpliría la voluntad de su padre. Si hace eso, durante los meses siguientes su presencia allí será indispensable para sacar el negocio adelante. De esta forma, pasarán unos cuantos años, con el pj dirigiendo la tienda que había sido de su padre. El negocio irá prosperando y él se convertirá en una presencia referente en todo el mundo dedicado a estos temas, una figura conocida en toda la zona. Es posible que decida casarse y tener hijos, es decir, llevar una vida normal. Si todo esto sucediese así, perfecto; pasarán unos años antes que la vida del pj sufra nuevos sobresaltos. Si no hace todo esto y su vida sigue otros derroteros, pues mala suerte, pero los acontecimientos variarán poco, y llegará el momento ya recibirá la visita adecuada.

EL VOIVODA

Nos encontramos en el año 544. El pj es ya un hombre maduro, seguramente posee la tienda que fue de su padre, hace traducciones y transcripciones de libros y pergaminos, y tal y como decíamos antes su prestigio habrá aumentado considerablemente. Si ha hecho todo esto, el pjs dispondrá de seis puntos para dedicarlos a habilidades que podríamos considerar características de su trabajo, fruto de la experiencia; en caso que no haya sido así, pues mala suerte, puntos perdidos. Después de llegar a un acuerdo sobre lo que habrá hecho durante todos estos años –recordemos que ahora estará sobre los cuarenta y dos –empezará la pesadilla definitiva y que cambiará para siempre su vida.

Tesalónica, un día de primavera y con un calor nada típico para la época en que nos encontramos. Es la primera hora de la mañana y el pj se dirige hacia su tienda de libros. Siempre es el primero en llegar, entre otras cosas porque es el único que tiene las llaves de las puertas. Cuando se encuentre delante éstas y vaya a abrirlas le parecerá ver una figura de pie que lo observa desde la esquina. Si hace una mirada, pero, no verá nada. Si se dirige hacia allí, la calle estará poco transitada pero nadie de los que allí caminan le llamará la atención; además, si pregunta, nadie se habrá fijado si allí había alguien de pie. No pasará nada más nuevamente, excepto que aquella misma mañana un antiguo consejero imperial que vive en la ciudad y que se llama Aris le llevará un libro sobre política para que le hagan una copia para entregarla como regalo a Narres, un eunuco muy importante dentro de la corte imperial y que parece que Aris le debe algún favor. El resto del día transcurre con total normalidad, igual que la semana siguiente. Pero durante un día de mercado, festivo en Tesalónica, el pj se encontrará paseando –quizás acompañado de su mujer en caso que se haya casado y de los hijos si los ha tenido –por el medio de todo el bullicio cuando, de repente, una extraña sensación le recorrerá la espina dorsal. Es como si alguien lo estuviese vigilando. Si mira por los alrededores verá de pie, quieta entre la gente, una figura alta y cubierta por una túnica gris que lo mira fijamente. Si va hacia allí la figura habrá desaparecido en el tiempo de un pestaño. De nuevo si pregunta por los alrededores nadie le sabrá decir nada, nadie recuerda haber visto nada ni a nadie.

Después de este nuevo incidente, el pj no observará nada más inquietante durante una nueva semana hasta que llegará el momento donde el pj perderá su vida actual y comenzará una de nueva.

Es ya de noche, y como siempre el pj es el último en marchar de la tienda –igual que es el primero en llegar –mientras se encuentra dando los últimos retoques a una copia cuando llega el momento de irse.

Cuando ya lo haya hecho y esté dejando atrás la tienda oírá unos pasos. Si se gira y mira verá de nuevo la misteriosa figura que había visto unos días antes que lo observaba. La figura esta vez no desaparecerá sino que hace media vuelta y marcha dando la vuelta a la esquina. Si el pj la sigue bien, en caso que no sea esta la forma de actuar, pues el narrador deberá utilizar su inventiva para llevar a buen puerto la escena de la transformación –si por ejemplo, cuando se da cuenta al ver la luz encendida que hay alguien dentro de la tienda y llama a los soldados, pues descubrirán que no hay nadie, aunque igualmente recibirá la visita de Neso más tarde y de forma menos dramática y si más efectiva –ya que esta se producirá igualmente. Si todo va según lo explicado aquí, pues perfecto.

Si el pj sigue la figura, al dar la vuelta a la esquina no descubrirá a nadie pero si que verá una luz que surge por debajo la puerta de su tienda y que de repente se apaga. Si va hacia allí y abre, toda la tienda está completamente a oscuras, aunque una pequeña luz siempre está justo al lado para casos como este y que el pj podrá utilizar para iluminar sin problemas. Cuando entre no verá a nadie, pero a medida que la luz vaya iluminando la estancia con su luz tenue descubrirá en una silla al fondo una figura. Reconocerá de quien se trata: es Neso, el responsable del Monasterio de San Pablo, en la ciudad de Bizancio y que le prohibió la entrada a la biblioteca. El hombre está sentado cómodamente en la silla y no se levantará al ver al pj.

“Veo que me recuerdas (nombre del pj). Como puedes ver, yo tampoco te he olvidado”.

Aquí hará una pausa que puede aprovechar el pj para hacerle las preguntas que desee, pero si avanza demasiado Neso hará un gesto en la mano y le dirá que más tranquilo, que ahora le explicará todo. En caso que el pj decida marchar corriendo, llamar pidiendo auxilio o cualquier otra opción similar, el cainita hará uso de sus capacidades –como por ejemplo Dominación –y obligará al pj a sentarse tranquilamente. Además, en el exterior se encuentra Nykmus, un ghoul suyo y que es quien ha estado viendo el pj durante estos días y que parecía vigilarlo.

La conversación con Neso podría seguir más o menos este camino:

“Primero de todo deberé explicar que hago aquí. Y la verdad es que todo viene de tu visita a nuestro monasterio ahora hace ya una década. Recuerdo que allí me pediste permiso para visitar nuestra biblioteca, y yo te lo negué. Te dije que aún no estabas preparado, pero que cuando lo estuvieses ya lo sabrías. Dime, ¿has aprendido alguna cosa en estos diez años?, no me refiero a un conocimiento, sino más bien a un sentimiento, una sensación. ¡Ja, ja, ja! Tranquilo, estaba divagando simplemente. No, la verdad es que te hemos estado observando durante todos estos años aunque tú ni te has enterado. Y porqué, te preguntarás, ¿no? Pues para saber si estarías preparado para poder acceder al conocimiento allí guardado. Recuerda que te dije que no acostumbraba a equivocarme al juzgar a las personas, y por lo que he podido ver no lo he hecho contigo. Me siento orgulloso, tanto de ti por no haber defraudado mis expectativas como de mí por haber sabido ver tu potencial. Ahora contéstame a una pregunta. ¿Qué darías para poder conseguir el Conocimiento que tanto ansías?”

Si la respuesta del pj se ajusta un poco a lo que podría esperar Neso, este decidirá finalmente abrazarlo. En caso que esto no sea así, este seguirá preguntando hasta tener la seguridad que no se ha equivocado con el pj. Si a pesar de todo esto el pj no da ni el más mínimo punto donde Neso pueda apoyarse para convertirlo, pues mala suerte. El jugador perderá un personaje y el narrador deberá preparar una nueva introducción. Pero si todo va como deseamos, la cosa seguirá más o menos como viene a continuación.

“Acabas de hablar cuando una amplia sonrisa ilumina el rostro de tu interlocutor. Lentamente se levanta. Te das cuenta entonces que es la primera vez que lo ves de pie y no puedes evitar sorprenderte por su altura, pues te sobrepasa en más de una cabeza. Su figura emana un aire de magnificencia como no había sentido nunca y una sensación de abandono a sus deseos te recorre de arriba abajo –aquí no hay duda del uso de la Presencia que está haciendo el voivoda –mientras la impresionante figura avanza lentamente hacia ti mientras su sonrisa deja entrever dos terroríficos colmillos que surgen lentamente y sus ojos inyectados en sangre te miran con deseo.

“No intentes resistirte, es inútil. Tu destino está marcado desde el momento que te ví por primera vez. Yo lo sé y tu lo sabes”.

Dicho esto Neso deja caer sus labios sobre tu cuello indefenso mientras sus dos colmillos gigantes se clavan sin piedad y un dolor penetrante te recorre de arriba abajo, dolor que es sustituido segundos después por un placer indescriptible. Durante unos interminables segundos tu ser goza de esta sensación hasta ahora desconocida, pero de repente esto se acaba. No puedes respirar, se te cierran los ojos, tu corazón se detiene y notas como la vida se te escapa lentamente sin poder evitarlo. Quieres gritar pero ningún sonido surge de tu garganta. Quieres correr pero ningún músculo de tu cuerpo te obedece. La luz se va apagando y una oscuridad surgida de lo más profundo de los abismos enturbia tu mente. Estás muerto. No ves nada, no notas nada. No sientes nada. Pero entonces un líquido empieza a deslizarse por donde estaban tus labios y una voz surgida de no sabes donde resuena en tu cabeza y dice: *“Bebe”*. Empiezas a aspirar y poco a poco notas como la vida va volviendo a tus miembros. Un hormigueo te recorre y cada vez aspiras con más avidez. Abres los ojos y te das cuenta que estás bebiendo directamente

de la muñeca de Neso el cual se ha hecho una herida para que mane la sangre y tu puedas alimentarte. El hombre te coge y te separa de él mientras dice:

“Detente, no tengo ganas que me dejes seco. Bienvenido de nuevo a la vida. O quizás debería decir a la no vida. ¡Ja, ja, ja! ¿Qué tal sienta estar muerto? Tranquilo, todo ha pasado ya. Ahora eres algo nuevo. Descansa y recupérate, ya hablaremos después”.

Dicho esto Neso se levantará e irá a sentarse de nuevo en la silla. Cuando el pj se hay recuperado podrán tener una conversación. El pj notará una sensación extraña, sensaciones nuevas que recorren su cuerpo como si algo invisible hubiese cambiado en lo más profundo de su ser.

“Como habrás notado, un cambio se ha producido en tu ser. Ya no eres un humano, nunca más lo volverás a ser, así que todas aquellas normas de conducta que habías hecho tuyas, aquellos sentimientos y sensaciones olvídalos, ya no te sirven. Ahora eres una criatura nueva, el antiguo (nombre del pj) está muerto, ahora eres otro. Te has convertido en un inmortal, el conocimiento que tanto deseabas ya no te estará vedado por la línea de la muerte, el paso del tiempo para ti ya no tiene importancia, los siglos no son más que segundos en la inmensidad de la eternidad. ¡Ja, ja, ja! Claro que también tendrás ciertas contrapartidas. No todo había de ser tan bonito. Olvida la luz del sol, nunca más volverás a verla, así como tu casa, familia o amigos: todos forman parte de tu pasado, ya no significan nada para ti a partir de estos momentos. A partir de ahora se te presentan dos opciones, una es quedarte aquí y renunciar a venir conmigo y la otra es acompañarme. Si haces esto último yo te enseñaré todo aquello que has de saber para sobrevivir en el mundo que ahora ocupas, aparte de enseñarte el enorme abanico de posibilidades y de conocimientos que se han abierto ante ti. La decisión es tuya, no te obligaré. Piénsatelo bien, tienes un día. Mañana a medianoche vendré a buscarte. Si no estás entenderá que decides quedarte y nuestros caminos se separarán. Pero antes de marchar te daré un consejo: que no te toque para nada la luz del sol. Eso te mataría. Y cuanto menos gente te vea mejor, tanto para ellos como para ti. Nadie puede predecir tus reacciones a partir de ahora, al menos durante un tiempo”.

Después de decir esto, Neso hará media vuelta y saldrá por la puerta. Ahora el pj ha de decidir que hace. Tiene un día entero para penárselo, aunque cuando esté a punto de hacerse de día no podrá resistir más y entrará en un sueño profundo. Un factor dramático a considerar es el lugar donde irá a refugiarse. En caso que tenga familia y vaya a su casa o bien a la de algún amigo consideraremos que su reserva de sangre es igual a cuatro, con lo que su estado será casi famélico, haciendo muy difícil resistir el olor o el sabor a la sangre humana; quien sabe, quizás acabe con sus familiares sin poder evitarlo...

Pase lo que pase esperemos que a la medianoche siguiente el pj esté en la tienda esperando a su mentor. Si es así éste mostrará su satisfacción por el hecho.

“¡Fantástico!, no esperaba menos. Afuera está Nykmus con unos caballos que nos esperan. Ahora partiremos rumbo a Bizancio, donde vivirás a partir de ahora. Durante el camino te iré explicando todo aquello que necesitas saber para sobrevivir”.

Efectivamente, en el exterior se encuentra el ghoul de Neso con tres impresionantes caballos y, tal como le había dicho, durante el viaje –por cierto, bastante tranquilo y sin incidentes –le irá poniendo al corriente de todo aquello referente a la sociedad cainita y sus peculiaridades.

La política: *“La ciudad de Bizancio está gobernada por un Triunvirato: aquí no hay ningún príncipe como en el resto de ciudades donde estamos presentes. Aquí las familias Toreador, Tzimisce y Ventrue gobiernan juntas. Al frente de cada familia hay un Patriarca que la gobierna, y con ella encontramos las familias rebaño. En los consejos de la ciudad únicamente las familias de la Trinidad tienen voz y voto. Todas las infracciones o disputas entre familias de la Trinidad se resuelven a través de un grupo de jueces formados por un delegado de cada familia. Estos jueces se conocen como “Quaesitoris”. Los dictados por los que nos regimos aquí en Bizancio son:*

1. *El legado de la Trinidad: “De tres es el gobierno de Bizancio. Sólo tres tienen voz y voto y pueden unir nuevas leyes a este código. Es también responsabilidad de los Tres asegurarse que las preocupaciones del rebaño sean escuchadas.*
2. *El legado de la Progenie: Sólo la Trinidad es libre para dar el Abrazo. Incluso las familias rebaño han de pedir permiso a los tres Quaesitoris. No hacerlo resulta en la destrucción de la progenie y la sanción al sire.*
3. *El legado de la Fundación: Sólo los Tres pueden otorgar dominio, tal y como los Primeros Tres fundaron la ciudad. Los cainitas reciben un dominio con el Abrazo, en todo caso, y son responsables de asegurar que en ello se cumple el Código de los Legados.*
4. *El legado de las Sombras: Los Tres son señores de la noche, y por tanto han de gobernar en las tinieblas. Se los ha de reverenciar como a divinidades, pero sin revelar nunca su naturaleza real. Al igual que se desconoce la naturaleza del Padre, Hijo y Espíritu Santo, ha de suceder con la de la Trinidad.*
5. *El legado de las Cenizas: la destrucción de un miembro está prohibida, a menos que los Tres la perdonen. La violación de este legado desembocará en un juicio y posteriormente en la Muerte*

Definitiva del infractor. Los que no pertenezcan a las familias no están protegidos de este legado.

Los Tzimisce en Bizancio: *“Nuestro clan aquí en Bizancio está dirigido por el Dracon, mi Sire, es decir, mi creador. Existe una confrontación por motivos principalmente políticos con el clan ventrue especialmente aunque los Toreador también se han visto involucrados. A estos últimos los dirige Miguel, un cainita extremadamente poderoso, mientras que los ventrue obedecen a su señor Antonius. En los últimos años estos dos han estrechado sus lazos dejándonos a nosotros un poco al margen, seguramente por el temor o el respeto que inspiramos. Toreador y ventrue han colaborado en la reestructuración de la iglesia, de forma que sirviese a sus intereses comunes. Mientras Miguel y sus hermanos de clan fueron autorizados a continuar expandiendo una religión popular en la zona, los monasterios fueron estrictamente regulados, recortando así nuestro poder.*

También nos encontramos que, aparte de nosotros tres, otras familias han sido reconocidas como partes de las diferentes facciones, como los brujah lexor o los gangrel en Anatolia y los Balcanes, o los Lasombra en Egipto y Libia”.

Así transcurre el viaje hasta que lleguen a la populosa ciudad de Bizancio. De nuevo el pj recorrerá el camino que conduce hasta el Monasterio de San Pablo. Cuando lleguen un hermano saldrá y abrirá las pesadas puertas dobles mientras otro monje se hace cargo de los caballos cuando los viajeros desmonten. Una absoluta quietud reina en el interior: nadie pasea por los patios y los corredores parecen los de una casa abandonada.

“Ven conmigo, te presentaré a los compañeros. Aunque quizás a algunos aún los recuerdes de tu última visita. Nykmus, tu ve a descansar. Ya hablaremos mañana”.

Neso acompañará al pj por largos corredores hasta que lleguen a la habitación donde lo recibió la primera vez que se vieron.

“Pasa, pasa. Aquí es donde estaré normalmente excepto durante el día, claro. A través de esta sala podemos acceder a unos corredores ocultos que comunican las diversas estancias más importantes del monasterio. Ven, que te lo enseñaré”.

El cainita se dirigirá hacia la pared del fondo, colocará una mano dentro del mueble estantería y este cederá con un suave crujir dando paso a un estrecho pasillo totalmente a oscuras de unos dos metros de altura por uno de anchura y que a duras penas permite el paso de una persona. En caso que el pj no disponga de la capacidad de ver en la oscuridad, Neso le dará una pequeña lámpara –quizás tiradas de Coraje para cogerla –y entrará en el pasillo. El corredor mantiene su estrechez durante todo el trayecto. Las paredes son de piedra, la misma que constituye el resto del edificio, y totalmente silencioso: ningún ruido llega desde fuera. Después de un minuto de andar llegarán ante un trozo de pared diferente al resto. De nuevo Neso activará un resorte y la pared se abrirá yendo a parar justo delante la puerta de la biblioteca que el pj veía de tanto en tanto medio abierta durante sus anteriores visitas.

“Este no es el único corredor oculto que existe, pero con el tiempo ya irás familiarizándote con todos. Si alguna cosa te sobra es eso, tiempo. Ven, ahora echaremos una ojeada a la biblioteca secreta”.



Con lentitud, sin ningún tipo de prisa, empezarán a bajar por unas retorcidas escaleras talladas en la piedra. La oscuridad es total y la única luz la produce alguna antorcha ocasional que cuelga de las paredes. Si el pj repara en ellas podrá darse cuenta que no son unas antorchas normales y corrientes; en realidad se trata de un hueso de una pierna humana, un fémur más concretamente. Después de bajar un buen rato llegarán a una gran puerta de madera con motivos de hierro que representan cráneos humanos y otras criaturas salidas de la peor de las pesadillas. Neso sacará una llave del interior de su túnica y abrirá la puerta. Un silencio inquietante reina en la estancia. Cuando entre, el pj se encontrará dentro una gran sala comparable en tamaño a la biblioteca

exterior aunque sin tanta cantidad de libros y pergaminos, pero eso sí, en una proporción notable.

“¿Qué te parece? –exclama Neso –¿no es maravilloso? ¡Tanto conocimiento, tanta sabiduría aquí reunidos! Goza de esta visión, estimado discípulo. ¡Ja! Mira y prepárate para hundirte en este mar de conocimientos”.

El pj se encuentra rodeado por un montón de estantes llenos de libros, pergaminos, cartas y otros medios utilizados para transmitir conocimientos. Muchos son libros extraños escritos en idiomas desconocidos, otros son libros de los cuales el pj simplemente tenía vagas referencias y otros son totalmente inclasificables. No hace falta decir que el pj aquí se lo pasará extraordinariamente bien.

“Verás (nombre del pj), nuestro líder, el Dracon, siente un gran interés por todo aquello que podríamos llamar saberes, y las órdenes monásticas que controla a través de nosotros, los Obertus, se dedican a recopilar todo aquello que sea susceptible de tener algún valor algún día. No hace falta decir que la tarea es aparentemente inabarcable, pero disponemos de mucho tiempo. Nosotros, los tzimisce, nos valemos de un grupo de monjes conocidos como los Akoimetai que nos sirven de simulacro cara al mundo mortal y también, en parte, ante las intrigas cainitas, a pesar que el resto de familias conocen nuestra relación con ellos. Pero bien, no hablemos de política ahora... aprovecha y disfruta de esta visión. Mañana te presentaré a nuestro señor, el Dracon. Mi Mentor”.

Tal y como le había dicho Neso, el pj será presentado al día siguiente al jefe del clan tzimisce de Bizancio. Cuando sea de noche Neso vendrá a buscarlo a su refugio ya sea en el mismo monasterio o en cualquier otro lugar –si el pj decide establecerse en un refugio oculto entonces quedarán en un lugar determinado a medianoche –y cuando se hayan encontrado lo llevará hasta un monasterio situado en el Valle del Lycus, fuera de las murallas de Teodosio y sede de los monjes Akoimetai. El viaje lo harán a caballo pues la distancia no es corta, y además la carreteras están bien acondicionadas. Cuando lleguen saldrá a recibirlos un monje vestido con la túnica totalmente de color negro, el cual no levantará nunca la vista del suelo y que hablará con un murmullo, haciendo incluso difícil el entenderlo. Después de dejar los caballos el monje los acompañará por unos grandes corredores hasta una sala central situada en el edificio principal. El monasterio, a pesar del poder que parecen poseer los Tzimisce, muestra señales de vida austera y precaria, como si hubiesen hecho votos de pobreza. Cuando lleguen delante las pesadas puertas de madera que franquean la entrada a la sala, una poderosa voz surgirá de su interior y exclamará: *“¡Entrad!”*. Neso abrirá las dos hojas y los dos entrarán en una enorme sala que contrasta con la austeridad anterior. Altas paredes decoradas con motivos eclesiásticos, libros en estantes y una gran mesa central rodeada de sillas, al frente de la cual se alza una especie de trono donde se sienta una figura vestida con la misma túnica negra que llevaban los monjes Akoimetai que antes han visto. Pero una cosa es diferente: la figura irradia un aura de majestad que hace que el pj se sienta de repente como la más insignificante de las criaturas; no hace falta decir que el Dracon está utilizando su disciplina de Presencia. Una oleada de sensaciones difícilmente controlables recorre al pj, todo su ser se retuerce ante la visión tan magnífica que se alza delante de él.

“Acércate, hijo mío –exclama dirigiéndose a Neso –¿vienes a presentarme a tu neonato, no es así?”.

“Así es, Señor. (Nombre del pj), ven y póstrate ante tu Señor”.

No hace falta decir que el pj será incapaz de negarse –en caso que quiera hacerlo, cosa nada recomendable –y se acercará y arrodillará ante el Dracon. Transcurrirá unos segundos, más de los normales, como si el Dracon disfrutase con el momento o quisiese dejar claro quien tiene allí el poder.

“Levántate, (nombre del pj). Neso ya me ha hablado de ti y tus virtudes. Veo que ha escogido bien al nuevo miembro de nuestra familia. Dime, ¿cómo te sientes aquí, entre nosotros?”.

La conversación continuará durante un buen rato en estos términos, después de los cuales pasarán a discutir otros temas relacionados con asuntos políticos de Bizancio. El Dracon le dirá al pj que se quede, pues a partir de ahora él también formará parte de su comunidad y se deberá ir acostumbrando a todo esto. A partir de este momento el pj es un miembro de pleno derecho dentro de la sociedad cainita bizantina.

El hallazgo del manuscrito: Así irán pasando los años hasta situarnos en el año 558 durante el cual se producirá un hecho importante relacionado con aquel fragmento que le llamó la atención hace ahora ya tanto tiempo.

Ordenando una pila de manuscritos, el pj repara en un fragmento de uno de los escritos. Leyéndolo detenidamente se da cuenta que tal y como le había parecido, hace referencia a aquella antigua leyenda que un día ahora hace unos cuantos años le trajo hasta el mismo Monasterio de San Pablo. El fragmento en cuestión dice lo siguiente:

“...y claros quedan los peligros de las investigaciones realizadas sin ningún tipo de conciencia. Versado y experimentado con el correcto tratamiento con los seres de estas otras realidades ha de ser quien, olvidando cualquier consejo sabiamente dado, decida embarcarse en tan peligroso camino. Nunca un principiante, joven e inexperto, por muy grandes que sean sus capacidades deberá intentar la invocación de tales criaturas. Cierto es que las recompensas en caso que el desarrollo del proceso sean correctas

pueden ser sumamente satisfactorias, pero no es menos cierto que las posibilidades que todo suceda como una había previsto son, en el mejor de los casos, escasas. Un ejemplo lo encontramos en las antiguas historias sobre Hamalabaan y su trágico destino. Con este claro referente, alguien que se considere sabio –y por tanto tenga claras sus limitaciones– se abstendrá de realizar según que rituales”.

Por el nombre del mago, si el pj pasa una tirada de Percepción + Investigación a dificultad 8 reconocerá el nombre como posiblemente originario de la zona de Mesopotamia. Si falla, siempre puede preguntar o buscar fuentes sobre éste, ahorrándose así tiempo y esfuerzo, o bien empezar a investigar sin ningún tipo de referencia concreta con la consiguiente pérdida de tiempo. Si el pj puede situar más o menos el nombre podrá delimitar bastante su campo de búsqueda en la antigua área de Babilonia. Neso lo ayudará a buscar entre todos los manuscritos existentes tanto en la biblioteca externa como en la oculta aquellos que estén relacionados con este territorio. Será una tarea larga y pesada y que llevará a una clasificación y comprobación que puede durar tranquilamente un par de meses, después de los cuales podrán estar bastante seguros que han conseguido repasar todos los manuscritos que podrían resultar interesantes. Ahora empezará una nueva tarea, la de repasar uno por uno todos los libros y pergaminos buscando cualquier referencia que pueda parecer relacionada con la antigua leyenda que tanto intriga al pj. Si el hecho de repasar los libros relacionados con la época les pareció inacabable, repasar uno por uno aunque sea superficialmente todos los referentes u originarios de la zona se les hará aún peor. Una auténtica montaña de documentos les espera aunque al final tendrán éxito. En un libro encontrarán una vaga referencia que parece estar relacionada con la leyenda, y que dice lo siguiente:

“Conocida es la historia del encuentro entre hombre y demonio narrada en el poema épico “El alma que venció las fuerzas de la oscuridad pero que vio apagarse su luz”, una curiosa historia proveniente de la antigua Mesopotamia y que narra el enfrentamiento entre un mago y una criatura como no se había visto nunca sobre la faz del mundo”.

Ninguno de los dos recuerda haber visto ningún escrito con este nombre, pero si el pj no tiene la idea, Neso sugerirá preguntar al Vigilante. Si así lo hacen, éste creará recordar que, efectivamente, si que hay un poema con este título o bien uno de parecido; sólo existe un problema, y es que está escrito en caldeo. Él mismo ayudará a buscarlo, pues a pesar de no entender el idioma sabe donde puede encontrarse. Dicho y hecho, el Vigilante encontrará el pergamino. Se trata de un largo pedazo de papel enrollado con una cinta negra. Ninguno de ellos entenderá que dice, pero el pergamino presenta un extraño símbolo en la esquina superior derecha. Por mucho que busquen no encontrarán en toda la biblioteca ninguna referencia al dibujo. Neso comentará que puede hacer venir uno de sus compañeros Obertus experto en lenguas para ver si él es capaz de traducir el texto. Mientras, lo guardará en su despacho a la espera que este llegue.

Pero en este punto, los Hijos de Judas harán una jugada arriesgada, y afortunadamente para ellos les saldrá bien. Entre los miembros del monasterio los setitas han conseguido corromper a uno de los guardianes ghouls. Éste, por iniciativa propia y con la finalidad de satisfacer los deseos de los Corruptores intentará hacerse con el pergamino, conocedor del profundo interés que éste ha despertado entre los Obertus. Cuando llegue al monasterio el cainita experto en caldeo, de nombre Kerienkes, el pj será avisado del hecho. Primero se harán las presentaciones a la entrada del monasterio y luego se dirigirán hacia el despacho. En caso que el pj decidiese mantener el pergamino con él, el ghoul esperará a que sea entregado a Kerienkes para robárselo en un momento de distracción de éste. Si no, proseguiremos con el hilo natural de la historia. Cuando todo el grupo –es decir, Neso, el Vigilante, Kerienkes y el pj– lleguen al despacho se encontrarán con la desagradable sorpresa que el lugar donde guardaban el pergamino, un escondite en una pared oculto tras una estantería repleta de libros ha sido registrado y el pergamino ha desaparecido. Una forma de descubrir quien ha sido es utilizar Áuspex o bien preguntar al resto de la comunidad si vieron a alguien rondando por la zona. Si hacen cualquier de las dos cosas acabarán averiguando que el hermano Dicomio, un ghoul relativamente nuevo estuvo allí. Si dan la voz de alarma y registran todo el monasterio no encontrarán ni rastro del ladrón. Según algunos testigos ha salido del edificio. Los que lo vieron dicen que iba vestido con ropas de persona normal de la calle, y eso les extrañó, pero no osaron preguntarle pues supusieron que debía ir a realizar algún encargo importante. Lo único que podrán hacer es intentar seguir su rastro o bien buscar algo referente a su vida antes de entrar en el monasterio. Seguir la pista del exterior será imposible: no encontrarán a nadie que se fijase donde iba y prácticamente nadie por los alrededores recuerda haberlo visto; además, Bizancio es enorme y recurrir a la suerte no es más que una utopía. Si por el contrario investigan su pasado, Neso recordará que llegó al monasterio explicando que su amo, un tzimisce nativo de Tracia había muerto víctima de una revuelta de sus vasallos y que él había conseguido huir por los pelos. Después de vagar durante un tiempo llegó a Bizancio donde, conocedor de la comunidad tzimisce del monasterio de San Pablo, fue allí a pedir ayuda. Neso también recordará que se comprobó su historia y que efectivamente existía –o mejor, había existido– un voivoda llamado Ferennec que murió asesinado víctima de una revuelta. Dando por buena su explicación, finalmente fue aceptado dentro de la comunidad. Lo que nadie no puede saber es que Dicomio fue corrompido por los setitas cuando ya estaba dentro del monasterio.

Así finalizará la parte introductoria del pj tzimisce: habrá tenido en sus manos un pergamino del cual desconoce su contenido y que en un futuro lejano será muy importante pero que, lamentablemente, le ha sido robado de sus propias manos.

NESO, DISCÍPULO DEL DRACON

Natural de la ciudad griega de Corinto, el joven Neso ya demostró de joven una inteligencia por encima de la media. Eso, unido a su fuerte magnetismo personal hicieron que, después de trasladarse a la capital bizantina empezase a destacar dentro de la sociedad noble de la época, gracias también al origen de su familia, una de las más respetadas dentro de la comunidad acomodada de la ciudad. Eran los primeros años después de la fundación de Bizancio –año 326 fundación de Nueva Roma –y en aquellos tiempos una posición preponderante lo era prácticamente todo en la sociedad de aquella época. El joven Neso destacaba por su facilidad de oratoria, capaz de convencer a prácticamente todo el mundo que lo escuchase. Pero no únicamente era facilidad de palabra lo que poseía, el futuro cainita estaba dotado de una gran astucia y un interés por la cultura muy extraño en su época. Así fue como el infortunado llamó la atención de uno de los tres vampiros que formaban el Triunvirato, el tzimisce Dracon. Después de observarlo durante años, éste optó finalmente por concederle el abrazo, convirtiéndolo así en uno de los inmortales más importantes de la ciudad.

NESO, TZIMISCE DE QUINTA GENERACIÓN

FUE 5, DES 6, RES 6 CAR 5, MAN 6, APA 5 PER 7, INT 6, AST 7

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

Técnicas: Alteración Corporal 4, Armas cuerpo a cuerpo 5, Etiqueta 4, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 2, trato con animales 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 2, Investigación 4, Lingüística 5, Medicina 1, Ocultismo 5, Política 4, Sabiduría Popular 3.

Disciplinas: Animalismo 4, Áuspex 7, Dominación 7, Fortaleza 5, Potencia 2, Presencia 5, Protean 2, Vicisitud 7.

Trasfondos: Aliados 5, Posición 6, Rebaño 4, Recursos 4, Criados 3.

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 5, Coraje 4.

Camino: Del Cielo 6.

Fuerza de Voluntad: 9

QUINTO PERSONAJE: SETITA

Este quinto personaje pertenece al clan de los setitas. Puede o no haber participado en la parte posterior con algún otro personaje como podría ser el caso de la lamia o el mago bizantino, pero eso queda ya a discreción del narrador. No se trata de un personaje imprescindible, aunque sin duda añadirá una buena nota de colorido al ambiente y además involucrará directamente a los setitas en la aventura, un clan que es clave en el robo del manuscrito pero que si no aparecerán tan solo como actores secundarios. Sería interesante que el pj dispusiese de habilidades propias de alguien que ha de heredar el negocio familiar en un futuro no muy lejano, alguien que sabe idiomas, como tratar a la gente y además algo de números para llevar las cuentas.

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

La acción para el pj setita se inicia en la misma ciudad de Bizancio, en el año 550 cuando tras morir sus padres en un incendio hereda el negocio familiar, una tienda que importa especias y otros productos culinarios, muy apreciados por los cocineros de los habitantes más adinerados de la ciudad. La tienda, situada en la zona del Gran Bazar, llama la atención de los setitas que habitan justo al lado, un local llamado La Ruta de la Seda y que es conocido como un lugar de lujo donde los vicios más exquisitos pueden ser satisfechos. Los setitas ambicionan el local del pj para ampliar su propio negocio, pero en lugar de hacerse con él mediante sus artimañas, uno de ellos llamado Sarrasine ve en el pj un gran potencial para convertirse en uno de los suyos. Tras una larga observación acaba siendo abrazado e introducido en la familia setita bizantina. La introducción finaliza con la intervención de este clan en el robo del manuscrito tzimisce y la muerte de Nikolai, el sire nosferatu del pj de este clan.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ

Nos encontramos en el año 550 en la ciudad de Bizancio. Eres un joven de poco más de veinte años, uno más del millón de personas que habitan en la capital imperial. Vives en una casa adjunta a la de tus padres mientras los ayudas a mantener el negocio familiar, una tienda dedicada a la venta de diferentes especias utilizadas por los cocineros de las casas ricas de la ciudad para aderezar los platos de sus señores, además de algunos otros productos de consumo habitual y que han hecho del negocio una actividad prospera. Tus padres, Filippo Tarna y Ana Kyrenta heredaron la tienda ya del padre de él, y este del suyo y así en sucesivas generaciones desde hace ya un par de cientos de años, o al menos eso dice la tradición familiar. La tienda obtiene los productos a través de las caravanas procedentes de los territorios más orientales, algunos incluso más allá del Imperio Persa Sasánida, algunos por tierra como otros por mar. Situada en la zona del Gran Bazar, un lugar estratégico para los comerciantes bizantinos, el negocio ha vivido épocas de gran prosperidad a la par con la de la capital. Como futuro heredero has recibido una educación encaminada a tal fin, con conocimientos de lenguas, negocios y números, todo lo necesario para poder conducir con mano firme el negocio tal y como hicieron tus padres, y los padres de tus padres.

LA TIENDA

La acción se inicia un caluroso día de verano del año 550 en las calles de Bizancio. Por la zona del Gran Bazar las atestadas callejuelas bullen de actividad donde se mezclan los gritos de los curtidores con los que ofrecen los peces recién capturados por las redes de los pescadores o los vendedores de cestas y tinajas. Un mar de gentes andando por las estrechas calles bajo un sol ardiente que arde sin piedad de los que aquí abajo trabajan y pasean. Vuelves a la tienda tras una opulenta comida con unos amigos recién llegados de un viaje hasta la ciudad de Tesalónica. Como siempre, hay alguien comprando una determinada cantidad de alguno de los productos que ofrecéis, seguramente por encargo de algún cocinero de alguna casa de la zona próxima al distrito de Mauro. Tu padre levanta la mirada y te saluda mientras Knostykas, el anciano ayudante que ya trabajó cuando tu abuelo regentaba el local atiende a los clientes que aquí se encuentran.

"(Nombre del pj), ven. Te he de comentar una cosa. Verás, está a punto de llegar el barco que viene de Corinto. Esta tarde vas con Marcelo y las mulas al muelle de Teodosio y lo recoges. Cuando hables con el capitán Keratlas le entregas esta carta para que se la haga llegar como siempre a Retkas, ¿entendido?"

El Marcelo al cual se refiere su padre es otro de los ayudantes que tiene la tienda, aunque su función no es la de estar cara al público sino que se encarga más del trabajo físico que de otra cosa. Por su parte,

Keratlas es el capitán del barco llamado "La Estrella" y que cada tres meses llega de Corinto trayendo un cargamento enviado por Retkas, el contacto de Filippo Tarna en la zona del sur helénico.

Tras realizar las tareas pendientes el pj será avisado por su padre que Marcelo lo está ya esperando en el callejón con las dos mulas preparadas. Tras recoger la carta y el dinero para pagar el envío los dos se dirigen hacia la zona de los muelles. El viaje se hace largo, más por la cantidad de gente que encuentran a su paso que por la distancia que los separa de su destino. Tras cruzar calles y calles llegan ya a la zona portuaria. El olor a agua salada y pescado los envuelve a medida que se acercan. Los muelles están llenos de grandes embarcaciones mercantes que descansan, atracadas en el puerto mientras otras llegan y otras salen. Como siempre, "La Estrella" se encuentra atracada cerca de la taberna conocida como "El Viajero Nocturno", el local favorito del capitán Keratlas. Al parecer hace ya bastante rato que el navío ha atracado, pues buena parte de la mercancía se encuentra descargada sobre las maderas del muelle mientras que otra parte está siendo ya cargada en las mulas pertenecientes a los otros comerciantes que tienen tratos con el bajel del capitán. Cuando el pj se acerque donde está éste último, Keratlas lo reconocerá y con la mano hará un gesto para que se acerque, mientras él acaba de tratar con otro de las personas que esperaban algún tipo de mercancía. Entonces saludará al pj con una amplia sonrisa mientras le pregunta por su padre. Tras una breve charla le señalará los barriles donde se encuentra el envío esperado. Cuando el pj le haga entrega del dinero y naturalmente lo cuente -una simple formalidad, que el pj no se sienta ofendido por esta acción -ordenará a un par de sus marineros que le ayuden a él y a Marcelo a cargarlo todo en las mulas. Mientras sucede esto seguirán llegando más comerciantes o enviados suyos a recoger diferentes mercancías. Finalmente estará ya todo cargado y el grupo podrá partir de regreso a la tienda. Keratlas se despedirá enviando saludos nuevamente para el padre del pj y olvidará ya su presencia allí, centrándose en dar órdenes a sus marineros. El viaje de regreso transcurrirá por las mismas calles atestadas de gente, a pesar que la hora es ya bastante más avanzada.

Al llegar a la tienda su padre le preguntará por el capitán y luego le indicará que coloquen los barriles en la parte posterior de la tienda. Cuando sea casi de noche vendrán a buscarlo un par de amigos suyos, dos jóvenes de su misma edad más o menos llamados Tolomeo y Arnaldo, ambos hijos de comerciantes. Tras invitarlo a cenar -y darle su padre el consentimiento para que deje la tienda antes de hora -lo acompañarán a su casa para que se cambie. Allí, Ana Kyrenta -su madre -no se mostrará muy satisfecha pues ya tiene la cena preparada, pero naturalmente no podrá ningún impedimento a que salga a divertirse un poco.

"A ver si te echas novia de una vez" le soltará ante las risotadas de sus compañeros. Cuando esté listo saldrán todos a cenar a una de las múltiples tabernas de la zona del Gran Bazar.

Estos locales son bastante numerosos en esta parte de la ciudad, y tanto los precios como el ambiente que allí reina no suele diferir mucho de uno a otro salvo casos ya muy extremos. En cualquiera de ellos la comida será abundante y la bebida suficiente. Todos los locales estarán llenos de gente con ánimo de conversar y reír, un jolgorio constante acompañadas las risotadas por algunos músicos que se dedican a pasear por los locales para animar las veladas y de paso sacarse algún dinero extra. Cuando los estómagos estén ya satisfechos y los bolsillos un poco más vacíos Tolomeo hará la propuesta de dirigirse al local conocido como La Ruta de la Seda, proposición que será apoyada por Arnaldo. Dicho lugar es un local donde la gente va a divertirse: se bebe, se fuma, hay mujeres, y nunca nadie sale insatisfecho. Lo que sucede con el local además es que está situado justo al lado de la tienda de los padres del pj. Ninguno de ellos ha ido nunca, pero si algunos de sus amigos y lo cierto es que hablan maravillas de ese sitio, convirtiéndolo en uno de los puntos fijos de peregrinación en las noches bizantinas. Los dos amigos estarán ansiosos de visitarlo, así que si el pj decide no ir pues se quedará solo pues ellos no piensan cambiar de opinión. En esta historia supondremos que el pj visita el local, pero en caso contrario tampoco será un hecho trascendente para el desarrollo de la aventura. Además, siempre puede ir otro día.

Suponiendo que al final asistan los tres cuando lleguen a la calle donde se encuentra el local verán una gran animación en el exterior. Son numerosos los jóvenes que se encuentran en la calle hablando y riendo. Toda la calle en este punto son negocios, así que no hay vecinos que protesten por el escándalo que se produce. En un callejón lateral, si el pj le diese por mirar, se encontraría con algunos cuerpos tirados; si los examina se dará cuenta que presentan un aspecto típico de los fumadores de hachís, y si esperase un rato podría ver como algún otro es expulsado de La Ruta de la Seda por la puerta trasera por un par de hombres y abandonado en el suelo (intentar colarse por aquí es imposible, un par más de vigilantes siempre permanecen en el umbral para evitar que nadie lo intente). Volviendo a la puerta principal, desde el exterior el sonido de la música y las voces alegres invitan a entrar en el local. Dos fornidos guardias alejan a los que lo intentan pero presentan el aspecto de ir demasiado bebidos. Como el pj y sus compañeros aún están bastante sobrios no tendrán problemas para pasar al interior. Una vez allí un espectáculo maravilloso se abre ante sus ojos: un lujo increíble que no aparenta el exterior aparece ante ellos. El suelo está enteramente cubierto de alfombras, estatuas decorativas situadas por diferentes lugares, amplios sillones y cojines esparcidos por el suelo para sentarse o tumbarse. Pero sobretodo hay hombres y mujeres levemente vestidos, apenas cubiertos por unas telas de ropa que cubren lo mínimo, y

vino, mucho vino allí por donde se mire. De una de las puertas del fondo de la planta no cesan de salir jóvenes muchachos y muchachas llevando bandejas con jarras doradas y copas rebosantes para disfrute de los allí presentes. Un grupo de músicos se encuentran en una tarima situada en una de las paredes del local, amenizando la velada mientras diferentes parejas se dirigen hacia las habitaciones situadas al fondo de un corredor.

Nada más entrar el grupo en el local se les acercará una joven con una bandeja para que calmen con vino su sed mientras les dedica una sonrisa. Así podrán estar unos minutos, admirando el ambiente que aquí reina, hasta que se les acercará un muchacho de entre quince y veinte como mucho vestido con unas lujosas ropas.

"Sed bienvenidos a La Ruta de la Seda. Me tengo como persona de buena memoria, especialmente para los rostros, y lo cierto es que los vuestros no los recuerdo, al menos no aquí. Sacadme de dudas y decidme si estoy en lo cierto o no. Por cierto, perdonad mi descortesía al no presentarme, mi nombre es Sarrasine, y soy una de las personas que regentan el local". Decidme, ¿que os parece nuestro pequeño paraíso? ¿Sois de aquí mismo, Bizancio?"

Tras esta breve charla Sarrasine hará un gesto a una de las esquinas donde un joven de color asentirá con un leve gesto de la cabeza y comentará algo a una persona situada tras unas cortinas. Al poco tiempo tres bellezas aparecerán y se dirigirán hacia donde se encuentra el pj y sus amigos.

"Obsequio de La Ruta de la Seda para sus nuevos clientes, espero que disfrutéis de la velada. Y ahora, si me disculpáis, veo a alguien que no veía en varios meses".

Y tras decir esto se dirigirá a hablar con una persona recién llegada de unos cuarenta años, ropas lujosísimas y un par de guardias (eso parecen por su actitud) vestidos con ropas normales. Si los pjs preguntan les comentarán que se trata de un alto funcionario del Palacio Imperial, alguien llamado Aurelio.

A todo esto el grupo seguramente estará más ocupado con su nueva compañía que con otra cosa. Entre risas los acompañarán hacia unas habitaciones situadas en el corredor de la parte posterior donde acabarán de pasar la noche. Como lleguen a casa eso ya es cosa suya.

Durante los siguientes días la actividad en la tienda transcurrirá como siempre. Por si el pj decide fijarse verá que La Ruta de la Seda durante el día mantiene una actividad mucho menor que por la noche; son pocas las personas que lo visitan, y la mayoría vuelven a salir al cabo de poco tiempo.

Unas semanas después el grupo decidirá volver a repetir la visita al local. Esta vez, cuando ya se encuentren en el interior verán de nuevo a Sarrasine, el cual los saludará con un gesto pero no les enviará a nadie así que tendrán que buscárselo solos.

Cuando sea ya bien entrada la noche y todos vuelvan a sus casas, al pj le espera una desagradable sorpresa. Cuando entre en la calle donde vive con sus padres verá una gran cantidad de gente. A medida que se vaya acercando las personas allí reunidas le irán abriendo paso mientras se lo miran con cara de pena. Entenderá los motivos cuando llegue a donde estaba su casa: todas las ventanas y la puerta están abiertas mientras una negra humareda surge del interior. Un incendio se declaró durante la noche y los cuerpos de sus padres han sido encontrados muertos en su habitación, totalmente carbonizados. Por allí también se encuentran los soldados bizantinos, los cuales tras cerciorarse que el pj es quien dice ser le dejarán entrar en la casa. Una vez allí podrá comprobar que prácticamente todo ha sido devorado por las llamas. Pocas son las cosas que se han salvado, pero "afortunadamente" todo lo referente al negocio se encontraba en la tienda, así como una parte del dinero acumulado. Ciertamente grandes han sido las pérdidas materiales -no tanto como las humanas, como suele decirse -pero si que el pj conserva lo suficiente para seguir llevando el negocio, y aunque le espera una época de vacas flacas no es menos cierto que podrá salir adelante con lo que le ha quedado.

Pero bueno, volviendo a la historia y tras enterrar lo que ha quedado de sus padres el pj deberá seguir atendiendo el negocio familiar pues aquellos que dependen de sus mercancías son muy numerosos y no tardarán mucho en volver a solicitar tal o cual cosa.

Así estarán las cosas cuando un día que el pj se encuentra en la tienda con Knostykas cuando entrará un hombre de tez oscura y ropas lujosas, unos cuarenta años y cabeza afeitada.

"Perdonad que os moleste señor (nombre del pj), pero hay un asunto del que quisiera hablaros. ¿Tenéis unos minutos?"

Como es de esperar que el pj se digne a escucharlo el hombre pasará a explicarle lo siguiente:

"Mi nombre es Aferénthem y vengo en representación de vuestros vecinos de La Ruta de la Seda. Veréis, hace ya unos meses mi señor y vuestro padre estuvieron discutiendo sobre una oferta que le realizamos para comprar vuestra tienda y que pasase a formar parte de nuestro local. Desafortunadamente se produjo ese lamentable accidente en vuestra casa y vuestros progenitores fallecieron. Sabedores que no sería el mejor momento decidimos esperar que pasase un tiempo prudencial, y una vez transcurrido el que así consideramos, mi señor me envía de nuevo para proseguir las negociaciones con vos, ya que es

vuestra persona quien dirige en la actualidad el negocio. ¿Estabais al corriente de los tratos de vuestro padre con nosotros? ¿Que pensáis hacer al respecto, tenéis alguna decisión tomada?"

Aferénthem insistirá que el pj visite La Ruta de la Seda una de esas noches para poder hablar con más tranquilidad con Khay' Tall que es quien controla el local y así poder llegar a un acuerdo. En el supuesto que se niegue Aferénthem visitará al pj una de las noches siguientes con otra oferta relativamente mejor que la última realizada, pero si el pj sigue cerrándose en banda no se andarán con más tonterías y se limitarán a provocar que el infeliz tenga un accidente, primero como aviso y si ni por esas pues podemos decir que se le habrá acabado la suerte y la historia. Y a otra cosa mariposa, que lo de interpretar mortales en Vampiro no es lo tuyo, al menos esta noche.

Si el pj, con una sapiencia más que loable decide aceptar la oferta de visitar a Khay' Tall podrá ir cualquiera de las noches siguientes, que será recibido con los brazos abiertos. Tan pronto como llegue -en el supuesto que fuese acompañado por sus dos amigos éstos podrán estar con él todo el rato excepto cuando vayan a hablar de negocios -será recibido en la puerta por Aferénthem, el cual lo saludará y le pedirá que lo acompañe al interior.

"Mi señor os agradece enormemente que hayáis decidido venir. Naturalmente, aunque vengáis a hablar de negocios no por eso no habríais de disfrutar de los placeres que este edificio contiene, así que permitid que os invite a probar este delicioso vino traído expresamente del otro lado del mar por nuestros proveedores exclusivos".

Una joven se acercará al grupo con una bandeja plateada de donde Aferénthem cogerá unas copas doradas decoradas con dibujos egipcios y donde escanciará el vino procedente de una jarra también de oro. El pj deberá reconocer que se trata de uno de los mejores vinos -si no el mejor -que ha probado nunca. Tras una charla animada -esperemos -en la que no se tratarán para nada asuntos de negocios, Aferénthem comentará al pj que quizás sea ya el momento de pasar a hablar con Khay' Tall, el dueño del local. Si acepta será conducido hacia la zona de la planta baja donde normalmente no entran los invitados. Tras abrir una puerta donde dos fornidos guardias de color custodian el paso entrará en un corredor con únicamente tres puertas al fondo. Avanzando hacia ellos el pj se encontrará de frente con un joven de unos quince años que avanza hacia ellos.

"Este es Sarrasine -le comentará Aferénthem -el protegido de mi señor". Ante él, el muchacho de no más de quince años a quien ya conoce.

"Ah, vos debéis ser (nombre del pj) el dueño de la tienda. Aferénthem me dijo que hoy vendríais. ¿Que os parece nuestro modesto local, estimado (nombre del pj)? ¿Es de vuestro agrado? No contestéis, ya se la respuesta. Venid conmigo, yo os conduciré hasta Khay' Tall".

A todo esto Aferénthem dará media vuelta y se dirigirá de nuevo hacia el salón dejando que sea Sarrasine quien acompañe al pj. Tras llegar al final del corredor Sarrasine se detendrá ante la puerta del fondo y llamará con un par de golpes. Una voz les dirá que pasen y el acompañante del pj abrirá la puerta, invitándolo a pasar en primer lugar. Cuando el pj entre se encontrará en una pequeña habitación muy cargada con motivos decorativos, columnas, estatuas, jarrones, unos cojines en el suelo y un hombre en ellos sentados. Éste saludará al pj y le invitará a sentarse.

"Sed bienvenido, (nombre del pj). Antes de nada agradeceros vuestra resolución a venir. Aunque tengo entendido que no es vuestra primera visita, ¿no es cierto? Siempre es un placer con alguien que además es cliente. Sentaos, sentaos, no hace falta que permanezcáis de pie, estamos entre amigos. Bien, tengo entendido que mi estimado Aferénthem ya os ha puesto en antecedentes sobre los tratos que mantuvimos con vuestro padre. Por cierto, mis condolencias, nunca es fácil cuando se produce una tragedia de este tipo. Pero decidme, ¿estáis al corriente, tal y como me han informado, de los contactos mantenidos? ¿Que es lo que pensáis hacer respecto a ello, tenéis tomada alguna decisión?"

En caso que el pj tenga dudas o bien necesite pensárselo Khay' Tall intentará mejorar un poco su oferta, pero nunca le pagará un dinero desorbitado por su local, siempre le ofrecerá un precio más o menos ajustado al valor real del local. Naturalmente el pj puede pensar que lo que le ofrecen es poco para lo que él cree que vale, así que quizás rechace la oferta. En este caso Khay' Tall juntará las manos, adoptará una actitud reflexiva y tras unos segundos de pausa le soltará al pj:

"Os estoy realizando una oferta mucho más que justa, vuestro local no vale ni la mitad de lo que os ofrezco. Pero estáis de suerte. A Sarrasine le caéis simpático y no pienso tomar las medidas que podría para convencerlos, así que recapacitad. Esperaré aquí. Cuando tengáis una respuesta afirmativa venid a verme. Pero no tardéis, mi paciencia tiene un límite".

Si la conversación va por estos derroteros lo más seguro es que el pj se marche más que ofendido. Si esto sucede Sarrasine irá detrás suyo intentando calmarlo con buenas palabras. Si a pesar de todo sigue ofendido lo intentará más adelante, días después. Si su enfado va pasando lo invitará a pasar la noche en el local con todo pagado, como gesto de buena voluntad (por así decirlo).

Si por aquellas casualidades el pj encuentra satisfactoria la oferta Khay' Tall se mostrará más que satisfecho.

"Perfecto, perfecto. Sarrasine tenía mucha confianza en vuestra persona; ya me dijo que veía algo en ti que le gustaba. Sabiduría, sería sin duda una de esas cosas. Bien, bien, brindemos pues por nuestro acuerdo. Tan solo habrá que determinar la forma de pago y otros detalles ya más menores, pero parece que tenemos un trato. Si acaso ya hablaremos mañana de todo esto, hoy disfrutad de nuestro local. No os preocupéis de nada, digamos que es un detalle para celebrar el acuerdo que hemos alcanzado".

Sarrasine acompañará al pj hacia el salón principal y allí iniciará una conversación mientras una muchacha se encarga de llenar la copa del pj. Las preguntas del joven irán dirigidas hacia la vida de su invitado, de donde es, edad, que piensa hacer ahora tras vender el negocio de su padre, etc.

Naturalmente, a menos que el pj tras aceptar la oferta de Khay' Tall decida quedarse un tiempo por la zona y se convierta en cliente habitual de La Ruta de la Seda su parte habrá finalizado aquí, pues Sarrasine no llegará a conocerlo lo suficiente como para llegar a concederle el Abrazo.

Pero supondremos que la oferta realizada no es del agrado del pj, menos teniendo en cuenta que se trata del negocio familiar y sus padres han fallecido recientemente. Es más, podría darse el caso que incluso llegase a pensar que sus dueños están detrás del incendio acaecido en su casa porque su padre se negaba a vender el negocio.

Si las cosas se suceden tal y como está descrito en esta historia (pero ya se sabe, el jugador es libre de tomar el derrotero que desee) Sarrasine visitará un día por la noche, cuando el pj esté a punto de cerrar, su tienda para invitarlo a tomar algo en algún lugar más tranquilo. Si acepta lo llevará por alguna de las múltiples tabernas del Gran Bazar donde intentará mantener una conversación agradable con él tratando de temas intrascendentes, principalmente referentes a sus padres, pues Sarrasine le explicará que él también perdió a los suyos cuando estos fueron asesinados por un grupo de jinetes que entraron a robar una noche en su poblado. La casualidad hizo que Khay' Tall pasará en una caravana el día siguiente a los hechos, y apenado por su situación decidió traérselo hasta Bizancio para acogerlo y convertirlo en alguien que era casi un hijo para él. Por supuesto, Sarrasine ve a Khay' Tall como al padre que perdió cuando tenía cinco años, pues de los suyos de verdad apenas recuerda nada. Tan solo tiene imágenes de terror en la noche, imágenes que hablan de sangre y muerte y que lo traumatizan desde entonces. Naturalmente, esta historia es falsa pero servirá a Sarrasine para profundizar aún más en la personalidad del pj.

Estas citas se irán repitiendo en noches sucesivas, encuentros que acabarán irremediablemente en La Ruta de la Seda.

Tras varias de estas visitas, y si las cosas se han desarrollado como Sarrasine espera, una de las noches será cuando el cainita se decida a abrazar a quien será su futuro vástago.

Todo empezará como cualquiera de los encuentros anteriores mantenidos entre ambos, con una ruta por las tabernas locales donde mayores son las posibilidades de divertirse y pasárselo bien. Cuando sea bien entrada ya la noche Sarrasine acabará llevando al pj a su local, como viene siendo habitual. Una vez allí, y tras una estancia en la sala principal rodeados de otros sujetos en estado de embriaguez, el setita conducirá al pj hasta un reservado, uno de los muchos situados en la planta baja. Allí, y tras cerrar la puerta, Sarrasine le dirá lo siguiente:

"Sabes, ya desde el principio intuí que tenías muchas posibilidades. Afortunadamente no me equivoqué, y eso te salvó la vida. Si no fuera por mí es casi seguro que Khay' Tall ya habría dado la orden de matarte, y tu local hubiera sido nuestro mucho antes. Ah, pero no te lleves a engaño. Nosotros no tuvimos nada que ver con la muerte de tus padres. Lo que sí que tendremos que ver es con tu muerte".

Y tras esto Sarrasine se abalanzará sobre el pj. Éste, debido seguramente a los efectos del vino en su sangre será presa fácil para el cainita. Los enormes colmillos del joven se hundirán profundamente en su carne mientras un dolor lacerante recorre su garganta y su sangre empieza a ser absorbida por su atacante. La habitación empieza a dar vueltas a su alrededor, baile mezcla de alcohol y muerte que poco a poco le va privando de sus sentidos hasta que sus ojos apenas alcanzan a ver más allá de la figura apoyada en su cuello. Las formas se van difuminando hasta ser substituidas por una oscuridad que en segundos deviene total. Y entonces llega la muerte.

Desconocedor de lo sucedido y del tiempo transcurrido, nuestro pobre protagonista despierta en la misma habitación donde se embotaron sus sentidos y su vida se apagó. Está a oscuras, intenta moverse pero una extraña debilidad recorre su ser y dificulta todos sus movimientos. Se arrastra hasta la puerta y tras un penoso esfuerzo consigue alcanzarla, tan solo para descubrir que ésta se encuentra cerrada. Unos momentos después la puerta se abre y entra Sarrasine con una sonrisa en su rostro:

"¿Cómo te encuentras, amigo mío? No te esfuerces, guarda tus fuerzas para más adelante. ¿Hambriento? Seguro que sí. Espera, deja que arregle eso".

A una señal del muchacho en la habitación entra una joven de no más de veinte años, de una hermosura como pocas habías visto antes. La joven se te acerca, tú aún incapaz de moverte apenas. Cuando llega a tu altura con una delicada mano abre el cuello del velo que lo ocultaba y una extraña sensación se apodera de ti: la pálida piel de la joven deja ver una delgada vena en su cuello. No puedes creer lo que estas pensando, pero te ves a ti mismo clavando tus dientes en esa muchacha y sorbiendo el delicioso

néctar que por la herida mana, fluyendo de su garganta a tus labios. Entonces te das cuenta que lo que estabas imaginando es real cuando Sarrasine entre carcajadas te aparta de su cuerpo y te dice:

"Detente, ¿o es que acaso quieres matarla? ¡Ja, ja, ja! Si tienes más hambre sólo dímelo, te ayudaré a saciarte".

El pj estará sorprendido y aterrado ante lo que acaba de hacer, y seguramente necesitará bastante tiempo para asimilarlo. Durante estos momentos Sarrasine se quedará allí vigilándolo y esperando que el pj empiece a preguntarle que es lo que le ha hecho. Cuando esto suceda, el setita estallará en carcajadas y procederá a explicárselo. Naturalmente, toda la explicación durará mucho, así que empezará por lo que se ha convertido ahora y más adelante ya entrará en los detalles referentes a la sociedad cainita, su situación en Bizancio y el papel que juegan ellos en todo esto.

La política: *"La ciudad de Bizancio está gobernada por un Triunvirato. Aquí no hay ningún príncipe como en el resto de las ciudades donde estamos presentes. Aquí las familias Toreador, Tzmisce y Ventrue gobiernan juntas. En la cima de cada familia hay un Patriarca que la dirige y con ella encontramos a las familias llamadas rebaño. En los consejos de la ciudad únicamente las familias de la Trinidad tienen voz y voto. Todas las infracciones o disputas entre familias de la Trinidad se resuelven por un grupo de jueces formados por un delegado de cada familia. Estos jueces se conocen como Quaesitoris. Los dictados por los que nos regimos aquí en Bizancio son:*

1. *El legado de la Trinidad: "De tres es el gobierno de Bizancio. Sólo tres tienen voz y voto y pueden unir nuevas leyes a este código. Es también responsabilidad de los Tres asegurarse que las preocupaciones del rebaño sean escuchadas.*
2. *El legado de la Progenie: Sólo la Trinidad es libre para dar el Abrazo. Incluso las familias rebaño han de pedir permiso a los tres Quaesitoris. No hacerlo resulta en la destrucción de la progenie y la sanción al sire.*
3. *El legado de la Fundación: Sólo los Tres pueden otorgar dominio, tal y como los Primeros Tres fundaron la ciudad. Los cainitas reciben un dominio con el Abrazo, en todo caso, y son responsables de asegurar que en ello se cumple el Código de los Legados.*
4. *El legado de las Sombras: Los Tres son señores de la noche, y por tanto han de gobernar en las tinieblas. Se los ha de reverenciar como a divinidades, pero sin revelar nunca su naturaleza real. Al igual que se desconoce la naturaleza del Padre, Hijo y Espíritu Santo, ha de suceder con la de la Trinidad.*
5. *El legado de las Cenizas: la destrucción de un miembro está prohibida, a menos que los Tres la perdonen. La violación de este legado desembocará en un juicio y posteriormente en la Muerte Definitiva del infractor. Los que no pertenezcan a las familias no están protegidos de este legado.*

Los setitas: *"Bizancio es un nido de serpientes, y nosotros somos las mayores de todas. ¡Ja, ja, ja! Formamos una familia conocida como Los Hijos de Judas, y al frente de ella está mi sire, a quien ya conoces: Khay' Tall. Nos encontramos bajo la protección de Miguel y sus toreador micaelitas, pero no te confundas, eso no significa que les tengamos devoción. Ni mucho menos. Nuestro mayor placer es hacer caer a todo ese grupo en aquello que tanto dicen despreciar pero que tanto anhelan en secreto. Nosotros lo sabemos y les abrimos los ojos a aquellos que no ven o no quieren ver. Ciegos son por su propia voluntad.*

Nosotros tan solo les ayudamos a encontrar su camino. Dominamos los lugares de diversión tan anhelados por los humanos y de allí obtenemos nuestros rebaños; nosotros cambiamos diversión y placer por sustento. Pero no sólo con los mortales, muchos son también los cainitas que acuden a nosotros por pedirnos ayuda. Y nosotros se la ofrecemos. Así, cada vez que nos piden algo es una pulgada más que se adentran en nuestra trampa. Controlamos burdeles, tabernas, fumaderos, todo aquello que pueda viciar y corromper a una persona es controlado por nosotros. Nada escapa a nuestro dominio. Tenemos criados hasta en los lugares más insospechados. Los otros cainitas nos temen y desconfían de nosotros, y con razón: aquel que cae en nuestras manos no escapa ya de ellas.

Como decíamos antes, estas primeras jornadas serán muy duras para el nuevo cainita, obligado a aprender muchas cosas que para él eran desconocidas hasta la fecha y que nunca hubiera pensado que pudiesen existir.

El pj irá conociendo hasta donde llega el poder de los setitas dentro de la ciudad de Bizancio: su dominio de locales como La Ruta de la Seda, el control que ejercen sobre algunos de los principales burdeles de la ciudad o sobre muchas de las tabernas más concurridas, como las situadas en los diferentes muelles de la ciudad bizantina. Además será informado de las normas que rigen a los cainitas bizantinos, que es la Trinidad o quienes forman las familias retoño.

EL MANUSCRITO TZIMSICE

Año 558. Ha pasado ya algún tiempo desde que el pj fue abrazado y su estatus dentro de la jerarquía setita ha ascendido algunos peldaños como vástago de Sarrasine. Se le ha encargado la supervisión de diversos locales situados en la zona en la que el vivía cuando era mortal, es decir, el Gran Bazar, por lo que es bastante habitual verlo rondando por La Ruta de la Seda. En una de estas visitas Aferénthem lo avisará que su sire y Khay' Tall se encuentran reunidos en la zona trasera del local. En la anterior, el ambiente es el que siempre ha conocido el pj, nada ha cambiado. Tras recorrer el pasillo jalonado de puertas llegará a la del fondo, una sucia puerta de madera vigilada por un ghoul guardián. Éste dejará pasar al pj sin necesidad de llamar, pues el jefe setita ha dado órdenes que cuando llegase lo dejaran entrar. Al hacerlo entrará en la bodega del local, una enorme sala donde los setitas guardan los caldos que luego sirven a sus clientes. Buscando entre los toneles de vino encontrará un pozo que comunica con los subterráneos de Bizancio. Pero el pj sabe que no es así, y el pozo lleva directamente hasta una cisterna donde los setitas tienen su templo a Sutekh. Allí encontrará a Khay' Tall y a Sarrasine, en una sala llena de estatuas, sarcófagos y otros elementos que recuerdan al Egipto antiguo. Además, el suelo se encuentra lleno de diferentes tipos de serpientes como áspides y víboras, algunas de ellas convertidas en ghouls. Al entrar el pj llamará la atención de los dos setitas que se girarán hacia él con una sonrisa en los labios.

“Se bienvenido –dirá Khay' Tall –estimado hermano. Llegas justo a tiempo. Vamos a salir a cazar, ¿quieres acompañarnos?”

Si el pj pregunta que van a cazar Sarrasine contestará:

“Nosferatu”.

Seguramente el pj estará más que sorprendido, por lo que Khay' Tall le explicará lo que sucede:

“Como sabes, los tzimisce se encuentran enfrascados en sus tareas allí en sus monasterios. Sabemos que están realizando transcripciones de libros, pero ignoramos que es lo que buscan exactamente con ello. Además, aparte, los brujah hacen más o menos lo mismo pero desde un punto de vista un poco más....oficial. No se si me explico. Se dedican a transcribir las leyes y demás que regían el antiguo imperio romano, sus exterminadores ni más ni menos. Ya sabes, Cartago y todo eso. Así que decidimos animar un poco a esas ratas de biblioteca. Desafortunadamente la cosa no ha salido como esperábamos. Un manuscrito robado del monasterio de los akoimetai tenía que ir a parar a manos de los lexor, pero al parecer ha habido problemas, ha caído en malas manos y lo que hemos de hacer es recuperar ese manuscrito y matar al entrometido. No será fácil, las cloacas son sus dominios, pero afortunadamente sabemos por donde buscar. Así que si vienes con nosotros tendrás un poco de emoción”.

“Si, vástago mío. Vamos a cazar ratas. ¡Ja, ja, ja!” dirá Sarrasine.

El grupo de tres cainitas abandonará el local por la puerta principal, pero después de vagar un rato por el Gran Bazar acabarán entrando en el sistema de cloacas de Bizancio por otro lugar más oculto.

“Bien. Y ahora andemos con cuidado. Estos son sus dominios, no será fácil matarlo. No os fiéis, podría darnos el la sorpresa y no al revés como esperamos. Nunca subestiméis a un nosferatu cuando está en su casa”.

El descenso por los subterráneos se hace bastante pesado, e incluso a veces dificultoso. En algunas partes los cainitas no tienen más remedio que avanzar a hurtadillas mientras que en otros pueden andar incluso uno al lado del otro.

“Sabemos en que zona encontrar al nosferatu, una de mis serpientes ghouls lo está siguiendo. Vamos, ya estamos cerca”.

Efectivamente, tal como ha dicho Khay' Tall una serpiente avanza hacia ellos por la cloaca. Con las oportunas tiradas el grupo podrá descubrir los pasos de Nikolai en las cercanías. Ahora ya será cuestión de ver como se desenvuelve el combate, pero suceda lo que suceda el nosferatu acabará muerto y el pergamino de nuevo en poder de los setitas. Si las cosas se ponen muy mal Sarrasine sacará una estaca de madera y se la clavará al nosferatu a la mínima que tenga la oportunidad. Khay' Tall cogerá el pergamino y se lo guardará, no dejando que nadie lo mire. Quien sabe, quizás el pj tenga la oportunidad más delante de echarle un vistazo.

SARRASINE

FUE 4, DES 4, RES 3. CAR 4, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 4, AST 4.

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Empatía 3, Esquivar 2, Intimidación 1, Liderazgo 2, Pelea 2, Subterfugio 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 1, Etiqueta 2, Sigilo 1.

Conocimientos: Lingüística 2, Política 4, Sabiduría Popular 1.

Disciplinas: Animalismo 1, Dominación 2, Ofuscación 3, Presencia 4, Protean 1, Serpente 4.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Criados 1, Rebaño 3, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Camino: Del tifón 7.

Fuerza de Voluntad: 7

NIKOLAI, NOSFERATU DE QUINTA GENERACIÓN

FUE 6, DES 4, RES 5. CAR 2, MAN 4, APA 0. PER 4, INT 6, AST 4.

Talentos: Alerta 4, Esquivar 3, Empatía 2, Fullerías 3, Intimidación 3, Pelea 6, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Sigilo 5, Supervivencia 3, Trato con animales 6.

Conocimientos: Investigación 2, Leyes 1, Lingüística 3, Ocultismo 4, Política 3, Sabiduría Popular 2.

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

Trasfondos: Aliados 2, Criados 2, Contactos 5, Posición 2, Rebaño 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 4.

Camino: de la Humanidad 5.

Fuerza de Voluntad: 8.

EL RETORNO DE COSROES II AL PODER

Esta parte está pensada para los jugadores ventrue y nosferatu. El inicio de todo tiene lugar el año 590 con la muerte de Ormuzd IV, la coronación de su hijo Corroes II como jefe del Imperio Sasánida y el complot liderado por tres de sus consejeros y algunos jefes militares para hacerse con el poder. Pero el plan no les es completamente satisfactorio y Cosroes II, con la ayuda de su leal consejero Ducas y el pj ventrue consigue huir y pedir asilo en Bizancio. Allí, el pj entra en contacto con Belisario, antiguo héroe nacional y actualmente un cainita. Belisario abraza al pj mientras se prepara una estrategia para retornar la corona a su legítimo dueño. Finalmente, se decide que se enviará un grupo que se encargará de secuestrar a los hijos de los tres consejeros y el del jefe del ejército y que se les retornarán a cambio de renunciar al poder y devolverlo a Cosroes. Pero hay otra condición, y es que deberán abandonar para siempre el país. Si así lo hacen, los pjs entrarán en acción eliminándolos a todos, sin dejar ningún testigo y evitando futuros nuevos intentos por parte de los traidores. Naturalmente, esta última acción sólo la conocen los cainitas, no los mortales.

Pj Ventrue: La acción se inicia justo una semana después del encuentro que mantuvo con Antonius, Belisario y el pj en el palacete refugio del primero. La última vez que se vieron el antiguo general y él, Belisario le comentó al pj que se encontrarían en una determinada plaza en la presente noche. Cuando el pj llegue, ésta estará aparentemente desierta, pero de entre las sombras surgirá la imponente figura del antiguo héroe. Después de los saludos de rigor le comentará:

“Bien, ha llegado el momento. Ahora nos encontraremos con (nombre del pj), un nosferatu que será tu compañero y después iremos a buscar a Ducas para hablar de todos los detalles”.

Si el pj quiere preguntarle algo ahora es el momento adecuado para hacerlo, pues después le quedarán pocas oportunidades de hablar a solas con su sire. Caminarán durante unos quince minutos hasta llegar delante de una taberna conocida como “La Galera de Fuego”. El encuentro con el pj nosferatu ya dependerá de lo que hagan uno y otro.

Pj Nosferatu: Contrariamente a lo que sucede con el pj ventrue, el tiempo transcurrido desde que éste fue abrazado ha sido muy superior, pues han pasado aproximadamente unos treinta años. Por tanto se le aplicarán las reglas de maduración necesarias –como pasará con todos los personajes y que se especificará en cada caso concreto –para simular los años transcurridos. Para el pj, la parte se iniciará a finales del año 590, cuando un día será abordado por Ranglar, uno de los nosferatu más importantes de la ciudad. Como hará un tiempo que no se ven, lo primero que harán será, seguramente, darse los saludos de rigor y comentar los últimos hechos acaecidos en la ciudad de Bizancio. Después, Ranglar abordará el tema que lo ha llevado a buscar al pj:

“Verás (nombre del pj), en realidad este encuentro no ha sido casual sino que te estaba buscando. Ahora hace un par de días que un criado de Miguel vino a comunicarme que éste deseaba hablar conmigo. Durante la conversación que mantuvimos me explico que, por intereses que abarcan hasta incluso nuestra comunidad, había decidido pedir nuestra ayuda. Como bien sabes, ahora hará un año más o menos se produjo en Ctesifonte una revuelta que tuvo como consecuencia la destitución de Corroes II y su substitución por un grupo de sublevados comandados por uno de sus consejeros y el jefe de los ejércitos. El emperador, pero, fue alertado, y junto con Ducas, su consejero y el soldado que dio el aviso consiguieron huir y pedir asilo al llegar aquí a Bizancio. Desde entonces han estado negociando y finalmente han firmado un acuerdo. A cambio de ayudarlo a recuperar el poder Cosroes II se ha comprometido a ciertas concesiones territoriales y políticas. Y aquí es donde entramos nosotros. Un grupo viajará hasta la capital sasánida y allí secuestrará a los hijos de los insurrectos. A cambio de su libertad deberán devolver el trono a su legítimo propietario y abandonar el país. Teóricamente, si cumpliesen las condiciones la cosa acabaría aquí. Pero según lo que han pensado, la idea es que nunca salgan vivos. Para asegurar el éxito de la empresa, la Triada envía un cainita neonato de Belisario, y además natural de Persia: se trata del soldado que dio el aviso de la rebelión y que el general ha abrazado. Pero el resto no se fía, así que quieren que alguien controle lo que sucede... ¿y quien mejor que nosotros? Y nosotros hemos pensado en ti, por ser el que más acostumbrado estaba a viajar, al menos en tus días mortales. Naturalmente, nuestros intereses también van más allá de simplemente vigilar que el acuerdo llegue a buen puerto. Nos interesa poder descubrir cuantas cosas más mejor de todo lo que sucede allí. Aquí en Bizancio tenemos poco contacto con nuestros hermanos sasánidas, e ignoramos que ha sucedido con los que allí habitaban. Las últimas noticias provienen de Niriades, pero de eso hace ya más de treinta y cinco años. Desde entonces hemos perdido cualquier contacto, y los intentos por establecerlo no han sido muy importantes ni decididos hasta ahora, por eso hemos querido aprovechar esta oportunidad que se nos presenta. Hay varias posibilidades, como por ejemplo que uno

de tus ghouls te acompañase y una vez allí lo abrases, o que tal vez aún haya alguien vivo...aunque eso son simplemente conjeturas, por supuesto. Las decisiones son tuyas, tú eres quien viajaría y por tanto serías libre de hacer lo que creyeses más conveniente”.

En caso que el pj aceptase hacer el viaje, Ranglar le comentaría otros aspectos de interés, como por ejemplo donde contactar con el tal Niriades.

“Acostumbraba a estar en la zona conocida como de los Tres Leones, una plaza situadas en las afueras de la ciudad donde se celebran ofrendas funerarias a algunos de sus dioses”.

Si acepta, Ranglar explicará al pj que se ha de encontrar con Ducas, el consejero de Cosroes y con Belisario y su neonato; este encuentro tendrá lugar en la taberna llamada “La Galera de Fuego”, un antro situado en plena zona portuaria y frecuentado por marinos y otra gente habitual de aquellos ambientes – pescadores, prostitutas, ladrones –que buscan un poco de entretenimiento o diversión. Ranglar no lo acompañará, sino que deberá ir él solo. A Belisario ya lo ha visto alguna vez, así que lo podrá reconocer fácilmente. Lo que podrá pensar mientras van hasta allí es como se lo hará para llevar a alguien hasta Ctesifonte y dejarlo allí sin que nadie se de cuenta, eso suponiendo que siga la propuesta realizada, y a quien escogerá para tal fin.

Cuando lo tenga claro, llegarán a la taberna. Las calles de los alrededores están bastante desiertas pero en la que está la taberna escogida, por serla hora que es, medianoche, está muy concurrida. Los gritos y la música surgen de su interior a pesar de la puerta y las ventanas cerradas. Según a la hora que haya ido el grupo, unos estarán y dentro y otros estarán fuera, pero será el pj –si usa Áuspex, si no será Belisario – quien encontrará a los compañeros. Según el nivel de Ofuscación que tenga el pj éste podría utilizar, por ejemplo, la Máscara de las Mil Caras, o bien cubrirse con una túnica si el conocimiento de la disciplina no es suficientemente profundo. Belisario propondrá mantener allí la conversación, pues gracias al gran jaleo que reina en el local será prácticamente imposible que nadie escuche de lo que hablan.

El pacto: Una vez hechas las presentaciones de rigor, el antiguo general expondrá el tema por el cual se encuentran allí y que no repetiremos por ser sobradamente conocido por los pjs. En caso de cualquier pregunta que Belisario no pueda o no sepa contestar, los remitirá a la entrevista que mantendrán la noche siguiente con Ducas. El lugar de reunión será a las diez de la noche. Eso sí, antes les explicará una cosa:

“Ducas desconoce completamente que es lo que somos, así que iremos con cuidado. Podría dominarlo pero desconocemos que nos encontraremos exactamente en Ctesifonte, así que cuantos menos rastros dejemos de nuestra intervención mucho mejor para todos. Lo único que sabe Ducas de vosotros es que sois dos enviados especiales del Emperador. Naturalmente, la idea no ha partido de éste sino que ha sido cosa de Miguel, el cual ha “convencido” a Mauricio de la idea. Lo que se plantea es enviar un grupo formado por vosotros dos y cuatro hombres más todos dignos de confianza; es más, todos ellos serán ghouls escogidos especialmente para la tarea, hábiles en las armas y el subterfugio y que se encargarán de los secuestros. Vosotros seríais los que intervendríais únicamente en caso de dificultades, cuando las circunstancias así lo requieran. Mientras no sea estrictamente necesario será mejor que os mantengáis al margen. A Ducas le diréis que marcháis aparte de su grupo con la excusa de reconocer el terreno, así podréis viajar de noche y descansar durante el día. Naturalmente, a ti, (pj ventrue), ya te conoce, así que parecerá que el grupo está formado por un miembro de cada imperio para evitar suspicacias (aquí supondremos que el pj ventrue ha seguido manteniendo algún tipo de contacto con sus antiguos compañeros; en caso contrario al narrador le tocará improvisar de nuevo). Ignora quien soy en realidad, así que simplemente seré Belisario, hombre de confianza imperial. Si queréis preguntar alguna otra cosa este es el momento, si no nos encontraremos mañana a las nueve aquí e iremos todos juntos hasta palacio”. Ahora es el momento que tienen los pjs para preguntar aquello que no les haya quedado claro. Ahora tienen tiempo de hacer lo que quieran hasta la noche siguiente, cuando sean las nueve y se encuentren en el mismo sitio. Una vez reunidos, el grupo marchará por diferentes calles y avenidas hasta llegar a palacio. Aún faltan unos diez minutos, así que si quieren prepararse de alguna forma especial pueden hacerlo, aunque cualquier tipo de precaución se revelará del todo innecesaria: Ducas vendrá solo y sin ningún tipo de intención oculta, ¿o que se habían pensado? Lo primero que hará Ducas es saludar al pj, cogiendo a éste en un principio como interlocutor principal, aunque momentos después se dará cuenta que es Belisario quien parece llevar la voz cantante.

“Encantado, Consejero Ducas –dirá éste –es un placer para mí saludarlo. Mi nombre es Belisario, enviado imperial y estos son (nombre del pj ventrue), a quien conoce –y (nombre del pj nosferatu). Sería conveniente que el pj nosferatu utilizase por ejemplo Máscara de las Mil Caras o bien una túnica por motivos bastante obvios. Los dos serán los encargados de vigilar que no haya contratiempos. Se formarán dos grupos, uno de cuatro personas que serán las encargadas de llevar a término los secuestros y un segundo grupo formado por ellos dos. Aprovechando la presencia de (nombre del pj ventrue), irá avanzando primero para dirigir el grupo hasta Ctesifonte. Una vez allí él se encargará de indicar a los otro cuatro donde localizar los tres consejeros y el jefe militar para secuestrarles los hijos. Entonces, y siempre discretamente, se les hará llegar un mensaje comunicándoles las condiciones de la

liberación y la renuncia al poder y el retorno de Cosroes II al trono. En caso de aceptar, deberán abandonar para siempre el país”. En este punto, Ducas intervendrá:

“Pero tratándose como es el caso de cuatro de los hombres actualmente más poderosos del imperio es de suponer que tanto ellos como sus familias estarán bien protegidos. Además, ¿cómo podemos tener la seguridad que después el ejército apoyará a Cosroes?”

“Bien, por eso viajan también (nombre de los pjs). Gracias a sus habilidades en caso necesario creemos que serían capaces de llevar a término la tarea. Un grupo pequeño además tiene más posibilidades que un grupo excesivamente grande y numeroso. Y respecto a vuestra segunda pregunta, sabemos que el general Anéanos se encuentra encerrado en los subterráneos. Se trata de un hombre fiel al Emperador y a quien el ejército, en un caso como este sería muy posible que lo siguiese a él. Cuando establezcáis contacto con el actual Jefe de los Ejércitos y uno de los traidores, le ordenareis que libere a Anéanos y que él sea el nuevo jefe hasta la llegada de Cosroes II. Naturalmente, si todo va como esperamos; en caso contrario se debería liberar primero a Anéanos y promover una revuelta, pero esperemos no tener que recorrer a eso. En todo caso, la confianza del Emperador en estos dos hombres es total: (nombre del nosferatu) goza de un gran respeto por sus habilidades para estas lides, y (nombre del ventrue) conoce el terreno, como bien ya sabéis”.

“De acuerdo –dirá Ducas –confío plenamente en el criterio del Emperador. Como representante de Cosroes II le transmitiré vuestro plan y ya os comunicaré la respuesta, señor Belisario. Mañana tendréis noticias mías”.

Una vez finalizada la reunión y ya en el exterior Belisario les comentará lo siguiente:

“Estad preparados. Nos encontraremos mañana pasado en La Galera de Fuego y os comunicaré la respuesta que reciba. También os presentaré el grupo que os acompañará. Son hombres de la máxima confianza, sirvieron en algunas de las campañas en las que yo participé”.

Después de la conversación y ya bien avanzada la noche podrán ir cada uno por su lado. Tal y como han quedado, dos días después se encontrarán en la taberna en cuestión. Cuando lleguen Belisario ya llevará allí un buen rato. Cuando estén los tres el General les comentará la respuesta de Cosroes y Ducas:

“Hablé ayer con el Consejero sasánida y me dijo que Cosroes ha aceptado todas las condiciones: ayuda a cambio de territorios y paz. También nos ha dado vía libre para el plan. De aquí a unos minutos deberían llegar los hombres que formarán el grupo que os acompañará hasta Ctesifonte. Cuando estemos todos comentaremos los últimos detalles”.

Mientras esperan pasarán no más de cinco minutos. A pesar de ser más de media noche el local está lleno de gente. Las mesas llenas de hombres bebiendo y riendo, unos medio borrachos y los otros aún serenos a pesar de tener el estómago lleno de vino. Entonces entrará un grupo de cuatro hombres bien armados y con aspecto de soldados curtidos en mil batallas. Verán a Belisario, el cual les hará un gesto con la cabeza y se dirigirán hacia la mesa donde está éste con los pjs. Después de “requisar” unas sillas se sentarán todos juntos. El General hará las presentaciones:

“Amigos míos, estos son (nombres de los pjs). Ellos son los que también viajarán hasta Ctesifonte. Estos son Marco, Efennias, Luntio y Amonfas. Todos de plena confianza, ya me han servido en múltiples ocasiones, ¿verdad?”. Todos estallarán en sonoras carcajadas. Si algún pj utiliza disciplinas notará que todos son efectivamente ghouls.

GUARDIAS GHOULS

FUE 3, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 4, INT 3, AST 3.

Técnicas: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 4, Subterfugio 3.

Talentos: Armas cuerpo a cuerpo 5, Tiro con arco 3, Sigilo 4, Supervivencia 2.

Conocimientos: Lingüística 1, Medicina 2, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 1.

Disciplinas: Celeridad 1, Fortaleza 2, Potencia 2.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 5.

Fuerza de Voluntad: 7.

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada bastarda	6	F+5		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería (+1 a la dificultad de tocar al portador).				

Arco largo	v.	4	$\frac{1}{2}$	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

“Bien, después de las presentaciones pasemos a comentar los últimos detalles. Todos conocéis básicamente que buscamos, así que no lo repetiré. Para viajar hasta Ctesifonte iréis en dos grupos. Vosotros dos partiréis primero para aprovechar que (nombre del ventrue) conoce el terreno. Cuando lleguéis a la ciudad alquilaréis una casa en las afueras. Evitaréis las posadas pues en caso de que corra la alarma seguramente sería uno de los primeros lugares donde buscarían los soldados, cosa que esperamos no suceda. Si todo funciona correctamente únicamente los implicados sabrán de vuestra presencia, y ya les haréis saber que se cuiden de avisar a nadie. Una vez allí vosotros cuatro secuestraréis a los hijos de los consejeros y el jefe militar. Vosotros los ayudaréis pero intervendréis directamente en caso de necesidad o bien si así lo decidís. Una vez expuestas las condiciones –y solicitado el rescate de Anéanos –estableceréis un punto de intercambio. Cuando el general sea nombrado nuevo Jefe Militar y los cuatro traidores proclamen el retorno de Cosroes II entregaréis los hijos a sus padres. Pero aquí es donde cambiaremos los términos pactados con Cosroes. No los dejaréis marchar, sino que los mataréis a todos. Naturalmente, en un lugar donde no haya testigos. Os quedaréis en Ctesifonte hasta la llegada de Cosroes y su nueva subida al trono. Por supuesto, os proporcionaremos dinero con que pagar posibles gastos. ¿Alguna pregunta que queráis realizar?”

Belisario contestará todo aquello que pueda y acabará la reunión diciendo lo siguiente:

“Vosotros dos partiréis mañana por la noche; vosotros cuatro a la mañana siguiente. Como vosotros dos llegaréis primero, buscad la casa. Quedad en un lugar a una hora para poder encontraros, ¿de acuerdo?”

Si no hay nada más, el grupo puede pasar a discutir otros temas menos serios o separarse si así lo desean. Belisario entregará una bolsa de piel llena de dinero al pj ventrue, suficiente para sufragar los gastos que puedan presentarse. Una vez todo claro y preparado podrá ir cada uno a dejar listos posibles asuntos pendientes que tengan, como por ejemplo el pj nosferatu el tema del ghoul que debería viajar hasta Ctesifonte para establecerse allí –siempre y cuando el pj esté de acuerdo, claro –además de pensar como llevarlo hasta allí sin que el resto se de cuenta. Todo este rato ya dependerá de cada uno hasta que se vuelvan a reunir. Cuando lo hagan deberán tener claro que llevarán con ellos para el viaje.

El viaje: Cuando salgan de Bizancio deberán coger uno de los barcos que cruzan el estrecho para llegar al otro lado. Desde allí, y una vez decidido el medio de transporte a utilizar podrán coger el camino que conduce hasta la frontera más oriental del imperio. Los dos conocen la zona, uno por su labor de comerciante y el otro por realizar el trayecto cuando huía con Cosroes y Ducas después de la revuelta; por tanto saben que la zona es bastante segura y, excepto en la parte más central del trayecto, es fácil encontrar posadas o pequeños pueblos donde pasar el día. Así transcurren unos cuantos días hasta que se acercan a la zona fronteriza con el imperio sasánida. En este punto únicamente han de vigilar no ser descubiertos por los soldados, cosa que pueden conseguir fácilmente saliendo del camino que, aunque alargará un poco el viaje les dará más seguridad de pasar desapercibidos. Si así lo hacen y evitan buscarse problemas podrán avanzar sin incidentes. Para buscar alojamientos deberán hacer paradas en las poblaciones por donde pasen pero el hecho que el pj ventrue sea natural de aquí –y quizás que el pj nosferatu hable el idioma – les será de una vital ayuda. Si todo va bien acabarán llegando a Ctesifonte después de unas semanas de viaje. Si siguen el consejo de Belisario deberían buscar alojamiento. Si lo hacen por las afueras, la mejor manera es preguntar en alguna taberna si alguien sabe de alguna casa que se venda o se alquile. Si así lo hacen estarán de suerte, pues hay una que se vende en las afueras y uno de los hombres que allí se encuentra sabe donde vive el propietario. Siguiendo las indicaciones podrán encontrarlo. Según la hora que sea el hombre se mostrará reticente o molesto, pero la visión de unas monedas hará que rápidamente los lleve hasta la casa. Ésta se encuentra situada en la misma ciudad, pero en uno de las calles más externas, una zona donde parece fácil pasar desapercibido. Para contactar con el grupo de ghouls únicamente deberán ir al lugar donde quedaron previamente. Allí estarán, disfrazados bajo ropas características de los habitantes de la zona. Una vez ya reunidos, el siguiente paso será plantearse como entrar en las casas donde han de secuestrar a los niños y quienes serán los encargados de hacerlo. Todo ya dependerá de las decisiones de los pjs, lo que haremos a continuación es dar una descripción de cada uno para tener una orientación. Las tres casas de los consejeros están situadas muy próximas entre ellas, mientras que la de Bahrán Chobin se encuentra más alejada, en una pequeña cima al lado de la zona ajardinada de la ciudad. Las casas corresponden, respectivamente, a los consejeros Asharimas, Munuham y Maherom. Todas están en la parte más adinerada de la ciudad, con muros rodeándolas y grupos de guardias patrullando por sus calles. En las casas, todas las familias siguen un horario similar: durante la noche todos los habitantes estarán durmiendo, a los consejeros los podrán

encontrar a partir de las ocho de la tarde hasta las nueve de la mañana, y a los niños siempre menos de nueve a cuatro, momento en que es muy posible que estén fuera con sus madres. Los niños, respectivamente, tienen 4, 8 y 9 años. La seguridad de las casas se limita a los muros y a la presencia de los soldados, escasa, eso sí. La casa del jefe militar ya es otra cosa. Situada en un promontorio, el número de guardias que patrullan es sensiblemente superior. Además, la casa se encuentra emplazada a unos doscientos metros de un pequeño cuartel militar utilizado como barracón por los grupos que están de paso por la ciudad y cuyo número no es excesivamente grande. A pesar de eso pueden encontrarse hasta veinte soldados en cualquier momento en sus instalaciones. Naturalmente, durante la noche todos estarán durmiendo excepto los guardias que estarán vigilando, habitualmente unos seis. Como decíamos antes, el curso de los acontecimientos dependerá en su totalidad de las decisiones de los pjs. Más adelante hay una descripción de cada una de las casas y la situación aproximada de los guardias. Ésta está descrita tanto de día como de noche, pues una posibilidad interesante es que, cambiando el papel de depredadores nocturnos que interpretan, los jugadores decidan llevar el grupo de cuatro ghouls en teoría encargados de llevar a cabo el asalto. Sea como sea, supondremos que conseguirán secuestrar a los niños y dar el mensaje estableciendo las condiciones. Con quien deberían mantener una conversación más prolongada es con Bahran Chobin para tratar de la libertad de Anéanos. Bahran Chobin aceptará pero uno de los consejeros no lo hará de ninguna de las maneras. Munuham se negará a entregar el poder y buscará algún sistema para matar a los secuestradores y liberar a su hijo sin perder su posición. Eso ya queda a discreción del narrador, pero podría ir desde hacer que lo siga un grupo de soldados cuando él se ponga en contacto con los pjs hasta cualquier otra posibilidad que las circunstancias indiquen. Pero, pase lo que pase, será imposible que liberen a Anéanos. Seguramente, a estas alturas el pj nosferatu ya habrá contactado con Niriades o bien estará a punto de hacerlo, con lo que posiblemente ya sabrán que sucedió verdaderamente en Ctesifonte, así que la única opción que les quedará será entrar en las prisiones y liberar al cautivo.

CTESIFONTE UNOS AÑOS ATRÁS

La capital del imperio sasánida no había estado nunca, como sucede desde hace unos años, sin presencia vampírica. Pero para que eso sucediese tuvieron que combinarse diversos factores, los cuales tuvieron como consecuencia más importante el que prácticamente toda la población cainita fuese exterminada. Durante el año 540, las tropas de Cosroes I invadieron el territorio bizantino, llegando hasta las puertas de la misma capital, la cual llegó incluso a ser incendiada. Eso fue posible porque el emperador persa estaba bajo el control de Kargan, un cainita del clan ventrue que intentaba aumentar su poder por la fuerza de los ejércitos sasánidas. Kargan colocó entre las tropas diversos ghouls creados con la finalidad de hacerlos más poderosos en la batalla. Como la mayoría morirían en el curso de la guerra, no se había de preocupar por el hecho que hubiese un número excesivo de supervivientes, e igualmente el exceso sería eliminado para evitar problemas. Pero las cosas se torcieron y Kargan hubo de retirar sus ejércitos debido a tres hechos: primero, la imposibilidad de conquistar la ciudad; segundo, la revuelta de los ghouls que sobrevivieron ante el exterminio al que estaban siendo sometidos; y tercero, un furioso ataque por parte de una tribu de garou del clan de los Caminantes Silenciosos. Los tres flancos demostraron ser excesivos a pesar de no formar parte de ningún plan preconcebido, y su simultaneidad fue suficiente para que los ejércitos de Cosroes se retirasen antes de sufrir un verdadero desastre. Además, al año siguiente del incendio de la ciudad la zona se vio afectada por una epidemia de peste, debilitando aún más si cabe a los supervivientes. Kargan devolvió sus tropas a Ctesifonte aparentemente victorioso después de asolar Bizancio, pero la realidad era bien diferente: su posición se debilitaba por momentos. A la rebelión de los soldados ghouls se añadió el sitio al que eran sometidos por los garou del desierto. El malestar fue creciendo entre los cainitas, algunos de los cuales iniciaron un intento de revuelta para destruir a Kargan. Esta lucha interna fue aprovechada por los Caminantes Silenciosos, los cuales provocaron una matanza entre los vampiros. Prácticamente la totalidad fue exterminada, muy pocos consiguieron sobrevivir y aún fueron menos los que permanecieron en la ciudad ocultos en lo más profundo de sus refugios. Pero esto último se reveló como un recurso inútil, y uno a uno fueron cayendo todos en la cacería a la que fueron sometidos. Kargan se cree que consiguió huir cuando su refugio fue asaltado, pero sus heridas eran terribles y actualmente su paradero es desconocido (lo cierto es que volverá a aparecer dos veces durante esta parte, una de ellas durante el clímax final). El otro superviviente fue Niriades, el cual también se encuentra en letargo en su refugio de la plaza de Los Tres Leones. Éste, dado el caso, podría llegar a ser jugado como un pj en el caso que fuese necesario. Si se decidiese a hacerlo así, a continuación se encuentra la introducción para su personaje. En el momento de la llegada de los pjs, la ciudad de Ctesifonte es un peligro para los vampiros. Los garou son los amos y señores de la zona, y si consiguiesen encontrar a Niriades éste se lo podría explicar claramente.

PJ NOSFERATU: NIRÍADES

PRIMERA PARTE

La acción se inicia el año 312 cuando el pj no es más que un vulgar pastor de la zona septentrional del imperio persa. Las condiciones de vida son duras, los pueblos de la zona son escasos y lo más abundante es la pobreza reinante. Es mala época para vivir en las montañas y el pj lo comprobará bien pronto. Lo primero de todo será determinar el estado actual del pj: edad, si está casado y tiene hijos, así como otros detalles por el estilo. Al describir los primeros días de la narración, la cosa se ha de convertir en bastante monótona. Días largos, mucho trabajo, mucho calor y poca recompensa. Cada mañana el pj sale con su rebaño a pastar por las escarpadas montañas en busca de un poco de verde para que sus animales se alimenten. De noche, cuando regresa al poblado –una pila de casas hechas con cuatro ramas, piel curtida de animales, fuego y poco más –lo espera su familia en el supuesto que la tenga. Cenar, dormir y a levantarse el día siguiente para continuar con la rutina. Pero uno de estos días las cosas no irán como siempre. Mientras el pj se encuentra vigilando su rebaño verá como un grupo de jinetes se acerca hacia él por el camino que se adentra en las montañas. Cuando estén lo suficientemente cerca se dará cuenta de lo que realmente son: bandidos. Un grupo de doce. Demasiado tarde para escapar. El pj será atacado y herido, abandonado allí. Cuando lo ataquen recibirá un golpe en la cabeza con la parte plana de una espada, quedando inconsciente allí tirado. Pasarán horas hasta que despierte. Cuando lo haga será ya de noche y las ovejas del rebaño habrán desaparecido. Perdido, seguramente lo siguiente que hará será dirigirse hacia el pueblo. Mientras aún camina siendo ya oscuro, verá una figura que se acerca. Será inútil que se esconda, pues la figura en cuestión es un cainita nosferatu y ya lo ha visto. Las primeras intenciones de éste son utilizarlo para alimentarse, pero después pensará que el pj podría serle de utilidad.

Quien es Haamalasha? Se trata de un vampiro de quinta generación perteneciente al clan de los nosferatu. Natural de la misma zona fue abrazado hace ahora unos 700 años. Cuando estaba vivo era uno de los hombres más ricos y agraciados de su tierra. Su abrazo no fue más que un acto de venganza, una lección de su sire hacia alguien que hasta ese momento lo había tenido todo. Este hecho fue la causa que Haamalasha no abrazase nunca a nadie. Su transformación fue lo suficientemente traumática como para evitar convertirse en el causante que un nuevo nosferatu caminase sobre la tierra; o bien, al menos no lo haría mientras tuviese aún esta opción. Haamalasha vive en Ctesifonte, pero actualmente se encuentra aquí porque los últimos días había estado en Alejandría. Allí tuvo lugar una reunión de su clan. Durante ésta salió a la luz una serie de hechos preocupantes: un nosferatu egipcio explicó que habían sabido que una tribu de garou se había reunido y sus miembros se planteaban dirigirse hacia la capital sasánida para llevar a cabo una cacería de vampiros. Los presagios se cumplieron cuando les llegaron noticias que una ciudad al sur de donde se encontraban había sido asolada por los lupinos. Éstos hicieron pasar el asalto como un ataque de bandidos, y los pocos que vieron a los lobos en su forma de guerra cayeron enloquecidos por la visión. Haamalasha partió inmediatamente para dar aviso a su ciudad, pero ahora tiene la sensación que no llegará. Por este motivo respetará la vida al pj, esperará que si él falla al menos el pj si pueda avisar a su clan de lo que sucede. Ahora bien, si finalmente no le fuese necesario no tendría ningún remordimiento en acabar con su creación. Cuando contacte con él, Haamalasha utilizará su habilidad para jugar con las sombras para que éste no llegue a ver nunca su rostro. “Una enfermedad” murmurará como disculpa, o bien cambiará su fisonomía utilizando su dominio de la disciplina de Ofuscación.

Después de unos momentos el caminante llegará donde se encuentra el pj. Intentará explicarle que se trata de un viajero, su montura ha muerto y el se dirige hacia Ctesifonte. Ha visto la figura que iba detrás de él y ha pensado que, de noche y en medio de tierra de nadie dos estarían más seguros que uno solo si los atacase, por ejemplo, algún animal salvaje. En caso que el pj se muestre reticente hará uso de la Dominación para evitar discusiones. Comentará que sabe de una pequeña cueva situada a unos ochocientos metros al pie de unas pequeñas colinas. Dicho y hecho, hacia allí se dirigirán. Después de caminar un rato encontrarán el refugio. El cainita dirá que no enciendan fuego, pero no dará ninguna explicación. También, es cierto, lo más seguro es que no lleven el material encima para hacerlo. Cuando lleven unos minutos un pequeño animal que el pj no reconocerá se acercará al cainita. Éste lo cogerá cuidadosamente y le pasará la mano por encima con delicadeza. Después lo dejará en el suelo. Girará la cabeza y mirará al pj: “*Se acercan*”. De repente sus ojos se volverán de color rojo y su rostro será visible por primera vez para el pj tal y como es en realidad. Una sensación de terror embargará al pj que será incapaz de moverse. Dos enormes colmillos crecerán más allá de lo humanamente posible. Eso será lo último que verá el pj antes que la oscuridad caiga sobre él. Ya no se despertará hasta un buen rato después con un total de tres puntos de sangre en su cuerpo. Estará estirado con la cabeza que parece hervirle y como si un río de fuego le corriese por las venas. Se sentirá débil y casi incapaz de moverse. Necesitará un buen rato para recuperarse. Cuando se despierte, Haamalasha se acercará hacia él y le dirá: “*Escúchame bien. Estás muerto, eres un muerto en vida. Un vampiro. Siento ser tan brusco y drástico*”

pero es necesario. El tiempo se me acaba antes que ellos lleguen. Si yo muero viajarás hasta Ctesifonte. Allí te dirigirás al Parque de la Cima del Gran Árbol. Actualmente está abandonado pero no te preocupes: nuestros hermanos te encontrarán. Cuando los encuentres avísalos que los lupinos se acercan, que se preparen; y una cosa más, evita por cualquier medio la luz del sol”.

Cuando acabe de decir esto oirán un rugido que proviene del exterior. El pj está aún débil, así que únicamente podrá observar.

“Haamalasha levanta la cabeza como cuando un animal presiente el peligro. Su rictus se transforma en una media risotada mostrando sus dos enormes colmillos mientras sus ojos brillan con un resplandor rojizo y sus deformadas manos crecen hasta casi convertirse en unas garras dignas de un gran cazador. De repente, allá donde estaba ya no hay nadie. Es como si hubiese desaparecido de la vista y nunca hubiese estado allí. El silencio inunda la cueva, únicamente roto por el ocasional ruido de algún pequeño insecto moviéndose en las cercanías. Pero el silencio es tan solo una ilusión. De repente reparas en un pequeño murmullo, débil en principio, pero que va creciendo en intensidad poco a poco. Un minuto después el ruido se extingue. La tranquilidad vuelve a reinar para romperse un segundo después. Un brutal rugido en la entrada de la cueva y una enorme figura de tres metros de altura que entra en ella. La tenue luz de la luna ilumina una criatura surgida de cualquier pesadilla, un animal con forma humana, con el cuerpo cubierto de pelo y una boca repleta de afilados dientes, tan impresionantes como los puñales que son sus garras. La criatura te mira y deja escapar un rugido. Cuando se dispone a saltar sobre tuyo de la nada aparece una figura, Haamalasha. Con un rápido movimiento descarga su furioso ataque sobre la sorprendida criatura que deja escapar un aullido de rabia y dolor. Un segundo rugido proveniente de una criatura surge de detrás del otro y puedes ver como el cainita sale disparado estrellándose contra la pared, justo al otro lado. La segunda criatura supera incluso en tamaño a la primera, las dos con una fuerza descomunal. Mientras la primera intenta levantarse del suelo herida por las garras de Haamalasha, la segunda coge una enorme roca con la intención de lanzarla sobre el vampiro caído. Pero antes que tenga tiempo de hacer el movimiento el cainita hace un gesto casi imperceptible y una riada de figuras surgidas del techo de la cueva se lanzan sobre el extraño ser. Son murciélagos que parecen tener un objetivo común. Mientras, la otra criatura saca un extraño medallón y desaparece igual que antes había hecho el vampiro. Los murciélagos siguen atacando al otro que queda. Haamalasha aprovecha el hecho y lanza una daga que va a clavarse justo en su nuca. El ser se queda inmóvil unos segundos y cae redondo a tierra mientras los murciélagos abandonan su furioso ataque y retornan al techo de la cueva. A todo esto, Haamalasha deja escapar un suspiro y cae al suelo. Los cuerpos están inertes mientras la sangre se escapa por sus heridas. La visión de esta goteando por el suelo te ofusca y sientes la necesidad de lanzarte sobre ella antes que se pierda”.

Éste es el momento crucial: el sire del pj está a punto de morir, él está famélico y delante suyo tiene una oportunidad única de ascender hasta la quinta generación. De él es la decisión. Sea como sea, ya haga diablere o no, beba sangre del lupino o del cainita –el garou aún tiene once puntos de sangre, el vampiro cuatro –supondremos –más le vale –que se recupera lo suficiente para seguir su viaje.

En este punto es cuando, al igual que el resto de pjs de esta parte, completaremos la creación del personaje una vez ha adquirido sus características vampíricas.

Como decíamos, supondremos que el pj seguirá su travesía hasta Ctesifonte. A medida que vaya avanzando el paisaje irá cambiando: el terreno se vuelve menos abrupto y escarpado. Después de un par de días de andar de noche –esperemos que siga el consejo de su creador y evite la luz del sol –llegará al camino que lleva hasta la capital. Estará verdaderamente –si no se alimentó del garou o del nosferatu –famélico pero ahora ya tendrá la oportunidad de alimentarse, pues siempre hay alguien que puede estar viajando de noche a pesar de ser poco recomendable. El hecho es que si coge el camino acabará llegando a Ctesifonte. Ya es cuestión del pj decidir si había estado antes en la ciudad o no, pero el caso es que si no lo había hecho se quedará maravillado ante las dimensiones de ésta, pues recordemos que él viene de un pequeño pueblo de las montañas. Una vez hay llegado y haya satisfecho sus necesidades básicas –alimentarse si lo tenía que hacer –lo más indicado sería dirigirse hasta el Parque de la Cima del Gran Árbol. El parque en cuestión es conocido y fácil de encontrar si pregunta a la gente. Tiene este nombre por un gran árbol milenario situado en un pequeño montículo en el mismo centro del parque. Es precisamente aquí donde radica el interés de los garou por la ciudad: la zona es un poderoso túmulo y por eso los lobos están dispuestos a arrebatar la ciudad a los cainitas; pero eso, tanto el pj como el resto de vampiros de la ciudad por supuesto lo desconocen. Si va al parque, según la hora estará más transitado o menos. La gente de Ctesifonte no acostumbra a adentrarse demasiado en dicho parque, y si va de noche lo encontrará más vacío. El parque es grande, con abundante vegetación y numerosos caminos para andar, así como algunas construcciones de piedra dedicadas a diferentes dioses y héroes nacionales. Si el pj se adentra en el parque llegará a su centro. Allí verá un árbol de unos seis metros de altura de tronco muy grueso y robusto y aspecto retorcido. La zona se encuentra en un silencio total. Es como si no hubiese

ningún animal que se atreviese a aventurarse hasta allí. Pasará un rato y no aparecerá nadie. Cuando el pj esté a punto de marchar oirá una voz que parece provenir del árbol:

“No te reconozco. ¿Podrías decirme tu nombre y que haces aquí?”.

Obviamente, el árbol no habla, se trata de Simihaman, un nosferatu de sexta generación que está utilizando su disciplina de ofuscación. Si obtiene una respuesta satisfactoria –por ejemplo, el nombre del pj o bien si menciona el nombre de Haamalasha –surgirá de la nada delante suyo; en caso contrario seguirá preguntando hasta asegurarse qué es el pj y las respuestas lo satisfagan. Antes que el pj se explique del todo le dirá que se espere, *“aquí incluso el aire tiene oídos”*, y que lo acompañe para hablar con el resto de compañeros de clan. Simihaman acompañará al pj hasta la zona más degradada de todo Ctesifonte. Allí entrarán en una casa grande aparentemente abandonada. Al entrar no verán a nadie, pero entonces aparecerán dos nosferatu más. Si el pj se pregunta como éstos pueden haber ido hasta allí si no han hablado con nadie se le puede contestar que ya aprenderá el secreto del Animalismo más adelante si es que no lo tiene aún. Simihaman le presentará a los dos cainitas, Memmerek y Tolkas. Allí le pedirán que les explique que es lo que pasó exactamente. Si el pj no les explica –en el supuesto que lo hiciera – que cometió diablere sobre Haamalasha los nosferatu lo descubrirán por su áurea mediante Áuspex. Le pedirán que es lo que sucedió y si les explica la verdad no tomarán represalias, pues cierto es que si no lo hubiese hecho no estaría allí para avisarlos. En sí, el pj no podrá explicar mucha cosa pero ellos ya hablarán con el resto de cainitas y extraerán sus propias conclusiones. El pj también será invitado a asistir para explicar por propia voz los hechos; pero eso será más adelante. Volviendo a la casa abandonada, Tolkas dirá que ya se encargará él de convocar a los jefes cainitas principales. Todos estarán de acuerdo, y antes de separarse Simihaman le dirá al pj:

“Te compadezco pues tu situación no es nada agradable. Recibir el abrazo y perder a quien te debería haber guiado, todo ello en pocas horas, no es una cosa que le desee a nadie. Y las cosas no harán sino empeorar. Si por lo que parece los garou se disponen a asaltar Ctesifonte el futuro no se presenta muy alentador. Si quieres, para ayudarte podría servirte como, podríamos decir, maestro en estos primeros días, así no te encontrarás perdido entre nosotros”.

Si el pj acepta, Simihaman le enseñará las particularidades de la vida vampírica en general, de los cainitas de Ctesifonte y algunas cosas del resto de criaturas enemigas de los vampiros y como enfrentarse a ellas. Así pasarán la siguiente noche, con Simihaman haciendo de improvisado maestro del pj. Cuando el día esté a punto de nacer y la luna empiece a ocultarse los dos estarán paseando por las calles ocupadas por la gente marginada de todo Ctesifonte, unos callejones estrechos y sucios con animales vagando libres y pobres tirados por el suelo. En ese momento se encontrarán con Tolkas que les comentará que los estaba buscando para decirles que hay convocada una reunión de los principales cainitas de la ciudad. El lugar de encuentro será el templo que se está construyendo pues de buen seguro allí tendrán tranquilidad. De momento será mejor que cada uno se dirija al refugio pues el sol está a punto de salir.

La noche siguiente, cuando el pj se despierte y se haya alimentado bien en caso de necesitarlo podrá dirigirse al lugar de reunión. El templo en cuestión es un gran edificio que se está construyendo en una explanada, rodeado por un gran muro que hace una circunvalación a todo lo que será el edificio principal. El interior está ocupado por estatuas y jardines los cuales rodean al templo en sí. Éste es el que se encuentra más retrasado. Consta de cuatro plantas de las cuales únicamente las dos inferiores están acabadas. La tercera simplemente tiene las paredes principales, mientras la última sólo tiene el suelo (que sería, obviamente, el techo del tercero). Cuando el pj llegue habrá ya algunos vampiros, todos ellos en el tercer piso. En la planta inferior un total de seis ghouls parecen montar guardia. Naturalmente el pj podrá pasar sin ser molestado. Arriba se encuentran Tolkas y Simihaman, aparte de ocho vampiros más. De estos, el más destacado es Litias, un ventrue de sexta generación que es quien en teoría gobierna la ciudad. Poco a poco irán llegando el resto de cainitas hasta un total de trece contando al pj. El primero en hablar será Litias:

“Compañeros, he convocado esta reunión para tratar un tema urgente y que nos afecta a todos. Como bien sabéis, Haamalasha se encontraba en Alejandría, en un encuentro con miembros de nuestro clan. Desconocemos que es lo que sucedió pues en el viaje de vuelta, tras abrazar a (Niriades, nombre del pj) fue muerto por un grupo de garou que lo atacaron. Como decía, antes de su muerte se produjo un hecho excepcional: Haamalasha decidió abrazar a alguien; él, que no lo había hecho nunca en toda su existencia. No sabemos si fue por necesidad o si estaba desesperado o porque al fin había encontrado a alguien digno de ello. Sea como sea el hecho es que él murió pero su neonato consiguió sobrevivir, y ahora nos explicará que es lo que le contó antes de su muerte. Es tu turno Niriades, progeñie de Haamalasha”.

Litias hará un paso atrás y todos esperarán que el pj inicie su relato. Todos escucharán expectantes y cuando acabe el ventrue volverá a avanzar y dirá:

“Bien, ¿qué pensáis?”.

A partir de aquí empezará una agria discusión. Todos están o parecerán estar de acuerdo en que se encuentran en peligro, pero el problema gira en torno a lo que han de hacer. En el punto álgido de la discusión estallará la tormenta. Sin dar tiempo a reaccionar aparecerán de la nada lupinos en grandes cantidades. Algunos van armados con espadas a dos manos y otros con espadas y escudos (todos estos en forma hispo), pero la mayoría en forma de crinos con las garras al descubierto.

A pesar de la sorpresa inicial los vampiros también son criaturas acostumbradas a la lucha, así que su reacción no se hará esperar. El pj asistirá a unas escenas de auténtica carnicería. Con su fuerza y su resistencia sobrehumanas, sumidos todos los garou en una especie de rabia incontrolada con sus ojos inyectados en sangre y las mandíbulas abiertas en un rictus de odio exacerbado empezarán a ver como, a pesar de la sorpresa inicial los vampiros empiezan a ganarles terreno gracias a sus diabólicas disciplinas. Cainitas que desaparecen a ojos vista, movimientos más allá de la comprensión, garou huyendo aterrados ante una Presencia devastadora de algún oponente de edad más que centenaria.... por primera vez el pj será testigo de las capacidades de aquellos que ahora son como él y que algún día podría llegar a alcanzar. A pesar de toda esta demostración las letales garras y grandes armas de los lobos no se irán de vacío y muchos de los vampiros quedan en el suelo horriblemente mutilados bañados en su propia sangre y vísceras. Cuando ven la situación complicada y que no sacarán nada de provecho los garou desaparecen tal y como habían venido, es decir, en la nada (obviamente han pasado a la umbra).



En lo que es la estancia, de los trece vampiros únicamente siete siguen en pie. El resto yacen tirados con sus cuerpos destripados esparcidos por toda la sala, entre ellos el de Lítias con su cabeza completamente aplastada y desgarrada, reconociéndolo sólo por sus ropas. Los lupinos no han corrido mejor suerte: un total de nueve están tirados en el suelo. Algunos han vuelto a su forma natural convirtiéndose bien en hombres bien en lobos, algunos quedando por eso en su forma bestial. En ese momento empezarán a oír un ruido de crepitar de llamas y olor a humo. Los atacantes han pegado fuego al edificio y éste se propaga con gran velocidad pues arde desde

diferentes puntos. Unas tiradas de Autocontrol serán necesarias para no caer en frenesí. En caso de superarlas el pj podrá buscar la salida a través de las llamas; en caso contrario empezará a correr sin sentido. Entonces debería empezar a tirar para evitar las llamas, trozos de edificio que se caen, etc. Si ha conseguido mantener el control deberá hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8. Si la pasa se dará cuenta que uno de los asaltantes aún está vivo. Uno de los vampiros, un tal Kargan, le dirá que lo ayude a llevar el cuerpo fuera. En ese caso la dificultad para salir del edificio será un poco más elevada, pero nada que no sea imposible para un cainita de generación tan avanzada. Cuando hayan salido todos, el templo arderá en una auténtica pira. Todos los vampiros huirán de allí antes que llegue nadie. El garou, aún inconsciente en forma homínido, será cargado por el pj o bien por Kargan. Si el primero no se había dado cuenta del hecho que aún respiraba, ningún problema, el mismo Kargan será quien lo viese y quien lo sacará de allí. Los cainitas se dirigirán hacia un almacén controlado por uno de ellos. Una vez allí harán despertar al prisionero e inmediatamente será dominado para que vaya contestando todas las preguntas. Según narrará sin pausa, un grupo de veinte garou viajó desde el sur hasta Ctesifonte para intentar recuperar el túmulo que está en el claro donde se encuentra el Gran Árbol, en realidad un lugar de gran poder y simbología para todos sus compañeros de raza. Una vez fracasado el ataque los lupinos se habrán retirado a un edificio que los servirá de refugio para decidir que hacer.

Una vez tengan todo lo que quieren, Kargan hará protean con una garra y con ella empezará a torturar al prisionero. Después de sacarle un ojo y cortarle la piel en diferentes parte llamará a uno de sus ghouls. El resto de vampiros esperan a que él acabe. Cuando el ghoull llegue traerá un collar de plata que Kargan le colocará al prisionero que, dominado, no parecerá ni darse cuenta ni resistirse por tanto. Pero si el pj le mira a los ojos verá que en el fondo el hombre está sintiendo todo lo que le sucede. Se impone una tirada de Conciencia, dependiendo de su camino. Kargan seguirá practicando pequeñas incisiones en el hombre hasta que finalmente con una uña afilada le abrirá todo el abdomen dejando que cuelguen los intestinos. Entonces liberará de la Dominación al garou. Éste dejará escapar un aullido de agonía y horror, y su

cabeza caerá hacia delante. El cuerpo será dejado así, con un gran charco de sangre en el suelo cada vez más grande mientras ésta sigue manando. Kargan se girará y dirá al resto de vampiros:

“Sabemos donde están y sabemos como ir. Pues bien, vayamos ahora. Ignoran que conocemos donde están escondidos. Es nuestra oportunidad, paguémosles con la misma moneda”.

Unos gestos de asentimiento se generalizarán entre los allí reunidos. Está claro para el pj que Kargan se ha erigido en el nuevo líder y que todos aceptan el hecho sin discutirlo. El grupo abandonará el refugio junto con unos cuantos ghouls bien armados y después de andar durante un buen rato llegarán al lugar donde el infortunado prisionero les dijo que estaban sus compañeros. Efectivamente, se ve una luz en el interior. Kargan les dirá:

“Evitemos acercarnos más, podrían detectarnos. Haremos lo siguiente: Tolkas avanzará, entrará y apagará la luz. Cuando se haga la oscuridad entraremos todos. Esa falta de luz nos dará ventaja. Los ghouls primero por una puerta. El resto por detrás. Utilicemos nuestros poderes y matémoslos a todos. Quien no vea bien que no entre. Los ghouls no lo hacen, pero su función es otra. ¿De acuerdo?”.

Nuevamente nadie discutirá. Entonces, Tolkas parecerá desaparecer de la vista y se dirigirán hacia el interior del edificio. Mientras, el resto de vampiros que entrarán empezarán a rodear la casa. Después de tres minutos la luz se apagará, se oirán gritos, ruido de madera rota y sonido de lucha. Todos los vampiros entrarán en ese momento. Las escenas de brutalidad de antes volverán a repetirse. Los vampiros tendrán ventaja por la sorpresa, la oscuridad y el ataque combinado. Los ghouls caerán todos y los garou también. De los cainitas únicamente cuatro quedarán vivos: Kargan (con una gran cicatriz ocasionada por una garra y que le cruzará el rostro), Tolkas, un bruja llamado Nimiriama y el pj. El resto han encontrado la muerte definitiva, pero al menos el peligro que representaban los lupinos parece haber pasado.

Los cainitas tardarán unos años en rehacerse. Nueva progenie será creada y nuevos vampiros llegarán a Ctesifonte. Durante el periodo intermedio el narrador deberá aplicar al pj las reglas normales para el transcurso prolongado del tiempo sobre la ganancia de experiencia.

SEGUNDA PARTE

Año 446. En la actualidad el pj es uno de los vampiros más antiguos que viven en Ctesifonte junto con los otros supervivientes de la matanza producida por el asalto de los garou en el año 312: Kargan, Tolkas y Nimiriama. La población vampírica ha ido creciendo hasta llegar incluso a superar la de hace un centenar de años. Kargan ha seguido dominando la ciudad con mano de hierro especialmente entre los recién llegados, y eso ha ido creando más de un enfrentamiento con los más viejos de la ciudad. El pj habrá visto incrementado su poder y su influencia en Ctesifonte por su doble condición de amigo del príncipe y de Antiguo de la ciudad (aparte de su antigua generación). Así las cosas, una noche de verano cuando las temperaturas hayan perdido un poco de fuerza el pj recibirá un mensaje del príncipe. Actualmente tiene su residencia en uno de los palacios más lujosos de toda la capital. Rodeado por grandes muros y un amplio jardín que no ha de envidiar nada a las mejores casas de toda Ctesifonte exceptuando, naturalmente, el Palacio Imperial. Cuando el pj llegue uno de los numerosos criados lo recibirá y lo llevará a presencia de Kargan, el cual se encuentra en el salón principal de la mansión, una enorme estancia bellamente decorada y que por si sola es ya una muestra del poder acumulado por Kargan en estos años. Éste presenta el mismo aspecto de siempre, con una blanca línea que le cruza el rostro recuerdo de su enfrentamiento con los garou. Cuando el pj llegue el ventrue se encuentra practicando una curiosa ceremonia. En una mesa una joven desnuda está estirada encima. No está atada pues no le hace falta: la dominación es suficiente. Unas pequeñas y precisas incisiones en ciertos puntos estudiados hacen que la sangre mane lentamente de las venas y vaya a parar a unas pequeñas tuberías de cobre. Por aquí circula hasta llegar a una especie de salida donde cae gota a gota. Allí es recogida por un jarrón de oro seguramente de origen fenicio. Cuando Kargan vea al pj tapaná la salida del tubo, cogerá el jarrón y llenará dos copas del mismo estilo.

“Ah, estimado Niriades. Me coges pasando el rato como puedo, probando una nueva diversión. Ten, coge una copa y sírvete. La sangre de esta chica es deliciosa. Tengo diversos ghouls repartidos por el país buscando la mejor sangre para mí y uno de ellos encontró esta auténtica joya. Ten, prueba”.

Kargan se acercará con una copa en la mano para el pj mientras con la otra sujeta la suya. Cuando la pruebe el pj no podrá sino estar de acuerdo con su anfitrión: seguramente se trata de la mejor sangre que haya probado nunca. Una vez se hayan relajado un poco Kargan pasará a explicarle el motivo por el cual lo ha avisado.

“Últimamente los problemas se amontonan. Mirmat desaparece, los garou destrozan una caravana entera que provenía de más allá de Egipto y pierdo una buena cantidad de dinero, una epidemia asola la ciudad y ahora empiezan a aparecer cuerpos completamente desangrados por la ciudad. El hecho en sí no es preocupante, lo que sucede es que desconozco porqué ahora y sobretodo quién. Quizás alguien se

ha instalado en la ciudad y yo lo desconozco. La cuestión es que quiero respuestas, no me gustan las dudas ni los interrogantes sobretodo si no soy yo quien los plantea. Me gustaría que te encargases del asunto. Tienes facilidad para moverte por las sombras y curiosamente todas las apariciones se han producido en el Barrio de los Comerciantes. Al principio eran únicamente unas muertes más, la gente culpó a la plaga. Pero cuando se dieron cuenta que uno de los cuerpos no tenía sangre empezaron a mirar detenidamente todos los cadáveres que iban apareciendo; y éstos han resultado ser mucho más numerosos de lo que parecía. Naturalmente desconocen quienes fueron los primeros en morir desangrados, pero el primero lo encontraron hace dos semanas (Narrador: el primero fue en realidad de hace cinco semanas, momento en que Mirmat cayó en la locura) aproximadamente. No hace falta decir que la alarma empieza a cundir a una velocidad vertiginosa. Antes que nos afecte más directamente y nos veamos perjudicados prefiero involucrarme, por eso te pido tu ayuda”.

En caso que el pj acepte, lo único que le podrá decir es que las muertes acaecidas estas dos semanas suman un total de once, y todas ellas en la zona próxima al Barrio de los Mercaderes, tal como le ha dicho anteriormente. Esta parte de Ctesifonte ya no es el lugar donde se encuentran los comerciantes, los cuales están ubicados ahora en una zona más acomodada, pero si que lo fue hace años, de aquí el nombre que aún mantiene. Hoy en día se trata de un nido de pobreza y marginación, un lugar peligroso para vivir.

Qué sucede en realidad? Los acontecimientos no son simplemente lo que parecen. Todo arranca de una idea, y ésta es la traición y la envidia. Cuando se produjo hace años –ver la parte anterior –la muerte de Litias, el antiguo príncipe, el brujah Nimiriama esperaba ser escogido él para sucederlo. Pero todo le fue mal y fue Kargan el elegido. Así, el brujah fue vencido y además por un ventrue. La mayor ofensa que le podían haber hecho. Desafortunadamente, Nimiriama sobrevivió a la lucha contra los lupinos y el sentimiento de odio fue creciendo en su interior. Éste es uno de los factores de los tres que desencadenaron los hechos. El segundo es un setita de nombre Kha'may. Llegado a Ctesifonte poco después de la lucha contra los garou empezó a extender sus tentáculos de forma soterrada, y actualmente controla diversos tugurios tanto de la zona pobre como de la más rica. Fue en uno de estos locales, un burdel, donde contactó con el toreador Karmak. Éste buscaba sangre y un poco de diversión; pero esto fue al principio; ahora, a lo largo de los años Kha'may lo ha ido llevando hacia actividades tan refinadas como depravadas, hasta el punto que ya no distingue unas de otras. Finalmente consiguió convencerlo de derrocar al príncipe. Él era uno de los consejeros de Kargan, pero el otro, Mirmat, le era más próximo. Éste había de desaparecer antes que él consiguiese acercarse lo suficiente al ventrue. Entonces estableció contacto con el tercer factor desencadenante, el malkavian Tícticas. Éste miembro del clan de los locos y dementes presenta un problema de múltiple personalidad, y una de estas, la de Tribonius, tiene especial predilección por el engaño y la traición. Intentaron matar a Mirmat pero fallaron, y Tícticas recurrió a su disciplina de Dementación. El inesperado ataque convirtió al consejero del príncipe, el capadocio Mirmat en lo que es ahora, una mente rota y un cuerpo que lo único que hace es vagar por la ciudad. Así, Karmak se ha convertido en el consejero de confianza de Kargan. Ahora, una vez allanado el camino lo que harán es intentar controlar el máximo número posible de riesgos –léase cainitas –para cuando se decidan a matar al príncipe. Para llevar a buen puerto esta tarea han decidido contactar con el clan assamita par que uno de sus miembros sea la mano ejecutora. Este contacto ya se ha realizado y un miembro de los asesinos está a punto de llegar a Ctsifonte.

El encuentro con Mirmat: Una vez en el barrio de los mercaderes, lo único que puede ir haciendo el pj es buscar, preguntar y esperar un golpe de suerte. El lugar está lleno de tabernas, auténticos tugurios donde a cambio de unas monedas se puede conseguir casi cualquier cosa. Ahora bien, si el pj empieza a preguntar sobre las misteriosas muertes y los cadáveres vacíos de sangre que han ido apareciendo últimamente la gente se pondrá nerviosa, hará un signo de protección contra el mal y lo dejará sentado con un palmo de narices. La única oportunidad es utilizar las disciplinas o bien pasar una tirada de Manipulación + Intimidación a dificultad 8. En caso que la pase recibirá la siguiente información:

“Algunos comentan –no sabría decir quien –que un monstruo demoníaco vaga por la ciudad, un animal nocturno. Unos dicen que es un animal volador, pero otros afirman haber visto algo semihumano que se mueve por las sombras y ataca silenciosamente. Se dice que el refugio de la bestia está en la zona conocida como “El callejón de los pedigüeños” aunque nadie se ha aventurado a investigarlo. Se sabe que los últimos días la gente ha empezado a irse de allí; pero tal como son, gente sin nada, a nadie le importa. Una cosa es cierta, allí no ha muerto nadie”.

Si el pj saca una tirada de Astucia + Supervivencia a dificultad 8 encontrará un posible motivo: sea lo que sea que está matando seguramente intentará dejar los alrededores de su cubil lo más “inmaculados” posible, atacando en otras zonas para que su refugio no llame la atención.

Yendo hacia el callejón en cuestión la pobreza es aún más extrema. Los pobres están tirados por las calles, las casas ruinosas, el suelo sucio de excrementos de hombres y animales... lo más bajo de

Ctesifonte y posiblemente de lo que nunca haya visto el pj. Si pregunta nadie dirá nada, como mucho con una Manipulación + Intimidación a dificultad 9 le comentarán lo mismo que usando las disciplinas: *“El mal ronda por aquí”*. Si pregunta que es este mal la respuesta será *“No lo se”*, y si la pregunta es *“¿y por que no marchas?”* la contestación será *“Que mas da, si yo estoy muerto en vida”*. Si empieza a registrar la calle, compuesta por una veintena de casas cuando entre en la del capadocio verá lo mismo que en el resto: ruinas, suciedad, pobreza... pero si pasa una Percepción + Alerta a dificultad 7 se dará cuenta que una parte del suelo es falso. Si levanta la trampilla verá que esta da a un pozo que baja con unas escaleras talladas en la piedra. La oscuridad es absoluta. Un olor nauseabundo, como a algo en descomposición flota en el ambiente. Después de diez escalones verá un gran sótano. Aquí la visión es espantosa: restos de cuerpos desmembrados, algunos con partes abiertas, vísceras tiradas, todo el suelo bañado en sangre. En este momento el pj deberá pasar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7. Si lo consigue oírá ruido de pasos que bajan por las escaleras, más de una persona. Se trata de un grupo de ghouls pertenecientes a los traidores. Karmak es conocedor del encargo del príncipe, así que ha enviado a estos ghouls para que lo sigan, lo maten y hagan desaparecer el cuerpo. Han ido tras el pj todo el rato con la esperanza que éste encontrase el escondite del capadocio –pues ellos saben que es el mismo –y ahora esperan matarlos a los dos. Son cuatro, van armados con espadas y antorchas. Saben que el pj ha bajado, así que no lo dejarán escapar si pueden evitarlo. Pero cuando estén a punto de entrar en combate aparecerá el capadocio volviendo a su refugio con una nueva víctima. Atacará primero a los ghouls, pero cuando acaben con ellos el pj deberá calmarlo, pues no lo reconoce en el estado en que se encuentra. Para conseguirlo, Carisma + Empatía a dificultad 9 o bien Manipulación + Inteligencia a dificultad 8. Si falla también lo atacará y no parará hasta matarlo. El pj, eso sí, se habrá dado cuenta que está totalmente desquiciado. Si consigue calmarlo o vencerlo la acción seguirá con normalidad. En el primer caso seguramente estará inconsciente y en el segundo le dejará hacer pero no podrá explicarle nada. Su mente está irremediabilmente perdida, al menos eso parece por el momento. Si registra la estancia y saca una Astucia + Empatía se dará cuenta que a pesar de no recordar ni quien ni que era, Mirmat se ha seguido moviendo por puros instintos, de aquí los cadáveres. Si registra entre los papeles encontrará unos pergaminos con anotaciones: habla de sospechas sobre una confabulación para matar a Kargan pero aún no sabe quien ni tiene pruebas de ello. Esperaba descubrirlo la misma noche que escribió aquello según dice, pero allí se acaban las anotaciones. Una vez aclarado que Mirmat y el misterioso asesino eran la misma persona lo más normal sería ir a hablar con el príncipe para explicarle lo sucedido. Si el pj saca un Carisma + Empatía a dificultad 7 o bien usa las disciplinas el capadocio lo seguirá. Si no se quedará allí y deberán ir a buscarlo. Cuando el pj hable con Kargan de lo sucedido éste montará en cólera. Inmediatamente, pero, se calmará y dirá al pj:

“Mirmat era mi principal consejero y ahora está loco. Sólo se me ocurre alguien con capacidad para hacerle eso. Quiero que vigiles a Tictinas. Estoy convencido que él es el responsable de su estado. Ahora falta saber si está relacionado con la supuesta conspiración y quien más está involucrado. Ahora marcha, está a punto de llegar Karmak, mi otro consejero pero no quiero que nadie esté al corriente de nuestra conversación. Infórmame puntualmente cuando descubras algo”.

Después de todo lo sucedido será ya casi de día, así que no podrá seguir la búsqueda hasta la noche siguiente. Encontrar al malkavian le costará toda la noche y lo hará de casualidad mientras anda por las calles de la ciudad. En los lugares donde suele estar no lo han visto y no podrán ayudarlo. Pero cuando lo encuentre éste se dirigirá hacia su refugio, aunque no al principal sino que irá al que tiene en un palacete. Aquí lo podrá encontrar el pj la noche siguiente. Cuando se despierte si lo sigue verá como éste sale del lugar donde fue la noche anterior. Lo primero que hará será alimentarse de un viejo que encontrará cerca del mismo palacio. Para seguirlo sin que se de cuenta deberá hacer tiradas enfrentadas con la Percepción + Alerta contra la Destreza + Sigilo. Si puede continuar sin ser descubierto verá al malkavian caminar un buen rato por los callejones con actitud pensativa. Cuando sean aproximadamente las tres de la madrugada entrará en un local, un conocido burdel de la zona. Éste es un establecimiento que pertenece al setita Kha'may y donde más concretamente corrompió al toreador. El hombre que regenta el local es un ghoull del setita, pero el que está en la entrada es un humano normal. Si el pj puede entrar sin ser visto o bien tiene cualquier otra idea podrá descubrir que en el segundo piso tiene lugar una reunión entre el malkavian, el toreador y el bruja. En caso que pueda llegar a escuchar algo, lo que oírá será lo siguiente: *“He quedado con él en una hora –dice Nimiriama –. Parece ser un miembro reputado dentro de su clan, o al menos eso me han asegurado. Estoy convencido que hará un trabajo limpio y sin dejar rastro. El punto de encuentro será la Fuente de Tarhnat. ¿Vamos?”*.

Los tres se levantarán pero antes de salir se abrirá la puerta y entrarán dos muchachos y una chica, todos ellos dominados, jóvenes, que colocados en hilera ofrecerán sus cuellos y muñecas a los vampiros los cuales podrán saciar su ansia de sed. El grupo dejará los tres muchachos –todavía vivos, si es que el pj se molesta en comprobarlo –y abandonará la sala dirigiéndose hacia el lugar citado como de encuentro. Para seguirlos el pj podrá utilizar sus disciplinas –tipo Ofuscación o Animalismo –o bien tiradas enfrentadas

como hizo anteriormente para seguir a Tictinas. Los cainitas se dirigirán hacia la Fuente de Tarhnat, una gran fuente situada en una plaza que actúa como cruce de dos de las calles principales de la ciudad. Cuando lleguen, la plaza estará aparentemente desierta. En realidad el assamita está escondido vigilando que nadie los haya seguido y que no se trate de ninguna trampa. Si el pj no utiliza sus disciplinas – Ofuscación en este caso –se deberá hacer tiradas enfrentadas para no ser descubierto. Si eso sucediese Hamanam no se presentará a la cita y contactará más adelante con los traidores culpándolos por su descuido. Si no es descubierto, el assamita se acercará a los cainitas y les dirá que lo sigan. Nuevas tiradas de sigilo y disciplinas. Los llevará hasta una taberna donde pedirán un reservado que había encargado con anterioridad y de forma “convinciente” al propietario. Se trata de una sala pequeña y donde los cuatro podrán hablar con tranquilidad. Si el pj se las ingenia para escuchar de alguna forma se enterará que al assamita lo han llamado para matar a Kargan. Para hacerlo, el toreador le proporcionará un detallado plan del refugio donde podrá encontrar al Príncipe. Sobre el precio a pagar el assamita dirá que no hay ningún problema, todo está ya arreglado. Cuando le pregunten cuando llevará a cabo la tarea encomendada explicará que la noche siguiente, así que los tres ya se pueden dejar ver en aquellos momentos para no ser culpados con posterioridad.

Lo más inteligente por parte del pj sería avisar a Kargan de los hechos, pero un jugador siempre puede sorprender. Nosotros seguiremos, pero, a partir de este hilo argumental.

Cuando Kargan sea alertado el ventrue tendrá un estallido de furia, destrozando todo aquello que encuentre a su paso. Así que el pj hará mejor en apartarse un poco hasta que se tranquilice momentos después. Cuando las cosas se calmen Kargan empezará a pensar con lucidez:

“Prepararemos una trampa a este asesino. Él no me habrá visto nunca, únicamente sabe mi aspecto aproximado, donde estoy, como visto, cosas por el estilo. Seguramente no escaparía a un examen minucioso, pero si encontramos a alguien que se me parezca lo podríamos engañar (una buena idea sería la de recorrer a disciplinas como la Vicisitud o bien la Ofuscación, Máscara de las Mil Caras). Una vez haya cometido el supuesto asesinato le saltaremos encima y lo capturaremos. Para hacerlo nos esconderemos (¿Ofuscación?) y así lo tendremos controlado. Cuando lo hayamos cogido haremos que nos explique quienes son todos los involucrados; no quiero que se escape nadie”.

El pj podrá hacer sus propias sugerencias pues Kargan las aceptará si le parecen oportunas. Dicho y hecho. Según las idas que hayan tenido tendrá lugar el desarrollo de los acontecimientos (por ejemplo, usando Ofuscación para ocultar un grupo en la sala donde estará el falso príncipe, ghouls rodeando el lugar, etc).

Cuando llegue el momento, si observan desde sus escondrijos verán una figura que se desliza por delante de las ventanas. El lugar escogido será el que Kargan utiliza como despacho y la víctima estará de espaldas a la ventana posterior. Si han visto la figura se darán cuenta que ésta (Astucia + Supervivencia a dificultad 4 para darse cuenta de ello) mira por diferentes ventanas antes de acabar entrando por la posterior. Ni un solo ruido ha escapado durante su acción. Este será el momento, una vez Hamaran acabe con el pobre infeliz cuando Kargan dará la orden y todos los que estuviesen escondidos saldrán rodeando al assamita. Éste mostrará claramente su sorpresa, pero se preparará para defenderse. Es uno solo, pero un experto luchador y les costará bastante reducirlo. El Príncipe lo querrá vivo, así que los ghouls intentarán no matarlo. Si el pj no interviene en la lucha verá como finalmente el asesino cae víctima de la superioridad numérica. Una vez capturado Kargan se le acercará y le dirá:

“Llevadlo abajo”.

Atado con cadenas y desangrado para evitar cualquier complicación lo llevarán por unas escaleras descendentes en espiral. Con antorchas los ghouls cargarán entre dos el cuerpo inconsciente del prisionero. Al final de las escaleras una puerta de hierro tras la cual se encuentra una sala preparada especialmente para tareas como la que tendrá lugar a continuación. Allí colocarán al cainita en un aparato donde queda de pie, abrazado por unas grandes bandas metálicas muy resistentes y que incapacitan al sujeto para hacer cualquier tipo de movimiento. Una vez se despierte, Kargan empezará a hacerle todo tipo de preguntas relacionadas con el complot, pero el assamita, en una demostración de voluntad, se negará a responderle. Entonces el ventrue pondrá en práctica la tortura: palos bajo las uñas, arrancarlas una a una, arrancar trozos de carne y poner sal en las heridas, etc... Pero el assamita se mostrará inflexible y seguirá sin responder. Entonces Kargan se girará hacia el pj y le dirá:

“Supongo que esto me lo podría haber ahorrado, pero la verdad es que disfruto con ello”.

En este punto el pj deberá tirar Conciencia para no perder Humanidad (según la Vía que siga, naturalmente). Kargan mirará fijamente al assamita, una auténtica caricatura de lo que era –actualmente es un trozo de carne sanguinolenta –y utilizará Dominación. Hamaran será incapaz de resistirse y lo explicará todo:

“Mi clan recibió una petición de un Toreador para matar un Príncipe. Una vez aceptamos, éste nos comunicó la ciudad y el objetivo y nosotros pusimos un precio. Éste nos fue satisfecho y mi clan me designó a mí para que cumpliese el encargo. Una vez aquí me reuní con tres cainitas de nombres

Karmak, Nimirama y Tictinas. Sé que había alguien más involucrado, posiblemente el que ideó el plan, pero eso es únicamente una conjetura, nada fundamentado. Una sensación. Fue Karmak quien me proporcionó el mapa de la casa, las costumbres y todo lo necesario para llevar a término el asesinato. Ahora he fallado y mi clan ya no me permitirá vivir tras la traición que he cometido”.

“Tu clan no te hará nada –dirá Kargan –porque no tendrá la oportunidad” e inmediatamente cortará el cuello del assamita. Éste dejará ir un balbuceo mientras su cabeza se inclina hacia un lado y la sangre empieza a manar como una cascada manchándole las ropas y formando un gran charco en el suelo.

“Alimentaos, esclavos míos –dirá a los ghouls los cuales se abalanzarán sobre el cuerpo –aquí tenéis un pequeño pago por vuestra fidelidad y vuestros servicios. Y ahora, Niriades, te encargarás de traerme a todos los traidores y pasaremos cuentas con ellos. Tráeme primero de todos a ese perro de Karmak. Llorará el día en que nació. Después me traes a Tictinas, Mirmat será vengado”.

Para llevar a cabo el encargo Kargan dejará al pj un grupo de diez hombres, de ellos cuatro ghouls. Cuando vayan a coger al toreador será muy sencillo, pues éste no esperará nada. Naturalmente, intentará resistirse pero la superioridad será muy evidente. Una vez ante Kargan, tras entrar éste en frenesí se lanzará sobre él y lo dejará medio muerto. Cuando esté casi desangrado y con cero niveles de salud hará que lo arrojen a un pozo lleno de ratas hambrientas que harán con su cuerpo una auténtica carnicería.

El siguiente será el malkavian, pero en el momento en que lo encuentren estará con otra personalidad así que no entenderá nada de lo que sucede. El Príncipe no se dejará conmover por estas nimiedades y decidirá que lo entierren vivo. Será llevado hasta uno de los pozos más profundos de la zona donde, una vez desangrado será arrojado a su interior y el pozo tapiado y cubierto.

Por lo que hace a Nimiriana éste habrá desaparecido tras enterarse de que Kargan sigue vivo, y se cuidará mucho de dejar cualquier rastro. En cuanto a la participación del setita ésta será muy difícil de probar. Nadie tiene la certeza, simplemente rumores, y el único que podría incriminarlo es Karmak pero éste no es consciente del hecho, pues Khay’ May fue introduciendo las sugerencias poco a poco en su mente haciendo que el pobre desgraciado pensase que todo era idea suya.

TERCERA PARTE

Año 539-540. Este periodo es el de la caída de Kargan, la muerte de prácticamente la totalidad de cainitas de Ctesifonte y la desaparición de Niriades como consecuencia de una cadena de acontecimientos. En los últimos decenios, el ventrue Kargan ha ido desarrollando una ligera paranoia que de cuando en cuando atraviesa periodos críticos, momento en que se produce una especie de purga dentro de la sociedad cainita. Eso es conocido por los vampiros, y tras el intento de asesinato que sufrió el siglo anterior el descontento ha ido creciendo y se han alzado algunas voces contra su tiranía. Los antiguos de Ctesifonte en un principio estaban de su parte, pero poco a poco se han ido dando cuenta del problema. Pero nadie parece lo suficientemente fuerte ni dispuesto para dar el primer paso. Además, Kargan tiene bajo su control al mismo Emperador, Cosroes I y por tanto toda la población mortal. Demasiado poder en una figura. Éste parece incuestionable y su fortaleza indiscutible...al menos hasta ahora.

La acción se inicia el año 538 en la Plaza de los Tres Leones. Aquí es donde el pj tiene su refugio, en un punto a gran profundidad de este parque situado a las afueras de Ctesifonte y donde se celebran ofrendas y rituales a diversos dioses. Como es bien sabido, a los nosferatu les gusta proteger mucho su refugio y éste no podía ser menos. Después de salir al exterior el pj atraviesa el silencioso parque y entra en la capital imperial. Hace algunos días que no ve a ninguno de sus compañeros; de los más antiguos únicamente Kargan y Tolkas aún permanecen; el resto ha ido variando aunque la gran mayoría han permanecido aquí. Así nos encontramos cuando el pj será interceptado por un ghoul. Lo reconocerá inmediatamente, se trata de Simaramhab, quien se encarga de los asuntos menos públicos del Príncipe. El ghoul le comunicará que Kargan desea verlo y que lo ha estado buscando durante los últimos días sin éxito:

“Empezaba a impacientarse” le dirá lacónicamente. Si va a visitarlo lo encontrará presa de una gran excitación. Como es normal le ofrecerá al pj un poco de la mejor sangre de toda la zona, placer reservado a quien el Príncipe tiene más confianza. Después de unos momentos de comentarios más o menos intrascendentes pasará a explicarle los motivos de su aviso:

“Como bien sabes nuestro imperio se encuentra en una lucha constante con Bizancio; una lucha algunas veces más tangible otras más soterrada. Ahora hablo desde el punto de vista de los mortales, aunque hemos de considerar que lo que les afecta a ellos a la larga nos afecta también a nosotros, ya que ellos son el rebaño del cual nos alimentamos. Verás, he ideado un plan para aumentar mi poder, nuestro poder. Actualmente los bizantinos se encuentran debilitados y he pensado que sería un buen momento para darles una lección. Como bien sabes su ejército es uno de los mejores pero con la idea que he tenido conseguiríamos superarlos. He pensado introducir un gran número de ghouls entre las tropas.

Naturalmente serán tan solo usados como carne de cañón. Un número elevado de ellos sería una amenaza pero como servirán para romper las primeras defensas bizantinas la mayoría –o podríamos decir que la práctica totalidad –no sobrevivirán. Así que por eso no nos deberemos preocupar. Quizás alguno haya de ser dominado, no lo sé, a ver como responden los primeros en la batalla. Y por el mismo motivo, que no durarán, pues tampoco nos deberemos preocupar por el suministro de sangre. En caso que alguno continúe vivo, sin su dosis de sangre tampoco durará demasiado. Cosroes I el infeliz se cree que lo del ataque es cosa suya. Verás que cara de sorpresa la de los bizantinos cuando vean caer a sus hombres uno detrás de otro. ¡Ja, ja, ja! Bien, ¿qué te parece? No te pienses que es una cosa nueva, llevo meses preparando las cosas para cuando llegase este momento. Y por fin ha llegado. Te digo todo esto porque no quiero que se sepa pues imagino que habría problemas. Algunos de los nuestros que viven aquí no soportan la idea de mi dominio. Son envidiosos, preferirían antes verse todos muertos y derrotados que aceptar mi control. Odian la autoridad, únicamente quieren matar y destruir, y si es a mí mejor. Perros. ¿Recuerdas hace cien años a aquellos traidores? Matas a unos y aparecen otros en su lugar. Si supiese quienes son estarían todos muertos. Por suerte aún tengo fieles en quien confiar. Te necesito. A ti y a las redes de información que tiene tu clan. He de saber quien prepara algo contra mí. Sé que alguien maquina alguna cosa y necesito saberlo todo. Estoy dispuesto a recompensaros por cualquier información valiosa que me traigas. No quiero otro Nimirama en mi ciudad. Durante los próximos meses acabaré de prepararlo todo. Cosroes es un títere que hará todo lo que yo le diga, eso no es problema, las dificultades serán otras. Cuando todo esté listo Cosroes I ordenará a su ejército marchar sobre Bizancio. Cuando los hayamos aplastado entonces nadie se atreverá a oponérseme. Prepárate, Niriades, ¡nuestra gran hora se aproxima! ¡Ja, ja, ja!”.

Sin duda, y si no una tirada de Ast+ Empatía a dificultad 6 indicará al pj que, si bien Kargan no está completamente loco, le camino que está siguiendo marca claramente que se ha adentrado ya en la locura. Incluso si la tirada la saca a dificultad 8 detectará un claro aire paranoico. De momento el pj puede estar tranquilo, pero, ¿hasta cuando?

Los siguientes meses transcurren con normalidad: ninguna señal de revuelta, claro que el plan aún no es conocido por el resto de cainitas.

Pero llega el año 539 y con él, ya a mediados, noticias de un terremoto que ha asolado el imperio bizantino. Las noticias hablan de importantes destrozos y centenares de muertos. Este hecho hace decidir a Kargan que acelera los preparativos. Finalmente el plan es conocido entre los demás vampiros. Así las cosas el pj se encuentra unos días después de saberse la noticia con Tolkas. El nosferatu pedirá al pj hablar con él en un lugar tranquilo. Cuando estén solos de comentará lo siguiente:

“¿Sabes, verdad, la noticia que Kargan está preparando la guerra contra Bizancio? ¿Y eso de llenar el ejército de ghouls?”

Naturalmente si el pj se lo había comentado ya la parte anterior de la conversación no tendrá lugar y pasará inmediatamente a la siguiente:

“Estoy preocupado. He oído rumores, comentarios. Su plan no ha gustado absolutamente nada. Los compañeros están inquietos, temen que el asunto se le escape de las manos. Es una idea muy arriesgada, por eso nadie hasta la fecha la ha llevado a cabo. No es una idea nueva pero todo el mundo la descartó por los grandes peligros que comportaba”.

Naturalmente el pj puede tomar partido o no, pero el resto de su clan no se inmiscuirá, esa es su política. La forma en que él actúe es libre y eso puede condicionar los acontecimientos, pero entonces el narrador deberá llevar la sucesión de acontecimientos según esta elección. Pero Tolkas le recordará al pj que su clan observa pero no actúa directamente.

Durante los días siguientes, si el pj se mueve por las tabernas y otros locales de Ctesifonte irá oyendo diferentes comentarios de los mortales referentes a la preparación para la guerra. Si se mueve entre cainitas el hecho más comentado será el grupo de ghouls –de los cuales todo el mundo desconoce el número –ni aunque sea aproximado –que forman parte de las fuerzas sasánidas. Con tiradas de Percepción + Sigilo a dificultad 9 algún día oirá una conversación referente a los ghouls donde comentan que mejor estarían todos muertos y quien los creó. Mientras, llegan noticias que hablan de las victorias de los ejércitos sasánidas en su camino hacia Bizancio. En pleno año 540 las fuerzas imperiales han llegado hasta la capital enemiga, empezando un asedio. Tal y como se había dispuesto el grupo de ghouls luchan en primera línea pero las bajas son mucho menores de lo esperado. De repente, un día llega un mensajero. La noticia se escampa entre los cainitas de la ciudad: los ghouls que aún sobreviven se han rebelado. El pj lo sabrá mediante Tolkas, los canales de comunicación del cual son los mejores y más extensos de toda Persia.

El encuentro tendrá lugar en el sistema de canales de la ciudad. Allí, en un corredor estrecho y lejos de presencias molestas el nosferatu le explicará que *“un mensajero ha llegado hoy mismo procedente del frente. Parece ser que Bizancio está sitiada y de momento resiste. Pero eso no es lo preocupante. Según parece el grupo de ghouls se ha rebelado, han exterminado a los vampiros que los controlaban y ahora*

vian hacia aquí. No son muchos, al menos una cincuentena, pero el hecho en sí ya resulta preocupante. Cuando se sepa en Ctesifonte, y eso será pronto, puede provocar revueltas entre los cainitas descontentos. A nadie le gusta ser enviado al sacrificio. Vigila tus ghouls, no les entren ideas extrañas en la cabeza. A ver que piensa hacer Kargan con todo lo que está sucediendo”.

Como una premonición el ventrue hará llamar al pj al día siguiente. Cuando llegue a su casa Niriades se encontrará en una sala que hace cumplir las funciones de biblioteca. La estancia tiene tres paredes ocupadas por estanterías llenas de pergaminos. Sobre una mesa en la cual parecía estar trabajando cuando ha entrado el pj, herramientas para escribir, un montón de papiros vacíos y un escrito que si el pj saca una Percepción + Alerta a dificultad 8 verá que tenía un curioso símbolo en su parte derecha, arriba de todo. Inmediatamente Kargan enrollará el pergamino y lo guardará. Si el pj saca una Astucia + Empatía a dificultad 6 se dará cuenta que Kargan parecía interesado en que el pj no viese el pergamino.

“Bienvenido Niriades, estoy encantado de verte. ¿Sabes que nuevas noticias se han producido? El grupo de soldados ghouls se ha rebelado matando a sus cabecillas y ahora vienen hacia aquí. ¡Ja! Imbéciles. Los exterminaré a todos. Dime, ¿sabes algo de una revuelta aquí? Estoy seguro que cuando esos perros se enteren de lo que ha pasado intentarán derrocarlo. Necesito que te enteres de lo que sucede. No se, haz ver que te alias con ellos, envía espías, cualquier cosa con tal de descubrirlos. Hazlo y te compensaré”.

No hacen falta tiradas para darse cuenta que Kargan está paranoico perdido, salta a la vista. El pj podrá hacer lo que quiera, aliarse con el ventrue y descubrir a los traidores o bien unirse a ellos; eso ya es cosa suya (o incluso quedarse al margen). Pero la misma noche después de hablar con él será abordado por Tat –Masnat, un setita. Se trata de uno de los cainitas que fueron a Ctesifonte poco después de la lucha con los garou, un cainita poderoso y que mantenía cierta buena relación –dentro de lo posible –con Kargan.

“Amigo Niriades, he de hablar contigo en un lugar tranquilo”.

Mientras pasean por un parque solitario de la ciudad el setita le explicará porqué lo ha ido a buscar:

“Sé de tu buena relación con Kargan, por eso recurro a ti. Todo lo que yo ahora te confiaré quedará entre nosotros, ¿de acuerdo?”.

Si el pj acepta proseguirá:

“Como bien sabes –no lo niegues –se ha producido una revuelta en los ghouls que marcharon hacia Bizancio, y que ahora se dirigen hacia aquí amenazando el orden establecido. Sabíamos la locura que era el plan de Kargan pero fuimos unos necios al no oponernos con más firmeza. Pero ahora ya no podemos aguantar más. Tú lo has visto, has hablado con él. Está desquiciado, paranoico perdido. Hemos de acabar con esto. ¿Qué me dices?”.

Según lo que diga el pj Tat –Masnat proseguirá o bien lo dejará aquí.

“No soy yo solo, un grupo de nosotros se está preparando para hacer fuera a Kargan del poder e implantar la cordura de nuevo. Me han pedido que te pregunte si quieres unirte a nosotros. Hazlo, Niriades, Kargan está loco y tú lo sabes. Dejémoslo y nos llevará a la destrucción”.

Si el pj acepta Tat –Masnat lo llevará hasta el lugar de reunión, unos baños antiguos situados en la parte más rica de la ciudad. Pero cuando lleguen se encontrarán un hecho curioso: no está el guardia que normalmente está en la puerta –solía ser un ghoul –es más, no hay nadie. Si entran verán que todas las luces están apagadas. Un extraño silencio reina en el local roto únicamente por un constante goteo que proviene de la zona de los baños. Si van hacia allí encontrarán un espectáculo dantesco. Un total de seis cuerpos de vampiros están todos tirados por el suelo, decapitados. El goteo que oían era la sangre que iba del cuello sin cabeza de uno de ellos y que iba cayendo al agua, un agua que muestra un color rojo antinatural.

“Kargan”, murmurará Tat –Masnat. “Ha sido ese loco, quien si no”. Todos los cuerpos muestran señales de lucha, numerosas heridas adornan los cadáveres.

“¿Qué me dices, Niriades, te unirás a nosotros?”.

Si el pj acepta –es de esperar –Tat –Masnat lo llevará hasta el resto de compañeros.

Lo que no saben es que la matanza no se debe al Príncipe, el cual desconocía totalmente el hecho que aquí podría encontrar a los traidores. Ha sido un grupo de garou llegados a Ctesifonte para recuperar el Túmulo tal y como ya lo intentaron hace decenios. El setita conducirá al pj hasta una taberna. Allí irán llegando un total de cinco cainitas más. Cuando les expliquen lo que ha sucedido decidirán ir a ver al ventrue. El pj puede acompañarlos o no pero según lo que haga los acontecimientos deberán sufrir cierta modificación. Cuando lleguen a la casa la puerta la abrirá un criado. Si no muestran actitud belicosa los llevará hasta una sala donde les dirá que se esperen mientras avisa a su señor. Si se muestran hostiles directamente, Kargan y los suyos los atacarán una vez entren en la casa. Si no, cuando el criado desaparezca surgirán unos arqueros que los dispararán y seguidamente unos ghouls que los atacarán cuerpo a cuerpo. Los detalles quedan a discreción del narrador. Cuando Kargan aparezca gritará:

“¡Niriades! Sabía que vendrías a ayudarme”.

Por su parte Tas –Masmat gritará también: *“¡Niriades! ¡Únete a nosotros! ¡Matemos al loco!”*

¿Qué hará el pj? Ah... haga lo que haga la victoria será para los traidores. Cuando lo vea todo perdido Kargan huye malherido mientras sus aliados son exterminados. ¿Eligió bien el pj? Esperemos que si. En cualquier caso, en este momento atacarán los lupinos. Son más y tienen las de ganar, aparte que los del interior estarán todos heridos con casi total seguridad. Si el pj salió con Kargan al huir verá los lupinos que los atacan. Únicamente tendrán una oportunidad antes que todos se les arrojen encima. Podrán escapar, pero se separarán en ese momento. Si el pj, por el contrario, se quedó en el interior, sufrirá el asalto de los garou. La única opción que tiene es la de huir. Podrá hacerlo, mientras todo el resto será exterminado. Al salir se dará cuenta que está a punto de salir el sol, así que lo mejor que puede hacer es ir al refugio. En caso que no lo haga los lupinos lo seguirán igualmente. Si va a caballo le vendrán de cara, si entra en una casa verán donde ha ido y únicamente deberán esperar a que salga el sol para entrar.

El refugio está protegido y parece lo más adecuado. Cuando llegue el sol empezará a mostrar sus primeros rayos. Cuando entre en la cripta oírán ruidos en el exterior. Sin duda lo han encontrado. Momentos después, un grito... alguna trampa ha surtido efecto. Pasarán unos minutos sin ningún ruido. Entonces, un ruido atronador. Tirada de Astucia + Supervivencia a dificultad 5. Si, los garou han provocado un hundimiento. Seguramente el pj estará herido y tendrá poca sangre. Además, es de día y caerá dormido sin poder evitarlo. Cuando se despierte se encontrará que está atrapado. El refugio impide entrar, pero también salir, y la cantidad de rocas hace que escarbar hasta limpiar el corredor sea inútil. Además, algunas de las rocas son demasiado pesadas. Se necesitarían dos o más cainitas para moverlas. En fin, que está atrapado y acabará cayendo en letargo.

Así acabará esta parte. Niriades está preso en su refugio hasta que alguien venga a buscarlo, Kargan ha conseguido huir en principio -¿odiando aún más al pj? – y los lupinos dominan ahora Ctesifonte. La ayuda tardará unos cincuenta años en llegar.

LA TUMBA DE LOS TRES LEONES

Tal y como le dijo Ranglar, la plaza de Los Tres Leones es el lugar donde encontrar al nosferatu persa llamado Niriades. El parque en la actualidad está medio abandonado. La vegetación crece sin control y algunos antiguos monumentos muestran ya las señales del paso del tiempo. El lugar está vacío, y si el pj se dedica a buscar algún indicio que pueda conducirlo hasta el nosferatu desaparecido, si pasa una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verá que, enterrada en el suelo sobresale lo que parece una argolla oxidada de hierro. Si escarba se encontrará ante una gran losa de piedra. Es muy pesada y hará falta una Fuerza de 15 para levantarla. Eso supondrá seguramente el esfuerzo combinado de varios cainitas con lo que quizás el pj nosferatu deba pedir ayuda de su compañero, o bien el gasto de sangre para subir el atributo. Si consigue mover la piedra verá un profundo pozo que se adentra en la tierra en una caída casi vertical. Unas escaleras cortadas en la piedra facilitan la bajada, pero cuando lleven unos veinte escalones verán que se ha producido un hundimiento y el acceso ha quedado tapiado por una gran cantidad de rocas. Sacarlas supondrá un trabajo de media hora de esfuerzo. Entonces llegarán a un corredor estrecho que permite como mucho avanzar en hilera. Efectivamente, se trata del refugio del nosferatu. El pj perteneciente a este clan reconocerá claramente la construcción como habitual entre los de su clan: austera, lineal y seguramente llena de trampas. Este hecho del conocimiento hará que, en la presencia del nosferatu, la dificultad para encontrarlas se reduzca en un punto. Por supuesto, el narrador y el jugador que maneje a Niriades –en caso que tal hecho se produzca –pueden decidir que sea éste el que idee las trampas que protegen su refugio, aunque además habrá que considerar en que estado se encuentra éste tras los acontecimientos de años atrás, pues es posible que tuviese lugar un combate contra los garou en esta misma zona.

Trampa 1: Una pequeña baldosa que al pisarla activa unas lanzas que sobresalen de las paredes. Son dos secciones de tres lanzas cada una. Para descubrirlas la dificultad es de Percepción + Alerta a 8. En caso de ser activadas saldrán un total de seis lanzas aunque una de ellas estará partida (la trampa fue activada durante el asalto de los garou resultando herido uno de ellos). Las dos secciones están separadas un metro entre ellas y cada lanza se encuentra a 30 centímetros de la contigua. Se deberán determinar los impactos recibidos según la situación que tenían en el corredor. Las lanzas están hechas de hierro en las puntas y los palos son de madera. En el momento de impactar habrá que lanzar un dado de diez. En caso que salga un 1 significará que la lanza ha empalado el corazón del cainita, atravesándolo con la madera. Cada lanza ocasiona seis niveles de daño, por lo tanto si el cainita empalado en el corazón recibe –tras absorberlo – más de cuatro querrá decir que ha caído en letargo.

Trampa 2: Un falso suelo. Repartido por un tramo de diez metros hay disimuladas dos falsas baldosas. Descubrir las requiere una Percepción + Alerta a dificultad 8. Si se pisan cada una se abrirá –independientemente –dejando caer al vampiro a un pozo y cerrándose después. La caída ocasiona cinco niveles de salud, pero además el fondo está recubierto de estacas de madera que causarán cada una otros cinco niveles más. Igual que antes, tiradas de 1D10 quedando empalado con un 1.

Para abrir la trampilla desde dentro no hay problemas pues un resorte lo permite, pero desde arriba se necesita una Fuerza de ocho. Una vez se ha descubierto o caído en la primera encontrar la segunda es ya más fácil, bajando la dificultad a 6.

Trampa 3: De nuevo las lanzas. Son idénticas a las anteriores pero aquí ya no están activas. El motivo es que uno de los garou las activó anteriormente y su cuerpo bloqueó el mecanismo. Lo que se encontrarán son las lanzas ya salidas y un grupo de ellas que contienen un esqueleto atrapado en ellas. Los restos miden unos tres metros y si examinan las lanzas verán que sus puntas están hechas de plata.

Trampa 4: Una falsa baldosa. En caso de pisarla –Percepción + Alerta a dificultad 9 –del techo caerá un líquido –brea –altamente inflamable. Todos en una distancia de seis metros quedarán cubiertos. Inmediatamente oirán el ruido de dos piedras picando, obviamente para producir una chispa. Ahora todo dependerá de su velocidad de reflejos y de movimientos. Primero deberán sacar una Astucia + Alerta a dificultad 7. Si la fallan el fuego los cogerá de lleno. Si la sacan podrán intentar evitarlo. Para eso la persona situada el primero –la que activa la trampa –tendrá una dificultad de Destreza + Atletismo a 8. El resto irá decreciendo en uno por cada personaje, un metro atrás aproximadamente cada uno de distancia. Supondremos además que retroceden. Si quisiesen saltar adelante la dificultad para todos aumentará en uno excepto el primero que se mantiene igual: ocho para el primero, nueve para el segundo, diez para el tercero y así sucesivamente. El fuego si cae hará el daño normal, pero considerando que empezará a quemar las ropas habrá que hacer unas tiradas de frenesí. Quemará durante un minuto para después irse apagando lentamente. Cuando pasen, si siguen avanzando llegarán finalmente a desprendimiento de roca. Si el pj escarbó durante mucho tiempo irán más rápido pero en caso contrario estarán bastante tiempo; eso sí, en ningún caso menos de doce horas. El mayor problema se lo darán las rocas más pesadas, algunas de

las cuales podrían llegar a necesitar una Fuerza de 20 para moverlas. Después de todo el trabajo se abrirá delante suyo una arcada con una puerta. Ésta es de piedra y tiene tres imágenes labradas en la roca y que sirven para abrirla. Afortunadamente para los pjs el hundimiento medio arrancó la puerta de su sitio, y con una Fuerza de 15 será suficiente para tirarla abajo. Al hacerlo podrán entrar en una estancia donde se encuentra el pj Niríades. Éste está estirado en un lecho de piedra vestido con unas ropas características de los nosferatu. Completamente inmóvil. Para despertarlo deberán darle un poco de sangre. Deberán vigilar cuando se despierte pues está famélico y quizás quiera más sangre de la que le pueden dar. Seguramente los primeros momentos serán de desconcierto para el nosferatu: una época extraña, quizás un idioma extraño – ¿acaso se entienden o no hablan ningún idioma común? –unas personas desconocidas... desconfianza; pero seguramente pasados los primeros momentos puedan empezar a entenderse. Todo aquí estará en función de los pjs, ellos mismos con sus actos. Lo que sí que estará claro es que Niríades conoce bien la ciudad, todo lo que sucedió hace años y siempre les podrá ser de utilidad si han de entrar en las cárceles para liberar al general Anéanos. Eso será en el caso que el resto haya ido mal y no puedan eliminar a los traidores.

Pues bien, Niríades, como buen nosferatu y además habitante de Ctesifonte conoce una entrada al cuartel que no es la principal y que puede facilitarles la tarea.

El cuartel en cuestión se encuentra al pie de un pequeño riachuelo que lo circunvala por uno de sus frentes. El nosferatu conoce un pequeño conducto que algunas veces era utilizado para deshacerse de la basura y que conduce al interior. A un nosferatu quizás no le importará arrastrarse por la suciedad pero a otros quizás sí. Veremos. Sin duda, liberar a Niríades de su tumba puede ser también de gran ayuda si lo hacen en el momento oportuno. Además, los puede avisar: Ctesifonte contiene un tûmulo garou y es muy posible –casi seguro –que la población lupina de la ciudad será importante.

Descripción del cuartel donde encontrar a Anéanos: Situado en la parte más exterior de Ctesifonte en su cara sur tiene su alrededor completamente limpio de vegetación. Lo único destacado es un pequeño riachuelo que lo rodea por una de sus caras (lugar donde precisamente existe una entrada). Una muralla de cuatro metros de altura rodea toda la instalación. Unos diez guardias se encuentran en todo momento patrullando por éstas. La mayor parte la ocupa un gran patio utilizado como zona de entrenamiento. Aquí se ejercitan las tropas de a pie, aunque alguno jinetes también pueden ser vistos aunque de forma muy ocasional. Lanceros, arqueros y todo tipo de soldados ocupan durante el día la arena. Hay diferentes edificios como almacén, cuadras, herrería, armería, pozo y unos barracones para soldados. Pero hay uno que destaca, y ese es el edificio principal. Aquí se encuentran las habitaciones de los oficiales, comedores, otros almacenes, armería principal, sitios de guardia, cárceles (prisiones con sus salas de tortura, guardias, etc).

Si los pjs cuentan con Niríades entre sus filas éste les podrá comentar la existencia del riachuelo que circula en las cercanías del cuartel. A menos que las cosas hayan cambiado, en el interior del cuartel hay un estrecho corredor que va a comunicar con este pequeño río y cuya entrada se encuentra cubierta bajo las aguas. Por lo que sabe el pasadizo es muy estrecho, obligando en su mayor parte a avanzar arrastrándose. Cuando el riachuelo circula bajo el cuartel al parecer una reja da a él directamente por donde se arrojan desperdicios líquidos, aunque se encuentra situada en un lado del patio del mismo. El mayor problema es arrancar la reja sin alertar a los guardias y al salir al patio que ninguno de ellos los vea, pues no es que se encuentre precisamente en un lugar que esté muy escondido.

GUARDIAS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	Protección 1

Posible desarrollo de los acontecimientos: Las posibilidades son inmensas, todo dependerá de lo que hagan los pjs. Si actúan sin pensar y se les ocurre matar a los traidores la ciudad se pondrá en alerta, se escogerá un nuevo jefe, se movilizarán las tropas y empezarán a buscarlos, dificultando en extremo su tarea (más vigilancia, sospecha de los extranjeros, etc). Si todo sigue su curso normal y secuestran a los hijos todos accederán excepto Munuham. Si lo matan todo se solucionará: los otros accederán y renunciarán al poder, pudiendo matarlos poco después. Si no lo matan los buscarán pero con precauciones, negándose a ceder ante sus presiones. Si informan a los otros tres que se niega a ceder ellos mismos lo asesinarán. Si no, si desconocen su negativa no tendrán más opción que intentar liberar a Anéanos. Si consiguen tal fin esto iniciará una rebelión. La mayoría del ejército lo secundará y acabará volviéndose a colocar a Cosroes II en el poder. Por lo que hace a los garou, efectivamente controlan la ciudad, pero aparte de algún encuentro aislado únicamente se lo encontrarán si se aventuran al lugar donde está en Gran Árbol, el túmulo, o bien si su presencia se hace demasiado notoria. En cuanto a la idea de dejar a alguien, tal y como temía el nosferatu eso no será más que un suicidio.

Si todo va bien esta parte debería finalizar con el regreso de los tres pjs a Bizancio y dejando a Cosroes II en el poder.

Nos encontramos en el año 620. Esta aventura está pensada para ser jugada únicamente por el personaje perteneciente al clan de los tzmisce. En ella el pj será informado del proyecto de transcribir gran parte de los conocimientos almacenados en la biblioteca de Alejandría y trasladarlos a Bizancio. Este proyecto, a la larga dará como resultado la Biblioteca de lo Olvidado. El Dracon enviará al pj a la ciudad alejandrina para que se haga cargo de tan ardua tarea. Para viajar hasta allí podrá escoger entre dos formas de transporte, vía marítima en un barco o bien por tierra en una caravana. Las dos tienen sus ventajas y sus inconvenientes, y los encuentros mencionados en ellas pueden ser modificados según los deseos del narrador, añadiendo algunos o quitando otro según le parezca. Esta parte tendrá su continuación directa cuando la ciudad caiga en poder de las tropas árabes el año 642.

La acción se inicia el año 620. Gobierna la ciudad el Emperador Heraclio, descendiente de un monje Akoimetai y seguidor del mismo Dracon, el cual destronó a Focas acabando así con su reinado de terror que asoló el imperio durante casi un decenio. De esta forma aumento el poder de los tzimisce y la influencia del Dracon, y con ello el culto a los iconos, supuestas representaciones místicas de Cristo y los santos, pero con frecuencia imágenes de las muchas que presenta el patriarca de los tzimisce bizantinos.



EL VIAJE A ALEJANDRÍA

Entonces, un día de mediados de junio del presente año mientras el pj se encuentra trabajando en unos libros en la sala de los copistas, es avisado por el Guardián de la Fe, un tzimisce misterioso que pocos han visto y muchos temen, algunos incluso murmuran que el mismo Dracon es su creador, y que se encarga de supervisar todo lo referente a las bibliotecas de los voivodas repartidas en los diferentes monasterios. Como una sombra silenciosa el Guardián llegará a la altura del pj y le indicará que el Dracon desea verlo en los subterráneos del monasterio.

Descendiendo retorcidas escaleras de piedra que se hunden en las profundidades, incluso por debajo del sistema de alcantarillado de Bizancio, el pj llegará a un sistema de corredores comunicados donde el agua se filtra por las paredes de grandes bloques grisáceos y que lo conducirán hasta la sala donde el Dracon, practicando la vicisitud con una especie de mezcla de oso y lobo, lo espera.

“Ah, querido (nombre del pj), habéis acudido rápido”.

Ante él, un ser de unos dos metros de alto cubierto de pelo con cuatro brazos acabados en unas terribles garras largas como cuchillos y unas fauces capaces de devorar medio cuerpo humano en una sola dentellada. De su tronco surgen dos extrañas protuberancias óseas terriblemente puntiagudas y de un metro de longitud. Pero lo más sorprendente son las dos cabezas situadas una mirando al frente y la otra en la espalda que coronan el tronco de la criatura. A pesar de su aspecto amenazador, el ser se muestra extrañamente manso ante la presencia de quien reconoce como su amo.

“¿Qué os parece mi nueva creación? Aún estoy trabajando en ella, pero estoy seguro que dará un resultado excelente”.

El Dracon dejará que el pj admire un poco más su obra y luego ordenará a la criatura que entre en una especie de jaula da la que cerrará la puerta.

“No me gustaría que se escapase, podría matar a alguno de los monjes antes de detenerla. Pero no os he mandado llamar para esto, mi interés es otro completamente distinto. Decidme, ¿Cómo marcha vuestro trabajo con los libros?”

Tras contestar, el Dracon proseguirá explicando la pj los motivos de su llamada:

“Como bien sabes, mi interés es crear un gran fondo de conocimientos, y todos los monjes que están repartidos en los distintos monasterios de nuestra orden se dedican en cuerpo y alma a ello. Es mi contribución al Sueño que representa Bizancio. Pero tengo algunas preocupaciones, y una de ellas es que el mayor pozo de saber no se encuentre aquí sino en la ciudad de Alejandría, en su biblioteca. Por ello he pensado enviar un grupo de monjes para transcribir todo el saber que allí se encuentra acumulado. Como sabes, el ejército persa ha completado su conquista de Egipto al rendir Nicetas la ciudad. Temo que el saber acumulado en su biblioteca corra peligro, sino ahora si tal vez más adelante. Por eso he decidido salvarlo. ¿Qué te parece la idea?”

Nicetas es el primo de Heraclio y comandante de los hombres situados en Egipto. Si el pj muestra su interés el Dracon mostrará a su vez el suyo (esperemos por su bien que lo haga) y le explicará lo siguiente:

“Me alegro que os guste la idea. Se que se trata de una tarea ardua, y por tanto necesitaré a alguien capacitado para llevarla a cabo. Es por eso que he pensado en ti”.

Naturalmente, el Dracon no aceptará un no por respuesta.

“Estupendo, estupendo. Hay dos formas para viajar, te dejo a ti la elección: en barco, más rápido pero más peligroso debido a los piratas, o bien por tierra en una caravana, más lento pero más seguro, aunque también habrá que considerar que en estos momentos la zona se encuentra bajo el domino persa. Afortunadamente las caravanas parece que pueden cruzar sin problemas. El grupo que envío lo formareis tú, cuatro ghouls de confianza que actuarán de vigilantes y ocho monjes copistas. Por supuesto, si quieres llevar a alguien de tu más absoluta confianza puedes, no hace falta que te lo diga, pero dime quien antes de partir. Tú serás el responsable de todo el grupo. Permanecerás en Alejandría hasta que el trabajo esté terminado o las circunstancias exijan tu regreso, aunque sea temporal. Para temas de logística habla con el hermano Pakitoras, el se encarga de ello”.

Si el pj quiere realizar alguna pregunta ahora es el momento.

“Cuando llegues a Alejandría te encargarás de buscar alojamiento para ti, para los monjes y los ghouls tenemos una casa cerca de la biblioteca. Si tú quieres algo más recóndito, te encargarás de buscarlo a tu gusto. En la biblioteca os dirigiréis a Hamerrén, es el equivalente al Vigilante. Nadie os pondrá trabas. Cualquier medida que hayas de tomar la dejo a tu criterio. Ah, y una cosa más, vigila con los setitas. Por lo que se ve allí están por todas partes. No dejes que nadie entre en contacto con ellos. Una vez estés ya situado y hayas evaluado la situación me enviarás un mensaje. Si todo va bien un nuevo grupo de monjes vendrá a Alejandría a ayudarte en tu labor”.

Esto es todo lo que el Dracon tiene que comentarle al pj. A partir de este momento las tareas de preparar el viaje corren de su cuenta. Tal y como le ha dicho, el hermano Pakitoras es el encargado de tener listo todo lo que el pj desee. A él deberá comunicarle sus intenciones de viaje, si por mar o por tierra.

Al hermano lo podrá encontrar en una especie de despacho rodeado de papeles. Saludará al pj cuando entre y esperará que este le explique lo que quiere de él.

“Si hacemos el viaje por mar puedo encontrar un barco que este listo para dentro de cinco días. Preparar una caravana es un poco más lento, más que nada porque deberé enviar mensajes a los puntos donde realizaremos paradas para descansar y avituallarnos. Las rutas están preparadas. Si es por mar el viaje nos llevará desde Bizancio hasta Éfeso y ya desde allí directos a Alejandría. Si por el contrario vamos por tierra, tras cruzar el estrecho haremos vía Nicea, Antioquia, Jerusalén y Alejandría, casi 2500 kilómetros por tierra. Por suerte las vías están en bastante buen estado, yo calculo que en un mes aproximadamente podríamos llegar, quizás un poco más dependiendo de las condiciones que encontremos. Por mar sería más rápido, una semana, dos a lo sumo. A vos os toca decidir, señor”.

Tras meditar su decisión y comunicársela a Pakitoras el pj podrá ir preparando lo que quiera llevarse y dejar el resto en manos del monje, éste ya lo avisará cuando todo esté a punto. Las fechas que le mencionó anteriormente son correctas, así que cuando esté todo listo el grupo podrá partir.

Viaje en barco: El día señalado para la partida unos carromatos vendrán a recoger todo el equipaje, bultos y demás que los miembros de la expedición llevan consigo. Por expresa petición de Pakitoras, el barco se preparará para zarpar dos horas antes que amanezca, tiempo que dispondrá el pj para acomodarse en el barco para que nada ni nadie lo perturbe durante el día. Además, dos ghouls montarán permanentemente guardia ante su camarote. El barco responde al nombre de “Rapaz”, un sólido navío acostumbrado a realizar travesías por el Mediterráneo y que cumple tanto funciones de transporte de carga como de pasajeros, siendo por ello que tiene zona dispuesta para tal fin. El capitán, un barbudo griego responde al nombre de Karbas, casi metro ochenta de musculoso y aparentemente fiero sujeto pero que tratará al grupo del pj con toda la delicadeza posible, precisamente la que le falta para tratar a su tripulación; pero como paga bien y a la hora no faltan los que desean navegar con él a pesar de su carácter.

La travesía hasta el puerto de Bucoleon donde se encuentra amarrado el buque la podrán hacer sin contratiempos, las calles están bastante desiertas a esas horas de la madrugada. Al llegar a su destino verán los barcos amarrados, poca gente por las calles –la mayoría marineros borrachos, prostitutas y parejas de guardias –y aún menos barcos preparándose para zarpar. Uno de ellos, naturalmente, el suyo. La oscuridad aún reina en la ciudad y los marineros no repararán en los monjes hasta que lleguen a su altura. Pakitoras ha acompañado a los viajeros, al ser él quien trató directamente con el capitán. Éste saludará al pj con muestras de gran respeto, pues el Akiometai le ha hecho creer que se trata de un personaje extremadamente importante y que cumple una decisiva misión diplomática. Naturalmente, tanto no sería necesario, pero Pakitoras pensó que así el grupo sería tratado con mayor cuidado. Desgraciadamente, cuando el monje hablaba con el capitán en el muelle sus comentarios llegaron a oídos de un sujeto que se encarga de proporcionar fechas de viaje y rumbos de diferentes barcos para unos piratas que hacen su trabajo en el Mediterráneo. Una información como esta le ha reportado un buen pellizco a su bolsa, y los piratas esperan que a ellos un buen saco de dinero. Pero esto ya lo veremos más adelante. Cuando todos los bultos estén a bordo Karbas dará la orden de partir. Poco a poco el muelle de Bucoleon irá quedando atrás y las gaviotas saludarán el paso del navío. La ciudad de Bizancio se pierde de vista en la distancia.

El viaje hasta la ciudad de Éfeso transcurre sin ningún tipo de problema y en seis días el barco se planta en la ciudad. Los vientos no han sido excesivamente favorables, pero afortunadamente no han encontrado ninguna tormenta y han podido navegar bastante cerca de la costa. La parada en la ciudad es tan solo de unas horas, lo suficiente para descargar un cargamento que transportaba el barco y volver a partir. El pj seguramente ni se enterará de ello pues tiene lugar durante el día y estará durmiendo.

Pero el resto del viaje hasta llegar a Alejandría promete ser más movido. Al cuarto día tras dejar Éfeso el vigía da la señal de alarma: unas velas se recortan en el horizonte. Los peores temores se confirman cuando el barco se acerca rápidamente. La velocidad de la nave hace pensar en principio que se trata de piratas, cosa que se confirma cuando por fin se hace claramente visible. Ante la situación, uno de los ghouls decide despertar al pj. Para ver si consigue despertar o no y además mantenerse en ese estado durante el día el narrador deberá realizar las tiradas necesarias.

Si no lo consigue, el resultado de la batalla será el siguiente: gracias a la ayuda de los cuatro ghouls los piratas han sido rechazados, pero a costa de grandes bajas: uno de los ghouls guardianes ha muerto, otro está gravemente herido, más de la mitad de la tripulación ha fallecido o está herida y el barco está seriamente afectado, debiendo dirigirse hasta el cercano puerto de Candia en Creta para repararlo, perdiendo en ello tres días más.

Si por el contrario el pj ha despertado podrá ver lo siguiente: el barco pirata se coloca a su altura y tras un intercambio de flechas se produce el abordaje. Naturalmente el tzimisce no podrá salir a cubierta, y los cuatro ghouls se colocarán en el pasillo que lleva hasta su camarote para protegerlo. Los monjes se

esconderán en éste pues son bastante ineficaces en el tema del combate (a menos que el pj decida lo contrario). Con la ayuda del pj sólo dos ghouls quedarán heridos, ninguno muerto, y si llegan los piratas a ver intervenir al pj en el combate es más que posible que decidan huir, aunque tendrá que explicar entonces al resto de marineros que es lo que ha sucedido.

Pero afortunadamente, tras todos estos contratiempos el barco llegará al puerto de Alejandría. Desde la distancia no impresiona tanto como Bizancio, ni mucho menos, pero a pesar de todo es una de las ciudades más imponentes de todo el Mediterráneo con sus casi seiscientos mil habitantes.

PIRATAS HUMANOS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	Protección 1

Viaje por tierra: Si el pj decide realizar el viaje por tierra Pakitoras tardará una semana en tener la caravana lista. La ruta programada será la misma que le mencionó anteriormente, y aunque en principio es más segura que la marítima no es menos cierto que es bastante más larga. El grupo se unirá a una caravana que viaja desde Bizancio hasta la ciudad de Jerusalén. Desde allí el grupo viajará solo hasta llegar a la ciudad alejandrina. Todo el viaje transcurrirá tranquilo hasta llegar a la ciudad de Jerusalén. Allí el grupo deberá tener cuidado con los lugares que visita, pues la Fe Verdadera es muy importante en algunos de ellos. Los miembros que los han acompañado en su travesía les recomendarán un par de guías locales, Hassim Ibn Namara o bien un egipcio de nombre Trorbah. A uno lo encontrarán en el sector árabe y al otro en un hostel cercano al bazar (recomiendo el uso del módulo Jerusalén Nocturna para el supuesto que el pj decida pasar aquí más tiempo del necesario o bien si el narrador decide realizar una ambientación más cuidada de la ciudad). Si por razones de seguridad desean no llevar guía podrán hacerlo, aunque en ese caso se verán retrasados un poco en su viaje: los guías conocen lugares un poco más difíciles para avanzar pero que permiten ahorrar tiempo. Además, alguien que conozca las costumbres locales, lugares donde descansar y demás siempre puede ser necesario.

En el supuesto que decidan contratar a Hassim no tendrán ningún problema, todo lo contrario que si el escogido es Trorbah. El egipcio es en realidad parentela de los Caminantes Silenciosos. Si por cualquier motivo llegase a sospechar siquiera la presencia de un cainita en el grupo no dudaría en avisar a sus compañeros. Desafortunadamente para él únicamente un garou acudiría a su llamada, el resto se encuentra en la zona más cercana a Damasco, pero no vendría solo pues seis o siete miembros de su parentela lo acompañarían. Además, realizarían su ataque de día y en una zona desierta, lo que pondría las cosas aún más difíciles al pj y a su grupo.

PARENTELA GAROU

FUE 3, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 4, INT 4, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 1, Sigilo 3.

Conocimientos: Ocultismo 2, Sabiduría Popular 2.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 6

Armas	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada bastarda	6	F+5		
Daga	4	F+1		
Arco largo	v.	4	$\frac{1}{2}$	120

MIRKAM, CAMINANTE SILENCIOSO DE RANGO DOS

FUE 4, DES 4, RES 4. CAR 1, MAN 2, APA 1. PER 3, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con animales 4.

Conocimientos: Sabiduría popular 3.

Trasfondos: Parentela 1, Aliados 1.

Dones: Lenguaje del mundo; Resistir Dolor, gastando uno de FV ignora las penalizaciones por heridas durante la escena; Garras como cuchillos, gastando uno de rabia y logrando que las garras hagan un dado extra de daño para toda la escena.; Sentir el Wym.

Rango: 2.

Rabia: 6.

Gnosis 6

Fuerza de Voluntad 7.

Como decíamos, este será el único encuentro peligroso que podrá tener la caravana, cierto es que sin duda puede llegar a ser mortal para el pj. Tras él la ruta permanecerá tranquila hasta que el grupo vaya llegando a la zona próxima a Alejandría. Lo primero que verán que les indicará claramente que están llegando a su destino será el hecho de la presencia de las tierras regadas por el Nilo. La zona seca y áspera que han recorrido durante los últimos días será sustituida por una donde la vegetación es la zona predominante. Numerosas casas situadas a ambos lados del río dan fe que la frase que el río dio la vida a la civilización egipcio son correctas. Siguiendo el camino que lleva cerca de la costa la caravana llegará finalmente a la ciudad de Alejandría, imponente con sus seiscientos mil habitantes y sus majestuosos monumentos.

LA BIBLIOTECA DE ALEJANDRÍA

Una vez en la ciudad hayan escogido el medio de transporte que hayan escogido, lo primero será dirigirse al lugar donde se supone van a alojarse y descargar las cosas. Otra cosa importante que deberá hacer el pj será buscar un refugio seguro para él, que puede estar en el mismo lugar donde descansarán sus compañeros o bien cualquier otro, eso queda ya a su voluntad tal y como le dijo el Dracon. La ciudad recuerda en muchos aspectos a la populosa Bizancio: mucha gente, grandes edificios, la proximidad con el mar...

Cuando el pj decida dirigirse hacia la biblioteca lo tendrá fácil, todo el mundo sabe donde está y se llega muy fácilmente, situada al pie de una pequeña cima. La biblioteca no es tan majestuosa como lo fue la primera pero aún conserva buena parte de su encanto, especialmente para alguien estudioso de los libros como sin duda es el pj.



Si el pj sigue las instrucciones que le proporcionó el Dracon deberá buscar a una persona llamada Hamerrén, una especie de guardián de la biblioteca como puede ser el Vigilante o bien el Guardián de la Fe. Tras acceder al inmenso complejo que supone el edificio con todos sus anexos, salas, corredores y demás, y maravillarse por la bella decoración que lo ornamenta podrá dar con el susodicho bibliotecario tras preguntar a algunos de los eruditos o guardias que vagan por sus salas. Lo que sorprenderá sin duda al pj son los muy diferentes tipos de personas que se encuentran en la biblioteca: desde persas a árabes a hebreos, pasando por latinos o de cualquier otra cultura de la que el pj tenga conocimiento. Sin duda la biblioteca de Alejandría supone un auténtico pozo de conocimiento para la gente, y ahora podrá entender, si no lo había hecho antes, el propósito del Dracon al enviarlo a la ciudad.

Hamerrén se encuentra en una sala llena de papiros enrollados donde, vestido con unas ropas que recuerdan a las de los antiguos sacerdotes egipcios, se dedica a echar la bronca a quien debe ser uno de sus ayudantes por unos pergaminos mal ordenados. Su tez morena, casi negra, y su cabeza rapada acompañan a su tremenda estatura, casi dos metros, que empequeñecen a aquellos que lo rodean. Cuando aparezca el pj primero se mostrará sorprendido de ver allí a alguien, pues esa sala solo contiene los pergaminos copiados de otros libros existentes en otras salas más concurridas, pero cuando sepa quien es el que lo visita cambiará su semblante por uno de alegría, y se dirigirá a los recién llegados en griego:

“Oh, sois (nombre del pj), uno de los monjes encargados del Monasterio de San Pablo. Es un enorme placer teneros aquí. Decidme, decidme, ¿qué tal el viaje? Espero que agradable, aunque en estos tiempos eso es bastante difícil. Pero no hablemos aquí, acompañadme a mi despacho. Recibí la notificación que vendrías a transcribir un importante número de nuestros libros y pergaminos. Ah, ya hemos llegado. Pasad, pasad y poneos cómodo. Contadme, por favor, os escucho”.

Hamerrén se mostrará muy emocionado si el pj le cuenta alguno de los problemas que ha tenido para llegar, su vida es bastante aburrida y lo cierto es que cualquier cosa que se salga de lo que para él es rutina lo altera bastante. Una vez puesto al corriente le preguntará al pj en que puede ayudarlo:

“Bien, me alegro que hayáis llegado por fin a Alejandría. Ya veréis como no desmerece en nada a Bizancio. Pero bueno, referente a vuestra tarea, decidme, ¿en que puedo exactamente ayudarlos? Todo lo que esté en mi mano hacer contad con ello”.

Lo cierto es que el interés de Hamerrén por ayudar al pj parece auténtico, y realmente lo es. Proporcionará al pj todo aquello que esté a su alcance siempre y cuando no lo comprometa a él o a la biblioteca. El pj y sus ayudantes podrán trabajar tanto de día como de noche, se les proporcionará una sala aislada donde llevar a cabo su tarea y todo el material que necesiten lo obtendrán de la misma biblioteca a precio de mercado. Cualquier otra cosa que al pj se le ocurra el narrador ya deberá improvisar y responder como más conveniente crea.

La tarea que les aguarda es inmensa, y una vez establecido bien estaría que el pj envíe el mensaje al Dracon para que éste le mande la ayuda prometida, que llegará en forma de doce monjes más y dos ghouls guardianes para colaborar en la inmensa tarea y que se pondrán a las órdenes del tzimisce. Cuando el grupo tenga copiado un nuevo ejemplar será enviado vía marítima o en caravana hasta Bizancio, como el pj considere mejor.

Así transcurrirá la vida del tzimisce durante los siguientes veintidós años.

HAMERRÉN, BIBLIOTECARIO DE ALEJANDRÍA

FUE 2 (1), DES 3 (2), RES 2. CAR 2(3), MAN 3, APA (1)2. PER 3, INT 5, AST 4.

Talentos: Empatía 2, Liderazgo 4.

Técnicas: Etiqueta 4, Música 1 (3).

Conocimientos: Academicismo 5, Investigación 4 (5), Leyes 4, Lingüística 4 (árabe, griego, italiano, hebreo), Política 1 (2).

Trasfondos: Posición 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 8.

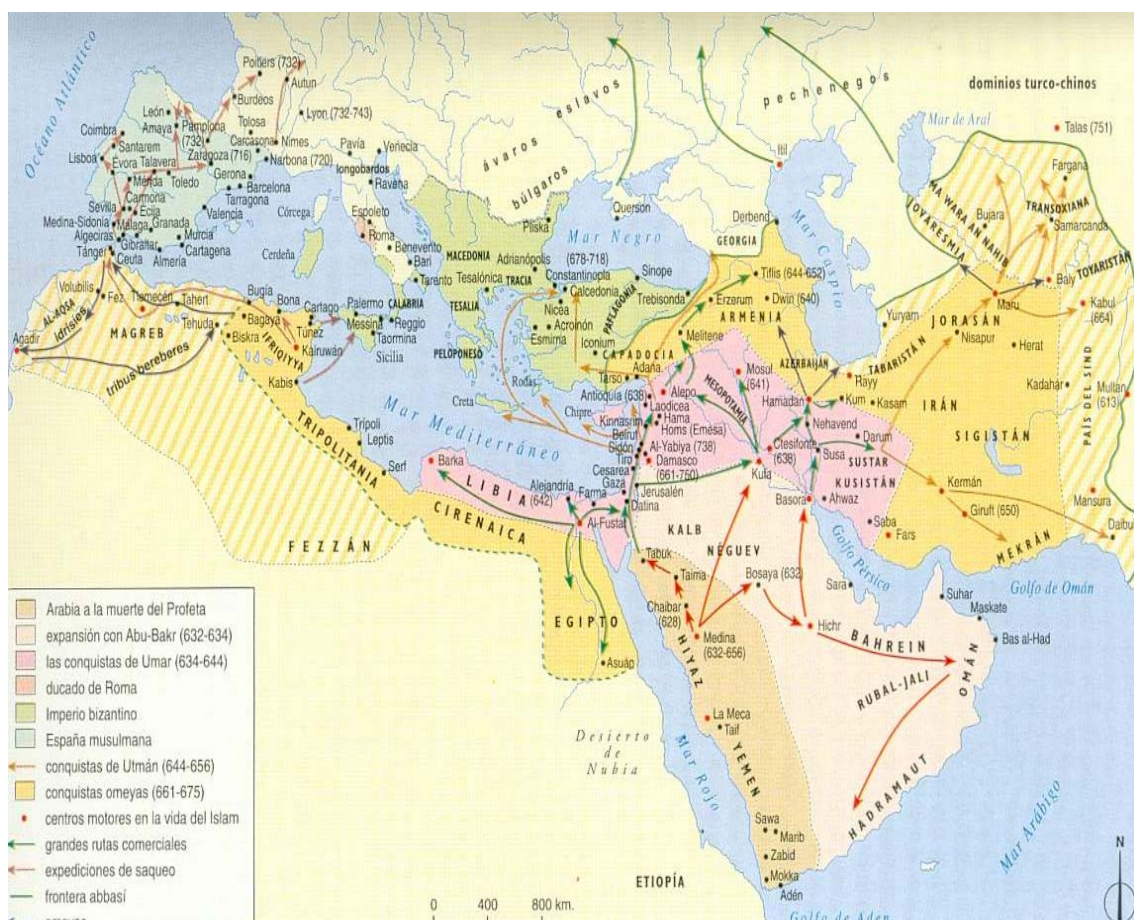
Los números que aparecen entre paréntesis corresponden a sus características el año 642.

LA HUIDA

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

La acción de esta parte si inicia el año 642. Han pasado ya veintidós años desde la llegada del pj a la ciudad de Alejandría, y desde entonces ha cumplido la tarea ordenada por el Dracon con absoluta ejemplaridad. Pero lo que hace referencia a la situación de la zona ha sufrido muchas variaciones: el emperador bizantino Heraclio contraatacó a los invasores persas y los obligó a retirarse. Cosroes II fue destronado por una rebelión en palacio y Kawadh, hijo de éste último, fue obligado a firmar la paz con los bizantinos mientras los persas se enfrentaban en una guerra civil. El año 630 Heraclio devolvía a Jerusalén la reliquia de la Cruz que había sido llevada por Cosroes II a Persia. Pero entonces surgieron las fuerzas musulmanas, las cuales dejaron en inútil la campaña bizantina. Damasco fue capturada el año 636, Jerusalén el 638 y posteriormente Edesa (639) y Cesarea (640). El año 639 iniciaron la conquista de Egipto y a raíz de la muerte de Heraclio el 641 provocó la disensión en la burocracia bizantina y el hecho que no fuesen enviadas tropas a la zona. En Bizancio se suceden los emperadores: Constantino III (641), Heraclonas (641), y por fin Constante II (641-668).

En estas circunstancias, con las tropas árabes amenazando la ciudad de Alejandría, es cuando se inicia la aventura. En ella el pj recibe el aviso del Dracon de abandonar la ciudad sitiada y salvar todos los libros que puedan. El aviso llega en el momento en que Alejandría es asaltada por los musulmanes debiendo luchar por su vida y por cumplir las órdenes del Dracon. El mayor problema no viene de las tropas mortales, sino de algunos brujah y assamitas mezclados con las tropas atacantes. Una vez el pj y los supervivientes consiguen llegar a los barcos el peligro ha pasado excepto por un assamita que ha entrado en el navío y amenaza con acabar lo que sus compañeros no pudieron hacer. Si el pj logra sobrevivir al ataque podrá descansar el resto del viaje, el cual transcurre sin más contratiempos.



INTRODUCCIÓN PARA EL PJ

Nos encontramos en el año 642. Las cosas en la zona han sufrido grandes cambios: Heraclio venció a los persas y recuperó la zona perdida con anterioridad, tan solo para volverla a ver arrebatada esta vez por los árabes que irrumpieron en la zona y fueron conquistando diferentes ciudades como Damasco o Jerusalén. El Emperador Heraclio murió hace un año y tres emperadores se sucedieron en el transcurso de un año, reinando ahora Constante II. Desafortunadamente las tropas bizantinas no pudieron hacer nada por frenar a los árabes, y ahora estos se encuentran a las puertas de Alejandría. Durante los veintidós años transcurridos desde tu llegada a la ciudad has ido desarrollando la tarea impuesta por el Dracon, pero en vista de las circunstancias enviaste un mensaje a Bizancio solicitándole instrucciones. La respuesta debe estar a punto de llegar, pero pocos son ya los barcos que llegan a la ciudad sitiada. Mientras, tu y tus monjes habéis seguido transcribiendo los pergaminos y los libros aquí acumulados. Tus contactos con los caintas alejandrinos han sido más bien escasos, algún ventrue como mucho, entre ellos el bizantino Belario, prefecto de su clan en la zona y que ha visitado la ciudad alguna vez. Es en estas circunstancias cuando se inicia la parte.

EL ASEDIO

Año 642. Las tropas musulmanas cercan la ciudad de Alejandría. Aprovechando las fértiles tierras circundantes se han instalado en los alrededores de la gran urbe saqueando los pequeños poblados que allí se encuentran y montando sus tiendas en las extensas llanuras cubiertas de vegetación. El asalto en sí aún no se ha producido, pero nadie duda que acabará teniendo lugar. De momento se han limitado a cercar la ciudad impidiendo la entrada de caravanas con alimentos. Por mar la situación no es mejor, con los barcos musulmanes realizando la misma operación con los navíos bizantinos. A todo ello, el trabajo en la biblioteca prosigue como siempre, un mundo aparte de todo lo que le rodea. Los monjes siguen disfrutando de las ventajas que les ofreció el hoy ya anciano Hamerrén, con sus casi sesenta años. Son numerosos los libros transcritos y enviados hacia Bizancio, pero son innumerables los que aún permanecen en la biblioteca de Alejandría.

En estas circunstancias, mientras todos se encuentran trabajando, en la sala de copistas entra corriendo uno de los ghouls (que por cierto en esta época y debido al tiempo transcurrido ya pertenecen al pj) visiblemente alterado:

“¡Señor, señor! Están llegando unos barcos bizantinos. Al parecer han roto el bloqueo.”

El pj se dará cuenta inmediatamente que esta es una de las últimas oportunidades que tendrán los bizantinos para llegar a Alejandría antes que caiga en poder de los árabes, así que si llega algún mensajero tiene que ser ahora.

Si se dirige hacia el muelle verá la gente en las calles terriblemente excitada, gritando que llegan los refuerzos o que vienen a salvarlos. Todos corriendo, hombres, mujeres, niños y ancianos se dirigen hacia los muelles a pesar de la oscuridad de la noche. Los que dormían abren sus ventanas alertados por los gritos del exterior.

Finalmente el pj –acompañando de algunos ghouls guardianes, suponemos –llegará hasta el muelle donde están atracando los barcos. Son seis en total, muchos de ellos con tropas aunque la mayoría con víveres. A pesar de todo la gente muestra su desilusión pues se dan cuenta que eso no bastará para vencer a los asaltantes. A pesar de ello la gente sigue vitoreando a los recién llegados, más cuando empiezan a descender por las rampas y los víveres son también descargados. Entre toda la gente que descende, con una tirada exitosa de Percepción + Alerta a dificultad 7 reconocerá a uno de los ghouls del Dracon, un monje akoimetai llamado Piero.

Tras saludarse el monje le explicará el mensaje del Dracon, una vez se encuentren a solas, naturalmente:

“El Dracon os transmite su felicitación por vuestro trabajo y os ordena lo siguiente: recogeréis todos los libros que podáis y los cargareis en el navío llamado “Sirena”, cuyo capitán ha sido pagado convenientemente. Una vez esté lleno vos y vuestros acompañantes partiréis rumbo a Bizancio, antes que la ciudad sea asaltada por los musulmanes. La huida se realizará por la noche para evitar ser descubiertos por los navíos musulmanes”.

El pj, por supuesto, si ve que las condiciones no son favorables para este plan podrá tomar la decisión que crea más conveniente.

Dicho y hecho, los monjes y los ghouls a las órdenes del pj empezarán a preparar los libros para ser evacuados. Pero los acontecimientos se disparan. Con la llegada de los seis barcos los musulmanes deciden no esperar a rendir la ciudad de hambre y se lanzan al asalto. Las brechas en las murallas son numerosas y los árabes entran por doquier en la ciudad. Afortunadamente para el grupo, los asaltantes

aprovechan la oscuridad de la noche para entrar en la ciudad y abrir las puertas, hecho que significa que el pj está despierto cuando se produce el asalto.

El grupo se encuentra recogiendo libros en la biblioteca para cargarlos en los carros. Dadas las circunstancias, pocos son los que permanecen aún en ella, aunque uno de ellos es Hamerrén el cual ayudará al grupo para salvar tanto conocimiento (quizás acabaría siendo un buen ghoul servidor del pj, quien sabe). Mientras ello sucede uno de los bibliotecarios entrará en la sala donde se encuentran todos:

“¡Han entrado! ¡Han entrado! Las murallas han caído, la ciudad está siendo asaltada”.

El pj será consciente que ya no hay tiempo para salvar nada más, un retraso puede significar no llegar a tiempo a los muelles. Huir de allí se convertirá en una loca carrera a través de las calles alejandrinas, la cual puede ser aderezada por el narrador como más le guste: árabes atacando al grupo, casas en llamas, lo que quiera, pero habrá un encuentro que si que será fijo. Mientras vayan avanzando por las calles de una esquina saldrá un grupo de seis árabes. Cinco se dirigirán hacia los monjes, siendo interceptados por los ghouls. El otro, atacará al pj. Pero entonces un assamita saldrá de la oscuridad y utilizando su poder de extinción para no hacer ruido se lanzará sobre el pj.

ASSAMITA DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 1. PER 2, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 2, Supervivencia 3.

Conocimientos: Lingüística 1, Sabiduría popular 1.

Disciplinas: Celeridad 1, Extinción 2, Fortaleza 1, Ofuscación 3, Protean 1.

Trasfondos: Mentor 2.

Virtudes: Convicción 3, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: De la sangre: 6.

Fuerza de Voluntad: 7.

ASALTANTES HUMANOS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	Protección 1

Si consiguen vencer a los asaltantes, estupendo, aunque habrán perdido un tiempo precioso, aparte de cuatro monjes y un ghoul. Además, oculto en las sombras, otro assamita seguirá al grupo hasta su destino. Para descubrirlo, el pj deberá hacer uso de sus habilidades y disciplinas pues se trata de un maestro en el arte de esconderse.

Cuando el grupo consiga llegar al barco encontrará una gran muchedumbre que está intentando entrar en los navíos allí atracados para huir de los asaltantes. En el barco del pj sucede exactamente lo mismo, pero a diferencia de los otros aquí los marineros usan la fuerza para echar a los que intentan subir. El grupo deberá hacer lo mismo para abrirse paso hasta llegar a la rampa de embarque. Una vez lo consigan –otro monje será agarrado por la multitud y si nadie lo remedia será apaleado hasta la muerte, tal es el frenesí de la gente –el “Sirena” podrá partir, pero como decíamos antes, con un polizón a bordo a menos que sea descubierto. El capitán del barco, de nombre Lieros, dará la bienvenida al grupo y acompañará al pj hasta su camarote para dejar las cosas.

Mientras se alejan podrán ver como las tropas musulmanas se desparraman por la ciudad: gentes tirándose al agua, casas ardiendo, y sobretudo la visión de la biblioteca de Alejandría en llamas.

Lentamente el barco se irá alejando de la ciudad hasta acabar perdiéndola de vista. Cuando lleven diez minutos navegando en la oscuridad, si el assamita aún está a bordo, se oirá un tremendo grito. Cuando vayan a ver se encontrarán en cubierta un hombre, uno de los ghouls, con un cuchillo clavado en el cuello y apoyado en un mástil. Nadie ha visto nada, a pesar de haber cinco marineros cerca. Si se dedican a registrar el barco encontrarán tres monjes muertos, todos ellos por arma blanca, abajo en la zona de carga. Encontrar al asesino será difícil pues usará su poder de ofuscación tras hacer desaparecer un cuerpo tirándolo al agua y el adoptar su apariencia. Únicamente si el pj puede usar Áuspex a igual o más nivel que el assamita tendrá la oportunidad de descubrirlo. El objetivo del asesino es el pj, así que a la mínima oportunidad que tenga y que éste se encuentre solo intentará matarlo. Lo consiga o no ya depende de la habilidad del pj, aunque el assamita sabe que tiene de tiempo solo hasta que salga el sol pues a partir de ese momento sería presa fácil de los ghouls del tzimisce o de los marineros. En caso que consiga matar a todos los akoimetai se esconderá en el barco hasta llegar a Creta, puerto en el que descenderá y donde abandonará el navío.

ASSAMITA DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 6. CAR 2, MAN 2, APA 1. PER 2, INT 3, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 6, Sigilo 5, Supervivencia 3.

Conocimientos: Lingüística 3, Ocultismo 4, Sabiduría popular 2.

Disciplinas: Celeridad 2, Extinción 4, Fortaleza 1, Ofuscación 4, Potencia 1, Protean 2.

Trasfondos: Mentor 5.

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 5, Coraje 5.

Camino: De la sangre: 4.

Fuerza de Voluntad: 8.

Armas

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	Protección 1

Si por el contrario el pj consigue matar al assamita tendrán vía libre para llegar a Bizancio, vía Creta como dijimos antes.

Una vez en la ciudad —a la que no ve desde hace veintidós años— y el barco haya atracado, un mensajero partirá hacia el Monasterio de San Pablo para avisar de la llegada del grupo. Neso irá hasta el muelle acompañado de varios carros para colocar los libros —en caso que hayan podido salvarlos— y algunos monjes. El ataque se habrá realizado de noche tal y como las órdenes que recibió Lieros antes de partir indicaban. Neso saludará efusivamente al pj, más que contento porque se haya salvado y haya conseguido regresar sano y salvo a Bizancio, más cuando le cuente lo del ataque de los assamitas. Una vez esté todo cargado en los carros el tzimisce entregará otra bolsa de dinero al capitán Lieros el cual casi tocará con la frente en el suelo debido a las reverencias, y tras esto la comitiva se dirigirá hacia el Monasterio de San Pablo. Al llegar serán recibidos por el Dracon mientras los libros son llevados hasta la biblioteca por los monjes bajo la atenta mirada del Guardián y el Vigilante.

El Dracon, Neso y el pj se dirigirán hacia una sala donde podrá el pj explicar todo lo sucedido siendo felicitado por el patriarca tzimisce.

“Bienvenido a casa”.

EL REGALO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Año 689. Regalo de Gesu y Symeon.

Durante los últimos años la aparentemente estable relación mantenida entre los miembros de la Trinidad – es decir, el Toreador Miguel, el Tzimisce Dracon y el Ventrue Antonius –ha empezado a vivir ciertos momentos muy delicados. El que primero detectó estas divisiones que se estaban produciendo fue Miguel, el cual empezó a temer que su sueño acariciado durante largo tiempo se convirtiese irremediabilmente en nada. Para evitarlo decidió buscar un símbolo que representase aquella trinidad que ellos formaban. Este símbolo lo encontró en la figura de dos niños, Gesu y Symeon. Cada uno de ellos representaba por separado las mejores virtudes de los otros dos miembros del Triunvirato. Pero contrariamente a lo que sucedía con los dos vampiros los niños estaban unidos en el sentido más espiritual del término, dependiendo cada uno del otro y siendo al mismo tiempo su apoyo incondicional. Entonces, Miguel entregaría los niños a cada uno de los dos cainitas para que fuesen criados y se convirtiesen en su sucesor, señal viva del Sueño y de la Trinidad que representaban.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ VENTRUE

Lo primero será determinar el estado de Belisario y del pj dentro del clan y dentro de la sociedad bizantina, tal y como se irá haciendo con todo el resto de pjs al comienzo de cada parte.

La acción se inicia el año 689 en plena época estival. La primera noche pasará tranquilamente, con el pj realizando sus tareas habituales, ya sea alimentarse, mantener encuentros con sus contactos, pasear, etc... Pero en un momento determinado el pj se encontrará con uno de los ghouls de Caius. Cuando el ghoul llegue a la altura del ventrue le entregará la siguiente noticia:

“Mi Señor Caius me ha enviado para comunicaros que mañana tendrá lugar una reunión en el Palacio. Os esperan a las nueve en los baños del Chrysotriclinium, como siempre”.

Esta reunión no debería ser ninguna novedad para el pj dado que los ventrue llegan a organizar hasta dos encuentros de estos semanales. Lo que si que ya no es tan corriente es que envíen un mensajero para avisar, y menos a un cainita de su propio clan pues su presencia ya se da por supuesta.

A la noche siguiente a la hora mencionada anteriormente será el momento de dirigirse hacia la zona del Gran Palacio, al complejo de baños tal y como decía el comunicado. Cuando llegue al lugar el narrador pasará a la parte comuna a los otros pjs.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ TZIMISCE

Para este pj el comienzo tiene lugar la misma noche que para el ventrue. El tzimisce se encuentra en los subterráneos del Monasterio de San Pablo junto con Neso. Este último –si el pj lo desea –se encuentra modificando unos cuerpos con su disciplina de Vicisitud; moldeando el aspecto de un joven muchacho, de unos veinte años de edad que en estos momentos está inconsciente, afortunadamente para él. La sala donde se encuentran es una amplia habitación de unos veinte metros de largo por diez de ancho y una altura de unos seis metros. Multitud de cadenas cuelgan de las frías paredes de piedra y donde unas antorchas proporcionan la tenue iluminación de la estancia. Del tejado cuelga una hilera de ocho cadenas, las cuatro últimas ocupadas por cuatro cuerpos con las manos atadas por éstas y que los mantienen suspendidos a unos veinticinco centímetros del suelo. La noche ha empezado hace poco y Neso y el pj están discutiendo sobre la llegada de un mercante procedente del norte de África. Las noticias que traía hablan de los sucesos acaecidos entre los bizantinos y los musulmanes, un peligro que se está extendiendo por la zona y que ya ha ocasionado numerosos enfrentamientos –recordando la desaparición, por ejemplo, del ventrue Belisario cuando se encontraba en la zona como Prefecto –. Mientras dura la conversación se abrirá la puerta de la sala y por ella aparecerá el Dracon. Éste bajará las escaleras –la entrada se encuentra a unos dos metros de altura –y llegará al lado de Neso y el pj.

“¿Cómo estamos, queridos amigos? ¿Perfeccionando vuestro arte?”.

El Dracon alzará una mano y empezará a moldear el cuerpo del joven creando lo que algún mortal podría calificar como *monstruo*. En este momento llamarán a la puerta y el Dracon ordenará que pasen. Entrará un ghoul, uno de los Akoimetai, el cual trae un papel en su mano. Se detendrá delante del Dracon haciendo una reverencia y le entregará el mensaje, el cual cogerá el tzimisce. El ghoul dará media vuelta y desaparecerá por donde vino. El cabecilla voivoda leerá el mensaje y lo aplastará entre sus manos.

“Una nota de los Antoninos invitándome a una reunión mañana por la noche en palacio. Que curioso. Debe ser algo verdaderamente importante si solicitan nuestra presencia. ¡Ja, ja, ja! Pues bien, ¿qué os parece? ¿Deberíamos asistir? ¡Ja, ja, ja!”.

Durante los siguientes minutos podrán dedicarse a discutir los motivos que pueden haber tenido los ventrue para avisarlos, pero antes que el Dracon se marche dirá:

“El problema planteado con los ventrue es profundo. Son orgullosos, dudo que de ellos haya salido la idea de encontrarnos. Veo la mano de Miguel detrás de todo esto. Bien, iremos. Nos encontraremos mañana a las nueve en los baños del Chrystriclinium”.

Para ir la noche siguiente a la nueve, momento de la invitación, el pj puede optar por ir solo o bien acompañar a Neso, de él depende. Una vez allí seguirán ya con la parte común.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PJS NOSFERATU Y BRUJAH

Estos tres personajes no son necesarios en esta parte introductoria. En caso que participen, la forma que tienen de aparecer puede ir desde que oigan que se celebrará una reunión importante en Palacio hasta que se lo comuniquen su sire o bien porque asistan ya normalmente a dichos encuentros. Sea como sea, en caso que decidan ir se encontrarán con el resto de pjs en los baños del Chrystriclinium.

LOS DOS HERMANOS

Todos los asistentes a la fiesta ofrecida en el Palacio irán apareciendo puntualmente, tal y como era de esperar. A las nueve de la noche la zona parece tranquila, aparentemente deshabitada de no ser por las ocasionales parejas de guardianes, todos ellos ghouls o humanos dominados que vigilan que nada no pueda molestar a los invitados y a sus amos. El Chrystriclinium aparece como un gran edificio de mármol con un oratorio adyacente y una espaciosa cámara octogonal donde se celebran las reuniones y bailes. A medida que van llegando los cainitas se dirigen hacia la zona de los baños donde tienen lugar diferentes reuniones informales. Se trata de una amplia zona con diferentes estancias donde los vampiros y se remojan mientras otros descansan y conversan en áreas cerradas y bañadas en vapor. Mientras los pjs se pasean por aquí se encuentran con la práctica totalidad de los cainitas importantes de Bizancio: los brujah Tribonius, Theophilus y Dorotheus, Alexia Theusa –la capadocia –, el lasombra Magnus, Sara la Casta; Pedro el Humilde, el setita Khay’ Tall y Sarrasine, el toreador Miguel, Petronio, Anthemius, Pakouranis, el tzimisce Dracon y Neso y el ventrue Antonius, Caius, Séptima Dominica y Nicéforo, además de los Sires aún vivos de los pjs y otros cainitas que conozcan como los nosferatu Ambrio y Ranglar. Los grupos de conversación no son fijos sino que los contertulios van y vienen de un grupo a otro. Cuando los pjs lleguen los posibles encuentros son los siguientes (naturalmente más cualquier toro que el narrador crea conveniente):

Khay’ Tall: El nubio vestido con sus imponentes túnicas se acercará hacia uno de los pjs, probablemente el ventrue. Cuando estén juntos Khay’ Tall le comentará lo curioso del encuentro. También comentará que ha llegado un cargamento de opio y que si el pj decidiese visitar el Gran Bazar y más concretamente La Ruta de la Seda sería muy bienvenido.

“No te he visto por allí. Creo acertado decir que no has probado nunca la embriagadora sensación de la sangre mezclada con el aroma del hachís, ¿verdad? Ah, querido amigo, te estás perdiendo la mejor de las sensaciones. Si algún día decidieses probar nuevos estímulos no dudes en visitarlo”.

Como el pj sabe La Ruta de la Seda es un local visitado por algunos cainitas en busca de alimento y diversión que lleva algunos años ya en funcionamiento y que poco a poco ha ido aumentando su clientela y ganando en prestigio dentro de la sociedad cainita.

Caius: Cualquier pj que se acerque lo encontrará hablando con Nicéforo y Antonius. El tema de conversación gira alrededor de la campaña iniciada por el Emperador Justiniano II contra los esclavos de Tracia y Macedonia y que comenzó el año 687 y actualmente está a punto de finalizar. Muchos de los esclavos son deportados a Anatolia, colocándolos en el esquema administrativo y defensivo bizantino en el Asia Menor donde cada uno recibe un trozo de tierra. La conversación irá derivando hacia el descontento que esta política repobladora está provocando, aparte de la presión fiscal a la que el Emperador somete al pueblo por sus fastuosas construcciones.

El resto de reuniones, al menos en la zona de los baños, serán intrascendentes excepto durante un momento en el que Miguel, Antonius y el Dracon estarán hablando juntos y durante la que más le valdrá a nadie no acercarse si no quiere ser rechazado de mala manera. Cualquier otra conversación que quieran

mantener los pjs la deberán ir a buscar ellos. Después de los baños los cainitas recibirán masajes y friegas por parte de ghouls ventrue para ir después al Salón de los Banquetes.

Se trata de un gran palacio con capacidad para cientos de personas. Columnas de mármol, estatuas griegas antiguas, puertas de bronce y oro... un lujo digno de los más grandes emperadores. A una señal de Antonius las dos hojas de la puerta principal se abrirán y por ella entrará un ghoul ventrue. Hará una reverencia hacia los invitados, un breve asentimiento con la cabeza hacia alguien situado fuera y una hilera de hombres y mujeres empezará a desfilar hacia el interior del palacio, uno tras otro. Son un total de veinte, ninguno de ellos mayor de veinticinco años ni menor de quince. Por sus miradas se puede ver claramente que o bien están dominados o bien están drogados. Todos los vampiros podrán empezar a alimentarse cuando Antonius, el anfitrión de la velada, haga un pequeño aplauso. La mayoría de los vampiros actuarán como si de una auténtica ceremonia se tratase, hasta el momento de clavar sus dientes en la piel de los mortales, momento en que todos empezarán a actuar como si estuviesen poseídos por su bestia interior. El suelo se llenará de sangre formando un enorme charco; las piernas de los desafortunados empezarán a fallar y simplemente se mantendrán derechos porque los cainitas los estarán sujetando; algunos pasarán de un humano a otro mientras comentan la calidad de la sangre que acaban de probar. Poco a poco todos los vampiros irán quedando satisfechos. Todos han probado la sangre excepto Miguel, el cual se lo mira todo con actitud distante. Si en algún momento algún pj saca una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9 podrá notar una mirada aparentemente de odio entre el Dracon y Antonius. Mientras, la bacanal sigue en la habitación incluso después que los mortales estén ya vacíos de sangre y no sean más que una cáscara vacía de vida. Las conversaciones proseguirán ante la satisfacción de Antonius. A una señal suya un grupo de ghouls entrará en la sala retirando los cuerpos inertes mientras una nueva hilera de humanos aparece por la misma entrada que la anterior y vuelve a colocarse en el mismo sitio que la primera. Los ghouls, mientras, limpian el suelo y una vez acabado dejan de nuevo solos a los vampiros para que sigan con su velada. Un grupo de músicos amenizan con sus notas el banquete mientras nuevos grupos de conversaciones se hacen y deshacen.

Séptima Dominica se acercará al pj ventrue y tras unas palabras cordiales le dará su pésame por la desaparición de su sire, el general Belisario; aunque según ella el pj no se debería dejar llevar por la amargura y la tristeza:

“Belisario tiene muchos más recursos de los que podríamos siquiera pensar. No te entristezcas, pues yo aún confío en que no haya sido realmente destruido y que un día vuelva a nosotros para narrarnos sus aventuras. Mientras, aquello que necesites dímelo. Te ayudaré si está en mis manos”.

Alexia Theusa intentará entablar conversación con el pj nosferatu Niriades.

“He oído hablar de ti. Tengo entendido que, de todos los de por aquí, tu eres de los pocos que ha visto de cerca la Oscura Dama por segunda vez. ¿Es cierto eso? Explícame, ¿qué sentiste?, ¿qué sensaciones se apropiaron de ti? ¿Acaso la deseabas?”.

Dicho todo esto y tras contestar el pj lo mejor que pueda Alexia marchará para hablar con Miguel.

Otras posibles conversaciones:

Neso comentando al pj Tzimisce que el Dracon está muy inquieto pues espera una jugada por parte de Miguel.

Khay' Tall intentando tentar a algún pj para que visite su establecimiento.

Anthenius dirigiéndose al pj Tzimisce sobre la belleza de alguna nueva figura plantada en la ciudad.

Caius pidiendo al pj nosferatu noticias respecto a los cainitas musulmanes.

Cuando la noche esté ya muy avanzada el toreador Petronius hará una de sus siempre ingeniosas y esperadas exhibiciones de su talento para la sátira, motivo que arrancará los aplausos de todos los asistentes. Una vez acabe muchos de los invitados saldrán afuera a los jardines a proseguir sus debates, ahora ya de un aire más filosófico. Cuando sean ya las cuatro y media un ghoul irá avisando a los cainitas para que vuelvan al interior del palacio pues Miguel les quiere comunicar el motivo de la reunión. Poco a poco, todos los allí reunidos irán pasando a la sala donde estaban antes. Los pjs podrán notar una tensión flotando en el ambiente. Con una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 6 se darán cuenta que se están formando grupos a medida que los vampiros se sitúan en la habitación. En un lado se encuentran todos los próximos a la familia tzimisce y en el otro extremo los relacionados con los Antoninos (brujah, Alexia Theusa...). En el centro los micalitas (Khay' Tall...). Miguel se aproximará a la puerta principal que está cerrada. Entonces ésta se abrirá y por ella entrarán dos niños pequeños de unos seis años cada uno (en concreto siete y cinco). Miguel colocará una mano en la cabeza de cada uno de los dos pequeños, les hará una caricia y haciendo media vuelta se acercarán los tres al centro de la estancia. Entonces se dirigirá hacia todos los presentes pero su mirada se centrará en Antonius y el Dracon, actuando como si el resto no existiese.

“Como sabéis todos esta ciudad es la representación de un sueño. Un sueño concebido y deseado por tres de nosotros, los hijos de Caín. Pero en los últimos tiempos este sueño se ha visto enturbiado por unas discrepancias que han amenazado con romperlo. Diferentes enfrentamientos han ido distanciando a dos de las familias que aquí vivimos y ese es un hecho que no podemos permitir. Con la esperanza que estas diferencias desaparezcan aquí os entrego un regalo, estos dos pequeños infantes. Sus nombres son Gesu y Symeon. En ellos encontraréis reflejadas las virtudes de las cabezas visibles de las dos familias, es decir, vosotros dos. Os los entrego para que los eduquéis y los preparéis, pero con una condición: no los abrazaréis hasta que cumplan los veintiún años. Ahora Gesu tiene siete. Él estará a tu cargo, Dracon. Por su parte Symeon tiene cinco. A ti te lo confío, Antonius. Espero que lleguen a convertirse en unos dignos miembros de vuestras casas y que sirvan para que las diferencias que hasta ahora os separaban se esfumen y no sean más que parte del pasado”.

Miguel levantará las manos de las cabezas de los dos niños y con un gesto les indicará que avancen hacia sus nuevos protectores. Los dos niños con paso lento pero seguro se acercarán hacia el Dracon y Antonius hasta situarse a su altura. Los dos recibirán a los niños con una mirada profunda, como si examinasen hasta el rincón más recóndito de su alma. El Dracon, colocando su mano sobre la cabeza de Gesu igual que había hecho Miguel dirá:

“Agradezco tu gesto, Miguel, y espero que tus palabras no sean simplemente eso y devengan una auténtica realidad”.

Antonius contestará con tono solemne: *“Así sea”*, y los dos harán un saludo hacia Miguel. Entonces, el resto de cainitas presentes en la gran sala empezarán a aplaudir con desbordado entusiasmo. La tensión desaparece completamente del ambiente y todo el mundo empieza a comentar la nueva situación que se ha establecido en Bizancio. Entonces, Miguel, Antonius y el Dracon acompañados por los dos niños marcharán hacia la puerta principal (y a quien nadie osará seguir, claro). La velada aún se prolongará durante un buen rato, hasta las seis aproximadamente, cuando todos los invitados irán abandonando el palacio y quedándose únicamente los ghouls ventrue para hacer desaparecer cualquier evidencia de presencia cainita.

LA DESAPARICIÓN DE BELISARIO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Esta parte está pensada para ser jugada por el pj ventrue, aunque si algún otro se añade a la aventura será también bienvenido, siempre y cuando su participación no resulte extremadamente chocante.

Nos encontramos a finales del siglo VII. Unos años antes los árabes han conquistado lo que quedaba del Imperio Persa Sassaní, capturando la capital Ctsifonte el año 638; poco después arrebatan Alejandría a los bizantinos (642) y bajo el mando de Utmán (644-656) gran parte de la prefectura bizantina norteafricana (la ciudad, Cartago, será conquistada el año 695).

En esos momentos, el ventrue Belisario es el prefecto para la zona de África del Norte de su clan. Cuando llegan a Bizancio las noticias de las conquistas se teme por la suerte del antiguo general, más aún cuando éste no regresa a la capital imperial. Parmirio, un malkavian de la ciudad e influido por unos extraños sueños, influye a su vez en el pj ventrue con visiones de dolor y pesadilla para que éste se dirija hacia la zona para intentar encontrar a su Sire, si es que el pj no había ya tenido deseos de ir a buscarlo. Naturalmente, tras un largo y difícil viaje el ventrue no descubre ningún indicio que pueda hacer pensar que su mentor sigue vivo, todo lo contrario. Aparentemente, el antiguo general alcanzó la muerte definitiva durante el asalto.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ

Nos encontramos a finales del siglo VII. El antiguo imperio sassánida bajo el seno del cual naciste ya no existe. Las tropas árabes, una fuerza emergente en la zona desde hace unos pocos años se apoderó de lo que había sido el imperio persa favorecido por las recientes guerras entre éstos y los bizantinos. Poco después, el año 642, fue la ciudad de Alejandría la que era conquistada por los invasores. Ahora toda la prefectura del Norte de África peligra ante la amenaza árabe. Es más, durante el reinado del anterior emperador Constantino IV las tropas musulmanas llegaron hasta Calcedonia y el año 670 conquistaron la Península de Cycico, en el mar de Mármara, a poco más de un centenar de kilómetros de la capital aunque el año 678 fueron derrotados y así su expansión se dirigió hacia el sur y el oeste.

Es aquí (el norte de África) donde tu Sire, Belisario, solicitó ser destinado y donde actualmente cumple su tarea.

Por lo que respecta a la ciudad se ha agudizado el enfrentamiento entre Antonius y el Dracon por el tema de los iconos, Fomentados por los tzimisce y combatido por Antonius que ve en ello un grave sacrilegio.

Los sueños: La acción de esta parte se inicia cuando el pj ventrue recibe el encargo de personarse ante Caius la mano derecha del patriarca ventrue Antonius. El mensaje llegará a través de un criado del primero, el cual estará esperando al pj con un carruaje en el exterior de su residencia. Tras recorrer las aún atestadas calles de Bizancio llegarán finalmente hasta el lugar donde se encuentra el vástago de Antonius. Tras hacer pasar al pj al interior del palacio y acompañarlo a través de enormes corredores llegarán a la sala donde Caius lo espera. Tras dejarlo allí el criado dará media vuelta y cerrará las puertas tras él. Sentado en un trono de oro el antiguo se levantará y saludará amistosamente a su compañero de clan:

“Se bienvenido, estimado (nombre del pj) y gracias por responder tan prontamente a mi llamada. Ahora hacía días que no nos veíamos, como ¿marchan las cosas? Bien, me alegro.

Verás, he mandado llamarte debido a la preocupación que me causan los últimos acontecimientos de la capital. Después de la rebelión que tuvo lugar el año pasado y el exilio de Justiniano parece que la calma ha vuelto, aunque me han llegado rumores que parecen indicar que seguidores leales de Justiniano podrían estar intentando provocar a su vez la deposición de Leoncio. ¿Sabes algo de ello? ¿Te han llegado noticias que tal cosa puede suceder? ¿No? Bien, eso me tranquiliza pero no del todo. Tú te mueves mejor que yo en determinados ambientes. A Antonius y a mí nos gustaría estar al corriente de cualquier noticia o rumor que pudiese hacer pensar que tal contra revuelta vaya a tener lugar. Ahora que tu sire Belisario no se encuentra entre nosotros pues las acciones de los árabes lo mantienen ocupado en su prefectura, eres quizás el más indicado para tal menester. Así pues, ¿intentarás averiguar si esos rumores son ciertos? Tanto yo como Antonius te estaríamos muy agradecidos”.

Como es de suponer que el pj no podrá ni querrá negarse vamos a explicar un poco lo que puede averiguar, aunque buena parte dependerá de lo que bien que haya mantenido y ampliado sus contactos en la sociedad bizantina.

Si pregunta a Caius donde obtuvo esa información, éste le explicará que un contacto suyo llamado Epinno, recién llegado de la zona de Crimea —precisamente el lugar donde está exiliado Justiniano —le

envió un mensaje informándole que tenía noticias sobre un posible intento de deponer a Leoncio a favor del primero. Desafortunadamente, ahora hace unos días la casa de Epinno ardió hasta los cimientos y el pereció en el interior. Es muy posible que los dos hechos estén relacionados, piensa Caius. Desafortunadamente para él, esto no es así. La muerte del contacto fue producida por una prostituta con la que Epinno había mantenido relaciones y que sintiéndose engañada al no pagarle éste lo que le debía lo mató durante una discusión (como atestiguará algún vecino si el pj habla con ellos). Espantada por lo sucedido esperó hasta que había anochecido y las calles estaban desiertas y prendió fuego a la casa (eso sí, tras rapiñar todo lo que pudo de las posesiones del infeliz). Si el pj se interesa por el asunto –como es de esperar- puede averiguar que el tal Epinno se dedicaba al comercio de grano, el cual utilizaba como tapadera, y que dispone de un almacén en la zona de los muelles, donde por cierto no hay nada interesante cara a las pesquisas del pj.

Por una parte está lo que sabe todo el mundo y que está explicado en el apartado dedicado a la política bizantina de la época, al principio del capítulo.

También puede intentar recurrir a los nosferatu, con los cuales ya mantuvo relaciones en el pasado (y principalmente el pj y Niríades). Lamentablemente para él estos cainitas no saben absolutamente nada de ningún intento de volver a colocar a Justiniano en el poder. Naturalmente, pueden intentar averiguar alguna cosa, y esa sería una forma de introducir a los pjs de este clan dentro de la partida, siempre a voluntad del narrador.

Finalmente, el pj puede recurrir a sus contactos. Según estén situados estos el narrador puede decidir si saben algo o no, aunque la realidad es que ningún intento de volver a colocar a Justiniano tuvo éxito desde el interior de la ciudad, entre otras cosas porque tras ser apresado y mutilado el anterior emperador se encontraba preso en Crimea. Pero unos cuantos escarceos y movimientos nocturnos por las calles de Bizancio asistiendo a algunas reuniones secretas no estarán mal para animar la velada.

Naturalmente, intentar descubrir alguna cosa de casualidad moviéndose por tabernas y otros tugurios está condenado al fracaso, nadie hablaría de intentar reponer a un antiguo emperador en lugares públicos al alcance de oídos indiscretos.

A todo esto, mientras el pj lleva a cabo sus investigaciones tendrá un extraño sueño que sin duda vendrá a perturbarlo. Como ya dijimos anteriormente, su origen no es natural sino que está inducido por la enfermiza mente de un malkavian llamado Parmirio, el cual no estaría mal que se cruzase o se hubiese encontrado con el pj en algún momento anterior de la historia. El sueño pues, será el siguiente:

“Ante ti aparece el azul del inmenso mar hasta allí donde alcanza la vista. Unas pocas nubes se recortan en el horizonte mientras las velas de un barco se pierden poco a poco en la distancia. Entonces la claridad del día es sustituida por una cortina de humo negro que asciende hacia lo alto nublándote la visión. La imagen desciende y descubres que te encuentras flotando encima de una ciudad de edificios blancos, calles estrechas y amplios jardines. Pero nada bueno sucede allí abajo, la ciudad está siendo asaltada por unas figuras que siembran el caos y la destrucción por allí donde pasan. No puedes verlos bien, sólo oyes los gritos de las mujeres y los niños asesinados por los asaltantes que se desparan desde las maltrechas murallas. La matanza se prolonga, casas incendiadas y estatuas derribadas, grandes piras y barcos hundidos es todo lo que queda tras el paso del invasor. Poco a poco la cortina de humo negro vuelve a nublarte la vista mientras tu mirada vuelve a perderse en el ancho mar”.

Tras el sueño el pj se despertará seguramente intranquilo y nervioso, y aunque haga esfuerzos por recordar no sabe reconoce quienes eran los asaltantes ni quienes los habitantes de la ciudad, ni cual podría ser esta. Los detalles están vagos en su memoria y se pierden si intenta centrarse demasiado en ellos.

Así las cosas otro sueño tendrá lugar al cabo de pocas noches:

“La oscuridad te rodea, un ambiente húmedo y unos gritos de dolor que resuenan en la lejanía. Intentas moverte y unos grilletes que te impiden hacerlo; tienes manos y pies atados a la pared. Los aullidos lejanos cesan y reina de nuevo la quietud. Minutos más tarde, unos pasos resuenan contra la fría piedra, cada vez más cerca hasta que se detienen a poca distancia. Una rendija se abre y una luz entra por ella cegándote hasta que el espacio es ocupado por un rostro que examina el lugar buscando algo. La rendija se cierra y un ruido de llaves precede a la obertura de una puerta. La intensa luz te molesta y te obliga a cerrar los ojos. Notas como unas manos se mueven alrededor tuyo y liberan los grilletes de la pared, obligándote con un empujón a moverte. Intentas resistirte pero un brutal golpe en tu cara te arroja al suelo y eres arrastrado por la helada piedra. Primero unas escaleras donde te golpeas por todo el cuerpo, luchas por incorporarte y lo consigues mientras unas risotadas castigan tus oídos. Tras un tiempo que no sabrías calcular eres colocado de pie y manos y pies separadas y atadas a otras cadenas. Nuevas risas, algunas frases y el ruido del vapor al introducir algo al rojo en agua fría. Entonces, algo se clava en tu costado y pierdes el mundo de vista. Oscuridad”.

Nuevamente otro sueño tendrá lugar días más tarde, y esta vez el pj sí será capaz de reconocer al pobre infeliz. Además, el sueño coincidirá con las noticias que hablan de la ofensiva árabe a la prefectura de África del Norte, lugar donde se encuentra Belisario, el protagonista del sueño del pj:

“Una gran sala de piedra se abre a tus pies mientras tienes la sensación de estar colgado del techo boca abajo, tal es tu perspectiva. Varias personas se mueven por ella, un lugar lleno de calor y gritos de dolor. Una puerta lateral de hierro se abre y ves a varios hombres llevando a rastras un cuerpo inconsciente. Éste es arrastrado hasta una plancha de madera clavada en la pared donde el infeliz es atado de pies y manos con grilletes. El sudor cubre su cuerpo así como la sangre proveniente de diversas heridas. Frente a él otro hombre vestido con lo que parecen ropas árabes y que se dirige al preso murmurándole algo al oído. El moribundo meneaba la cabeza en gesto de negación, el otro furioso coge un hierro al rojo y lo clava en el costado del pobre infeliz. Un grito escapa de su garganta, un aullido terrible de dolor y agonía mientras su mirada se dirige al cielo, allí desde tu lo observas y desde donde puedes ver el rostro deformado por el sufrimiento de tu sire Belisario”.

Éste será en sí el último sueño que tenga el pj pues a partir de ahora cada día recibirá el mismo en una interminable sucesión de imágenes de dolor y tortura.

Las noticias que llegarán a la ciudad en pleno 697 son que la ciudad de Cartago había sido capturada por los árabes. El emperador Leoncio dispondrá una flota que recuperará la ciudad y algunos territorios del interior, pero un año después los árabes contraatacarán y la flota será obligada a reembarcar. Pero todo esto forma parte del futuro inmediato y sería avanzar a los acontecimientos. Lo más inmediato será saber la situación de la zona cuando el pj tenga el último sueño en el que reconoce en él a su mentor.

El pj podrá obtener esta información fácilmente del propio Caius o del mismo Antonius. Cualquiera de los dos le recomendará prudencia, pues al parecer el emperador Leoncio tiene previsto enviar una flota del thema Carabisiano junto con un ejército para proceder a la reconquista de la ciudad. Las recomendaciones serán que viaje con ellos y algunos criados o ghouls de confianza, manera mucho más segura de adentrarse en territorio enemigo, o si no esperar a ver el resultado de dicho contraataque.

El thema Carabisiano, un conjunto de fuerzas navales partiría en principio de Tesalónica con lo cual si el pj quiere viajar con ellos deberá hacerlo desde allí. Naturalmente, el viaje será seguro –a excepción de posibles problemas meteorológicos – pues nadie en su sano juicio se atrevería a atacar a tal flota en esa época.

Todos estos preparativos llevarán algunas semanas, tiempo más que suficiente para el pj si desea ir, con lo cual podrá desplazarse desde Bizancio hasta Tesalónica, lugar de partida de la expedición. Si así lo hace el viaje transcurrirá sin ningún tipo de problema, además Caius proporcionaría al pj un salvoconducto (con el nombre de Leoncio escrito en él) para que pueda moverse sin ningún problema y que nadie le haga preguntas.

Así las cosas no nos explayaremos en los detalles del viaje, simplemente decir que la flota llegará hasta las costas de Cartago y allí los árabes serán expulsados, aparte de recuperar para el imperio bizantino algunos territorios ya más hacia el interior.

Cuando lleguen al pj lo que más debería extrañarle es que no reconoce a Cartago como la ciudad de su sueño, no hay ningún lugar que le resulta familiar ni en lo más mínimo. Naturalmente conocer el sitio donde torturaban a Belisario será aún más complicado pues únicamente lo vio desde el interior. Lo que si que conoce es el lugar donde el antiguo general se encontraba.

La ciudad de Cartago: Un espejismo de lo que fue antaño la ciudad se levanta a pies del mar Mediterráneo, ese mar por el que se enfrentó a la Ciudad Eterna en tantas y tantas batallas. Cuando se produzca la llegada de las tropas bizantinas tanto por mar como por tierra el ejército musulmán se batirá en retirada ante el empuje de las nuevas fuerzas llegadas para recuperar la ciudad ante la alegría de sus habitantes. La campaña proseguirá empujando a los invasores varios cientos de kilómetros hacia el interior. Durante estas batallas –cuya mayor parte tendrán lugar durante el día –el pj es libre de participar o no aunque lo más recomendable sería esperar a que la plaza fuera segura. Una vez se produzca este hecho el ventrue podrá ya dirigirse en busca de su sire.

Como bien sabe el pj Belisario tenía su residencia en un antiguo palacete situado en una zona próxima a las murallas por la cara este.

Si se dirige hacia allí encontrará un edificio de dos plantas con la entrada principal frente a una plaza donde un pedestal indica que allí hubo una vez una estatua representando quien sabe a quien. La construcción, de un sucio color blanco, con restos del humo y partes derruidas sin duda debido al asedio de la ciudad presenta las puertas principales del piso inferior arrancadas y tiradas a un lado. El interior del edificio está completamente a oscuras salvo en algunas partes donde los tablones que cubren las ventanas han sido arrancados y se encuentran esparcidos por los alrededores. Mesas volcadas, sangre en algunas baldosas del suelo y muebles quemados es todo lo que podrán encontrar. Toda la casa presenta el mismo lamentable aspecto. Lo único que verdaderamente llamará la atención del pj será una trampilla abierta que se encuentra en una de las habitaciones. Allí, una estatua de origen claramente helénico fue movida dejando unas marcas en el suelo y una trampilla justo debajo. Ésta conduce a un pozo de unos diez metros de profundidad con una escalera de madera para facilitar el descenso y la subida. Si el pj decide bajar por

ella llegará a un pequeño corredor de unos cinco metros que acaba en una sala no muy diferente a las habitaciones de arriba: paredes de piedra encaladas, estatuas romanas y una cama. Todo está revuelto, como si hubiera sido registrado o hubiera habido lucha. En caso que el pj use Áuspex notará una sensación de rabia y de odio, una frustración que flota en el ambiente.

Lo que sucedió es que poco antes que la ciudad cayera bajo las manos musulmanas Belisario huyó de la zona dejándolo todo atrás, decidido a desaparecer. Cuando los cainitas llegaron a su cubículo lo encontraron vacío, tal es la sensación que notará el pj cuando use sus poderes sobre lo que allí se encuentra.

Nadie lo sabe, pero Belisario vagará durante años hasta que el año 1071 se decida a regresar a Bizancio.

LA BESTIA Y EL HIJO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Año 698. Tras la muerte de Constantino IV (668-685) uno de los miembros más destacados de la dinastía heracliana, lo sucedió su hijo Justiniano II (689-695 y 705-711), el cual sería conocido como Rhinotmeta (nariz cortada), forma común que se tenía (la de la mutilación) para derrocar a un gobernante y que sufrió el año 695. Fue sustituido entonces por el emperador Leoncio (695-698). Ahora hace precisamente pocos meses que éste, por su parte, también fue apartado del trono por Tiberio II (698-705). Justiniano II después de ser mutilado fue enviado al exilio a Querson, de donde conseguiría fugarse y desde donde iría a la corte de los jázaros, para ir después a la de los búlgaros. Por lo que hace a la sociedad cainita, tras la aparición de Gesu y Symeon parece que los conflictos entre Antoninos y Obertus han menguado, con unas relaciones aparentemente mucho más cordiales entre los miembros de las diferentes familias.... Y todo eso bajo la aprobación de Miguel.

Para jugar esta parte es indispensable la participación del pj tzimisce. Cuando ya estemos más avanzados, concretamente cuando el primer grupo siga la pista que conduce a la zona de la antigua muralla será recomendable la aparición de al menos el primer nosferatu.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ TZIMISCE

El pj se encuentra visitando a uno de sus contactos, un viejo que posee una tienda donde llegan diferentes objetos conseguidos a través de robos, comprados a muy bajo precio para ser revendidos después o por cualquier otro camino no siempre del todo claro. Durante su estancia en el monasterio, un joven ayudante del viejo (de nombre Karpas) fue a visitarlo con un mensaje de su amo donde le solicitaba que cuando le fuese posible lo visitase en su tienda. Así empieza todo.

Son las nueve, hace una hora que el viejo debería haber cerrado la tienda pero una luz ilumina aún su interior. Las calles poco a poco han ido quedando vacías y ahora son poco los viandantes que por ellas transitan. Cuando el pj llame al muchacho que le trajo el mensaje será quien abra la puerta. Mientras el pj entra Karpas le dirá al chico que ya puede marchar, que cierre la puerta que vuelva al día siguiente como siempre. Karpas recibirá al pj con evidentes muestras de respeto invitándolo a sentarse en una de las sillas que allí se encuentran. El hombre se trata de un anciano –para la época– de unos cincuenta años largos, muy maltratado por el paso del tiempo. Camina con dificultad y tose continuamente. Tras sentarse explicará al pj los motivos de su aviso:

“Estimado señor, conocedor de vuestro interés por los libros antiguos y raros no he podido resistirme a avisaros sobre un descubrimiento que he realizado. Veréis, ahora hace dos días atracó en uno de los muelles un barco proveniente del norte de África. Su cargamento consistía en esclavos mayoritariamente, pero mis ayudantes encontraron algún material interesante entre el resto. Lo más destacado fue un libro, aparentemente muy antiguo pues en sí parece que no se trata más que de un grupo de papiros cosidos entre sí. Su idioma es extraño, al menos no he sabido reconocerlo. Mañana sale el cargamento a subasta y os lo quería comentar por si os interesa conseguirlo”.

Naturalmente, la respuesta del pj debería ser afirmativa, con lo cual quedaría todo decidido. Entonces, cuando el pj abandone la tienda y se encuentre en el exterior se topará con otro cainita, el ventrue Nicéforo. Éste le comentará que se dirige a una taberna, si el pj quiere acompañarlo. Según le explicará, va a buscar un poco de diversión y alguna presa con que alimentarse. En caso de declinar la oferta el narrador ya se las arreglará para hacer que el pj se encuentre en la taberna en el momento oportuno, pues será en este lugar donde el grupo se encuentre.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ VENTRUE

Para este pj el inicio será mucho más rápido. En caso que participe el pj tzimisce, el pj verá como éste y Nicéforo caminan por la calle, encontrándose los de cara. Si el tzimisce no lo hace será Nicéforo quien haga la oferta al pj para que los acompañe. En caso que el tzimisce no esté será el ventrue quien lo encontrará directamente.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ BRUJAH

Este pj se encontrará en la taberna en cuestión cuando entren Nicéforo y el pj ventrue, además del tzimisce. Cuando Nicéforo lo vea se dirigirá hacia allí (o al menos así se lo comentará al tzimisce). El motivo por el cual el pj esté aquí es una conversación que ha mantenido hace nada con Dorotheus sobre el Códex romano y que se ha prolongado durante un buen rato (si al pj no le importa). Naturalmente, el narrador es libre de –es más, le animamos –introducir la conversación en el transcurso de la partida. Cuando entren el tzimisce, el ventrue y Nicéforo, Dorotheus hará ya unos minutos que se ha ido. La reunión se mantendrá un rato, pero antes que acabe Nicéforo los abandonará, pues según él ha de hacer una visita a Theophilus.

DEL BAZAR A LA MURALLA

Una vez tenemos a los pjs ya reunidos en una taberna de la zona este de la ciudad, un lugar lleno de gente, discusiones, borracheras, risas y música será cuando empiece verdaderamente el episodio en cuestión.

Los pjs se encuentran sentados alrededor de una mesa mientras la actividad a su alrededor ha ido aumentando paulatinamente a medida que la noche iba avanzando. En estos momentos, el local está lleno a rebosar, cuando de repente la puerta se abre y un hombre con la cara desencajada por el terror y la ropa manchada de sangre entra en el establecimiento. Todas las conversaciones se detienen y las miradas se dirigen al recién llegado.

“Ayuda”, suplica. Algunos se levantan, lo cogen y le dan a beber una jarra mientras le preguntan que es lo que ha sucedido. Si los pjs intentan acercarse deberán abrirse paso entre una docena de personas que se han aproximado a ver que sucede. El hombre contesta a las preguntas con voz trémula:

“Demonios... chupaban la sangre... aquí al lado... esquina...”.

Algunos de los hombres que estaban allí cogerán sus armas y arrastrando al hombre –que parece resistirse a volver –decidirán ir a ese edificio a ver que es lo que sucede. Si alguno de los pjs intenta impedirlo o hace algo que pueda levantar las suspicacias de los que allí se encuentran hará que los ya de por sí exaltados ánimos se agiten todavía más. Quizás incluso sean acusados de saber que es lo que sucede, aunque sin duda sabrán salir airoso del problema. Además, acercarse al hombre e intentar hablar con él sin que el resto se enteren ni se inmiscuya será una auténtica tontería.

Por supuesto, los pjs saben que el lugar que se encuentra allí al lado no es otro que “La Ruta de la Seda”. Deberán decidir que hacen, si acompañan a los hombres o se quedan allí. Si no van, pasarán unos minutos y nadie de los que salieron volverá a la taberna. Si ni así salen, pues mala suerte para ellos, aquí finaliza su parte –y buenas noches –por hoy.

Si finalmente deciden seguir a los hombres verán que estos van hasta el local en cuestión. Allí harán fuera al vigilante que guarda la entrada. La primera planta del local es una taberna normal, como cualquier otra de las que han visitado los pjs a lo largo de su ya dilatada existencia. Está pobremente iluminada y pueden observarse diferentes reservados para los que quieran intimidad. Los clientes y las prostitutas se pasean libremente por el local. Cuando entren todos, un cainita –los pjs lo reconocerán como Sarrasine (en el supuesto que al final hayan ido) –se acercará a los hombres. Los humanos preguntarán al que ha entrado antes donde estaba cuando ha sucedido todo y si ve a algunos de los que decía. El hombre explicará que arriba era donde se encontraba, y que no, no ha visto a nadie. Curiosamente, Sarrasine se apartará para dejarlos pasar pero pedirá a los pjs que se queden allí.

“Será cosa de un minuto”.

Si esperan, oirán ruidos como de bultos golpeando contra el suelo y después de eso nada, silencio. Seguir entonces con el diálogo con ellos.

Si suben se encontrarán en un pasadizo con multitud de puertas a su alrededor. De repente, éstas se abrirán y surgirán tres figuras moviéndose a gran velocidad. Ésta completamente oscuro, y antes que los mortales sepan que pasa estarán todos muertos. Los pjs con la disciplina de protean verán a tres setitas que eliminan uno a uno a los hombres. Entonces, se abrirá la puerta y entrará Sarrasine.

Si los pjs finalmente decidieron quedarse en el piso inferior Sarrasine les invitará a subir. En el pasadizo se encuentra Khay’ Tall y dos setitas más.

“Sed bienvenidos a la Ruta de la Seda, amigos míos. Lamento que os vieseis involucrados en este pequeño incidente”.

Entonces verán que el hombre que entró en la taberna aún está de pie.

“No os preocupéis, no ha sido más que una apuesta. Tolsomat (dirá mientras señala a un cainita) decía que no vendrían más de cinco, mientras Sarrasine apostaba que cinco sería el mínimo. Parece claro quien ha ganado la apuesta”.

Khay’ Tall pedirá a los pjs si quieren visitar el local, haciendo él mismo de guía. En caso que rechacen, aparte de hacer una enemistad nada deseable se perderán el resto de la parte. Si finalmente aceptan el

ofrecimiento, el setita les mostrará de nuevo el primer piso, el cual ya habían visto antes. Cuando les muestre el segundo, los restos de los humanos ya habrán desaparecido. Éste piso está lleno de pequeñas habitaciones donde mantener los contactos. Si alguien le pregunta si no le preocupa haber llamado demasiado la atención sobre el local, Khay' Tall mostrará una amplia sonrisa y contestará que *“nadie ha visto entrar a nadie aquí, puedes estar seguro de eso”*.

El tercer piso por su parte es utilizado como fumadero de hachís, decorado completamente al estilo oriental. Khay' Tall hará un ofrecimiento al pj:

“Estoy muy apenado porque hayáis conocido nuestro local en tan desfavorables circunstancias. Como desagravio, espero que aceptéis la invitación que os hago: que vengáis mañana a pasar aquí un rato agradable. Es un ofrecimiento personal que os hago y que espero que aceptéis. Nada me alegraría más que gozar mañana de vuestra compañía”.

Si los pjs aceptan el ofrecimiento, Sarrasine les acompañará hasta la salida tras una cordial despedida. En caso de no asistir, aquí se acaba la parte.

La noche siguiente los pjs pueden quedar todos juntos para ir hasta La Ruta de la Seda o bien pueden decidir acudir cada uno por su cuenta. Sea como sea todos acabarán encontrándose en la planta baja del local. Entrarán juntos o separados, pero siempre será Khay' Tall quien los recibirá. Primero les dará un poco de conversación mientras hace un gesto a un criado que se acercará con una bandeja llevando un pequeño vial (uno para cada uno) que contiene un poco de sangre. Un sorbo y poco más, pero de una excelente calidad, como no tendrán más remedio que reconocer ante las preguntas del setita. Cuando estén todos los acompañará hasta la segunda planta. Allí hará ir a cada pj a una habitación y cerrará la puerta, no sin antes decirles:

“Ahora os llegará el aperitivo. Cuando os hayáis deleitado lo suficiente avisadme”.

Tras un minuto de espera se abrirá la puerta y entrará en la habitación de cada cainita un muchacho o muchacha (siempre diferente al del pj en cuestión) de una belleza como el vampiro nunca había visto hasta ahora en un mortal. Éste se desnudará completamente y, inclinando la cabeza, mostrará su apetitoso cuello para ser atravesado por los colmillos ansiosos del pj. La sangre, de nuevo, es exquisita. Si algún pj –por cierto –hace algún intento de salir descubrirá que las ventanas están cerradas (el ruido alertaría a Khay' Tall) y además hay un setita en el corredor vigilando. Volviendo a los jóvenes humanos, todos alrededor de los dieciocho años, están dominados y se comportarán como fieles servidores de los pjs mientras éstos se encuentren en la habitación.

Cuando acaben, Khay' Tall los acompañará hasta el tercer piso. Allí se encontrarán en una gran sala decorada al estilo oriental con sedas, cojines bordados, dibujos en las paredes...y multitud de cuerpos mortales tirados por el suelo disfrutando del hachís. Khay' Tall invitará a los pjs a probar la sensación de la sangre mortal aromatizada por la droga. Si así lo hacen los mortales ni se resistirán ni se enterarán, y la sensación para ellos no tiene punto de comparación con nada que hayan probado anteriormente. Es más, los mismos pjs parecerán afectados por sus efectos. El tiempo pasará, las horas parecerán minutos y de repente los pjs deberán realizar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 (si alguien ha consumido más de cinco puntos de sangre con ésta aromatizada por los efectos del hachís tendrá dos dados menos en todas las tiradas durante lo que queda de noche). Si alguien pasa la tirada oírán una especie de ruidos que provienen de detrás del edificio. En caso que miren por la ventana verán lo que parece un hombre arrastrándose por el suelo, aparentemente malherido. Si usan Áuspex tendrán la sensación que el hombre es un mortal, pero también hay alguna cosa que se les escapa. El cuerpo dejará de moverse, como si estuviese muerto. En caso que bajar, si lo hacen por la puerta Khay' Tall se mostrará extrañado por este impulso de los pjs, pero no se inmiscuirá en sus acciones. Si por el contrario desaparecen por la ventana sin avisar lo considerará una falta de respeto. Si van a examinar el cuerpo verán que pertenece a un hombre de unos treinta y pocos años vestido con una túnica habitual en la ciudad, nada especial. Pero una parte de ésta, así como de su cara se encuentra quemada; es más, estas quemaduras parecen bastante recientes. Si alguien hace una Percepción + Alerta a dificultad 7 y saca la tirada verá que en la palma de la mano lleva grabado una especie de signo extraño. Si entre el grupo se encuentra el pj tzimisce lo reconocerá como el que se encontraba en el pergamino de idioma desconocido y que fue robado del monasterio por el hermano Diconio, el ghoul. Si sacan una nueva Percepción + Alerta esta vez a dificultad cinco verán a alguien que se esconde entre las sombras. Si se dirigen hacia allí se dará cuenta que se trata de un vagabundo. Si le preguntan si ha visto a alguien o algo contestará que ha visto fuego y luz sobre la muralla de Bizancio. El hombre parece terriblemente asustado, casi presa de un ataque de pánico. “Uno brillaba y el otro ardía” murmura en voz baja. La muralla se encuentra prácticamente allí al lado de donde se encuentran, si alguien saca una Percepción + Alerta a dificultad 9 o bien usa Áuspex verá (o notará) una presencia. En caso de usar la disciplina a nivel dos reconocerá el aura como la típica perteneciente a un vampiro. Se trata del (o de los) nosferatu, los cuales han asistido al enfrentamiento que se acaba de producir.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ NOSFERATU

Esta parte es importante que la juegue el primer nosferatu, pues es uno de los pocos que ha visto el Signo. En caso que juegue también el pj que interpreta a Niriades (si éste es finalmente un pj) también será muy positivo pues éste ha visto (o puede que haya visto cuando estaba con Kargan) el signo aunque en ese momento no le diese importancia.

La parte empezará en una noche cualquiera. Después de abandonar sus refugios y alimentarse en caso que sea necesario los dos cainitas se encontrarán vagando por las cloacas que recorren el subsuelo de la ciudad. Durante un momento de la noche (siempre que no decidiesen realizar alguna actividad específica que los pueda llevar lejos de allí) se encontrarán cerca de la muralla de Bizancio. Mientras avanzan, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verán lo que parecen luces sobre las mismas murallas. Si se acercan verán dos figuras, una que cae y la otra que huye corriendo. Con una tirada de Astucia + Alerta a dificultad 7 tendrán la sensación que el que ha huido lo hacia en dirección a la iglesia del Hagia Sophia. Con una nueva tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6 o bien utilizando Áuspex se darán cuenta que hay un grupo que se acerca al que ha quedado estirado en el suelo. Al igual que el grupo, si usan Áuspex a nivel dos se darán cuenta que son cainitas. Ahora todo dependerá de lo que decidan hacer, si se unen y persiguen al que ha huido, si deciden no dejarse ver, etc.

ENFRENTAMIENTO EN EL HAGIA SOPHIA

En caso que se encuentren pueden ver o no el Signo, explicarse lo que saben de él en caso que efectivamente si lo hayan visto, si lo hacen ahora o deciden seguir al que ha huido. En caso que opten por esto último el problema mayor es que ninguno de ellos ha llegado a verlo bien: no saben como va vestido exactamente ni que aspecto tiene. La única referencia válida es que se dirigía hacia la iglesia del Hagia Sophia. El camino está extrañamente desierto, pero cuando lleguen al exterior verán lo que parece un resplandor que surge del interior del edificio. La iglesia tiene unas puertas principales de bronce que únicamente usa el Emperador y unas a los lados que son las que usa el resto de gente. Entrar requiere una tirada exitosa de Destreza + Fullerías a dificultad 7 además de Sigilo si quieren pasar desapercibidos. El interior es enorme: las paredes tienen frescos con fondos de oro, mármol verde del Peloponeso, amarillo de Libia y rojo del Mar Rojo, los murales están bordeados de ónice y marfil; joyas, piedras y metales preciosos adornan el interior. Cuarenta ventanas alrededor de la base de la cúpula permiten durante el día que entre la luz del sol en un espectáculo majestuoso, un espectáculo que naturalmente está prohibido a los cainitas. En el momento que entren en la zona de la cúpula deberán hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8. En caso que la saquen se darán cuenta que rodeando la cúpula hay una banda dorada decorada con símbolos extraños, pero uno de ellos es ni más ni menos que el Signo en cuestión. Entonces, una figura podrán ver al fondo de todo. Se trata de un hombre de piel morena, cabello sobre los hombros y barba recortada, de unos veinticinco años y constitución delgada vestido con ropas amplias. El hombre hará un gesto con la mano, parecerá murmurar unas palabras y levantará las dos manos hacia el techo. Entonces los pjs oirán un grito detrás suyo y una columna de luz surgirá del suelo mientras un grito resuena y una figura aparece. En medio de estertores la figura alza una mano y lanza una llamarada de fuego que atraviesa la estancia y quema la de la túnica, la cual cae inconsciente al suelo. Todo esto ha sucedido demasiado rápido para unos humanos cualquiera. Entonces, el cuerpo del que queda de pie parece estallar en llamas y deja escapar un rugido disponiéndose a atacar a los pjs.

SEGUIDOR DE LA BESTIA

FUE 4, DES 6, RES 7. CAR 2, MAN 4, APA 2. PER4, INST 4, AST 5.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 3.

Ataques: Rayo de fuego: Ataques 5D (11D), Daño 4D agravados.

Onda Expansiva: Radio 10 metros. Ataque 3D (9D), Daño 5D de daño agravado.

Movimiento mental: Ataque 30 metros, Daño 6D por choque. Ataque 4D (10D).

La figura dispone de un tatuaje mágico en una muñeca –que es idéntico al misterioso Signo- y que le proporciona 3D extras de Fortaleza (permitiéndole absorber daño agravado)

Niveles de Salud: OK, -1X2, -2X2, -5, Incapacitado.

El daño del fuego sólo puede absorberse si se dispone de Fortaleza tirando a dificultad 7. En caso de recibir 3 o más niveles de daño (que no de salud) en un ataque se supondrá que el pj queda envuelto por las llamas recibiendo cada asalto tres heridas hasta que el fuego sea apagado.

Con qué se han encontrado los pjs? A lo que acaban de enfrentarse es ni más ni menos que un combate entre un miembro seguidor del mago Hamalabaan y un seguidor de la Bestia. Si consiguen matar al atacante éste morirá convirtiéndose en un montón de cenizas sin dejar ningún rastro. La magia sin duda está presente en el ambiente. El otro contrincante resultará estar muerto pero con un extraño signo también grabado en la mano, al igual que el cuerpo que encontraron anteriormente. Al igual que pasó antes no encontrarán ningún indicio que les pueda conducir al lugar de donde vienen los tres hombres que han encontrado. Nadie no los habrá visto nunca ni había oído hablar de ellos, y el uso de las disciplinas sobre los cuerpos no indicará nada. Los pjs podrán extraer las conclusiones o suposiciones que quieran, aunque seguramente nada en claro. A todo esto, después de los incidentes la vida de Bizancio seguirá desarrollándose como hasta ahora.

EL ABRAZO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Año 701. Éste año los acontecimientos se empiezan a torcer. Toda la estabilidad que la sociedad cainita de Bizancio había disfrutado se ve truncada cuando faltando poco para que Gesu llegue a los 21 años es abrazado por el Dracon, el cual ignora los oscuros presagios que le habían llevado unos emisarios de su clan venidos de la Vieja Patria. Gesu cae en letargo y el Dracon marchará en busca de respuestas. Esta parte está pensada para ser jugada básicamente por el pj tzmisce aunque el resto también podrán tener participación aunque muy secundaria.

EL PJ TZIMISCE

El pj se encuentra en la Biblioteca de lo Olvidado, en el interior del monasterio. Mientras recorre los largos corredores llenos de libros el Guardián de la Fe se le acerca: “(Nombre del pj), tu Sire pide que vayas a sus habitaciones. Dice que te apresures”. Los pasadizos del monasterio están vacíos, los pasos resuenan en la quietud que los rodea. Cuando el pj llegue a la habitación de Neso éste lo hará entrar. Mientras se sienta le irá explicando los motivos por los cuales lo ha llamado:

“El Dracon acaba de informarme que una delegación de la Vieja Patria se acerca. Llegará a Bizancio mañana. Tú serás el encargado de salir a recibirlos y conducirlos hasta aquí. Partirás mañana cuando oscurezca y los esperarás en las puertas de la Muralla de Teodosio, en la Puerta de Polyandrión. Se trata de un grupo de diez, ¿entendido? ¿Alguna pregunta?”.

Nadie en todo el monasterio, ni el propio Dracon conoce los motivos de la visita. El pj puede pasar la noche como más le plazca pero sería conveniente que la noche siguiente estuviese en el lugar indicado a la hora señalada.

Oscuros presagios: Las murallas de Teodosio son una doble línea de fortificaciones con un foso en su parte anterior. Pasado éste hay una serie de terraplenes abiertos y muros bajos utilizados como escudo por las tropas defensoras. Estos muros acaban ante las grandes fortificaciones de la ciudad. Éstas tienen nueve metros de altura y entre cuatro y cinco de grueso, recorridas por noventa y seis monolíticas torres. Diez son las puertas que atraviesan las murallas, siendo la más famosa la Puerta de Oro. La Puerta de Polyandrión se encuentra situada en el tercio norte de las fortificaciones.

Cuando el pj llegue el tránsito de gente ya ha decaído bastante. Los guardias patrullan las murallas confiados en que ninguna amenaza puede perturbarlos. Algunos de éstos y del resto de la gente mirarán con curiosidad al pj (especialmente si viste el hábito típico de los monjes Akoimetai, cosa que esperamos que haga). Cuando sean aproximadamente las diez de la noche el pj verá aproximarse un grupo que cabalga a buen ritmo pero que irá aflojando a medida que vayan vislumbrando la entrada a la ciudad. Hay cuatro que visten túnicas negras mientras que los otros seis parecen claramente hombres de armas. Al frente cabalga un hombre aparentemente mayor (sobre los cincuenta y pocos) pero al que una capucha medio oculta el rostro. Si el pj utiliza Áuspex notará que los hombres de armas son ghouls mientras que los otros cuatro son cainitas. Su jefe parece particularmente alguien de gran poder, al menos eso se desprende de su porte. El grupo llegará hasta donde se encuentra el pj y a una señal de su jefe se detendrán.

“Saludos, ¿tu debes ser (nombre del pj), no)? Yo me llamo Tarclas, y en nombre de mis compañeros he de decir que nos sentimos honrados que alguien de tu renombre venga a recibirnos”. Vaya saludo, ¿no? Seguramente el pj habrá quedado de lo más satisfecho, aumentando diez quilos de ego. Pero bien, el momento de los cumplidos ya ha pasado y ahora el pj deberá acompañar a los recién llegados hasta el monasterio. En caso que el pj fuese a recibirlos a pie desmontarán y se acomodarán a su paso. Los miembros del grupo dejarán escapar algunos comentarios referentes a la magnificencia de la ciudad; para ellos es algo nuevo, nunca habían visto tal concentración de población humana.

“Aquí no debéis tener problemas para encontrar rebaño, ¿no? ¡Ja, ja, ja!”.

Después de un buen rato de caminar finalmente llegarán al monasterio. Allí uno de los hermanos les abrirá las puertas del monasterio mientras tres más vendrán a buscar las monturas. Neso saldrá a recibirlos y después de darles la bienvenida los invitará a pasar al edificio principal.

“El Dracon nos recibirá enseguida, pero antes me ha pedido que os conduzca a vuestras habitaciones. Ven (nombre del pj), acompañanos. ¿Qué tal el viaje, Tarclas?”.

“Bien –contestará éste- tranquilo. Los búlgaros prácticamente no nos han molestado y el resto de la travesía no ha sido un viaje de multitudes precisamente”.

Los recién llegados serán alojados en las habitaciones del segundo piso del monasterio, obligando a los habituales ocupantes a trasladarse a otras salas. Una vez estén instalados un ghoul acompañará a los soldados hasta el comedor mientras Neso y el pj acompañarán al resto hacia los subterráneos, donde se encuentra la biblioteca. Allí, tras bajar las escaleras cruzarán unos corredores hasta la zona donde suele encontrarse el Dracon. Se trata de un pasadizo de unos quince metros de largo por tres de ancho y cuatro de alto con el techo en forma de bóveda. Una especie de circunferencias hechas de hierro con velas iluminan los corredores. Al fondo, una nueva puerta bajo otro arco los espera. Las paredes presentan unas columnas de piedra con los espacios entre ellas decorados con figuras de aspecto helénico clásico esculpidas en la roca. Una vez pasada la puerta entrarán en una gran sala de forma cuadrada. Allí se encuentra el Dracon, en el centro de lo que parecen ser unas estatuas. Pero el pj y el resto del grupo saben que no son tal sino humanos modificados mediante Vicesitud. Su aspecto recuerda cualquier cosa menos el de un hombre. El Dracon viste una túnica negra con una cinta roja anudada en la cintura.

“Sed todos bienvenidos. Pasad, pasad”.

“Gracias señor. Mi nombre es Tarclas y éstos son mis acompañantes”.

“Os conozco. Decidme, ¿para que habéis venido de tan lejos? ¿Qué os ha hecho abandonar la Vieja Patria y venir hasta Bizancio?”

“Soy un enviado de mi Amo en representación de los Señores de la Vieja Patria”.

“¡Ah! ¿qué puede impulsar a Yorak enviar aquí a un grupo de mensajeros?”

“Es sobre vuestro protegido, Señor”.

“¿Gesú?”

“Así es. Nuestros videntes han tenido premoniciones. Terribles desastres caerán sobre vosotros si finalmente acabáis abrazándolo. No es conveniente que sigáis adelante con vuestros planes”.

“¿Conveniente? Yo decidiré lo que es conveniente y lo que no. No son más que unas viejas supersticiosas que se dejan llevar por las pesadillas de cualquiera. No, querido Tarclas. Estoy decidido y seguiré adelante con mis intenciones. Abrazaré a Gesú y él proseguirá con mi obra”.

“Pero Señor, es una imprudencia. Mi Señor...”

“¡Yorak no está aquí! Está decidido y no voy a cambiar de opinión. Ahora, dejadme solo. Vosotros dos también”.

El Dracon se girará y seguirá alterando el mortal que se encuentra delante suyo. La cara de los enviados es de pura rabia, pero Neso hará un gesto con la mano para que todos salgan de la habitación. Mientras marchan escaleras arriba Tarclas irá quejándose amargamente del trato recibido por parte del Dracon.

“Nadie, ni tan solo el mismo Yorak me había tratado nunca con esta falta de cortesía y respeto”.

“Lo siento mucho Tarclas”.

“Decidle después que antes de partir me gustaría volver a hablar con él. Mañana por la noche”.

“Le comunicaré vuestra petición y os transmitiré su respuesta, pero no os puedo prometer nada”.

“Lo se, Neso, lo se”.

Cuando por fin estén solos Neso y el pj éste le pedirá su opinión sobre el mensaje y lo que puede significar. Diga lo que diga Neso no comentará sus impresiones con el pj.

A la noche siguiente mientras se encuentra Tarclas aún en el monasterio, Neso se dirigirá a hablar con el Dracon. En caso que el pj quiera acompañarlos podrá hacerlo. El Dracon esta vez se encuentra en la Biblioteca pero su actitud será igual que la de la noche anterior.

“Si acabáis haciendo lo que os proponéis una terrible desgracia caerá sobre vuestra figura y la de vuestro joven protegido”.

“Nadie me amenaza en mi casa Tarclas”.

“No es una amenaza, es una advertencia. Por vuestro bien, olvidad vuestros planes”.

“¡No! ¡Y ahora marchad! Podéis volver a vuestra casa, aquí ya no tenéis nada que hacer”.

“Allá vos Señor. Yo he hecho lo que he podido. Marcharemos esta misma noche”.

“¡Perfecto! Neso, acompáñalos. Y tú (nombre del pj), quédate conmigo”.

Una vez estén solos el Dracon conversará con el pj como si nada de lo anterior hubiese sucedido.

“Dime, ¿qué noticias corren por la ciudad estos días? ¿Qué te parecen mis últimas creaciones?” serán algunas de las preguntas que hará el Dracon al pj.

El grupo de extranjeros marchará rumbo a su patria la misma noche mientras el Dracon se lo mira desde una de las ventanas del monasterio.

El abrazo de Gesú: La noche siguiente empieza con gran movimiento en el interior del monasterio. Cuando el pj despierte verá un grupo de monjes caminando arriba y abajo por los corredores. En caso que pregunte a alguien que es lo que sucede lo único que recibirá como contestación por parte de los monjes es una respuesta enigmática del tipo *“Esperamos visita”*, aunque sin saber a quien exactamente. El pj puede encontrarse a Neso por los corredores aunque éste tampoco sabe quien ha de llegar.

“Lo único que se es que he de acompañar a los invitados que vendrán hasta la capilla principal”.

Justo en este momento los monjes abrirán las puertas y por ella aparecerán Miguel, Antonius y Symeon. Los tres bajarán de los carruajes y saludarán a Neso y al pj. Éste, haciendo una reverencia y junto con el pj los acompañará a todos hasta la capilla tal y como el Dracon había ordenado. Cuando lleguen encontrarán allí a éste y a Gesu.

“Sed bienvenidos. Neso, (nombre del pj), esperad en el patio”.

Los tres recién llegados cerrarán las puertas después de entrar. La espera se prolongará durante una media hora aproximadamente. Mientras transcurre el tiempo el pj podrá observar como unas nubes completamente oscuras se agrupan sobre la ciudad y más concretamente sobre el monasterio. Entonces, un terrible grito resuena en la capilla. Si los dos se dirigen se encontrarán ante una escena impactante. Antonius, Miguel y Symeon de pie detrás del Dracon. Éste, arrodillado, sostiene en sus brazos el cuerpo inconsciente de Gesu. Pero lo que más impresiona es el aspecto de éste último: su piel está amarillenta y tirante y sus huesos parecen retorcidos en formas antinaturales. El Dracon tiembla todo él.

“Avisad a los monjes...Que lleven el cuerpo a una sala. Y ahora, dejadme solo. ¡Todos!”.

Mientras los monjes se llevan el cuerpo Miguel, Antonius y Symeon abandonarán el monasterio con gesto preocupado. Pocas son las palabras que intercambiarán. Aquella noche nadie debería acercarse a la capilla: el Dracon caerá presa de la ira y la destrozará completamente. Si alguien se atreviese a mirar a través de las ventanas vería al Dracon en forma de gigantesco Zulo arrasándolo todo. La llegada del amanecer parecerá tranquilizar las cosas poco a poco.

Durante los días siguientes el Dracon velará el cuerpo de su neonato, el cual permanecerá en letargo. Finalmente, justo después de una semana de la fatídica noche llamará a Neso y al pj. Entonces les comunicará que se dirigirá hacia la Vieja Patria. Cree que su clan es el culpable de lanzar una maldición sobre Gesu, y quiere solucionar las cosas. Partirá solo y no aceptará ayuda de nadie, dejando a Neso a cargo de todo (y bajo éste al pj). Así finalizará esta parte para el pj tzimisce.

EL PJ VENTRUE

Para este personaje todo empieza cuando es llamado por Antonius. Cuando se encuentren el jefe del clan ventrue le explicará que se ha enterado que un grupo de tzimisce entró la noche anterior por la Puerta de Polyandrión. Un guardia que prestaba servicio en aquel momento ha explicado que eran diez hombres y un ventrue que estaba cerca notó que el pj tzimisce acababa de recibirlos. Saben que al menos cuatro eran cainitas, uno de ellos de gran poder. La sugerencia es que si no puede descubrir nada por su cuenta intente hacerlo mediante los nosferatu. Los diez hombres, de ellos cuatro iban cubiertos con túnicas negras mientras que los otros parecían ser soldados.

Qué puede descubrir? En caso de preguntar a los soldados de las murallas no descubrirá nada que ya no sepa. Si se decide por interrogar a alguien situado fuera de la ciudad podría averiguar que el grupo provenía –para eso tendrá que preguntar mucho –de más allá de las tierras de los búlgaros. Ningún soldado de dentro de la ciudad ha visto un grupo parecido. Puede preguntar en las tabernas o posadas más cercanas o habituales que se encuentran dentro de la ruta que podrían haber seguido considerando el punto de la ciudad donde entraron y la dirección que cogieron, pero nadie podrá decirle absolutamente nada. Recurrir a sus posibles contactos tampoco será de ninguna ayuda. Es como si el grupo no hubiese existido nunca. Finalmente, lo más seguro es recurrir a los miembros del clan nosferatu.

EL PJ NOSFERATU

El pj inicial llamado Niríades –o cualquiera de los dos si es que estaban juntos –ya tuvieron una relación un poco más estrecha con el pj ventrue, así que ponerse en contacto entre ellos no debería resultar excesivamente difícil. Una vez lo hayan hecho acordar a cambio de qué darán la información que puedan obtener ya es asunto suyo. También lo será si durante la búsqueda participa el ventrue o éste únicamente volverá a intervenir si finalmente consiguen descubrir alguna cosa. Los pjs nosferatu, al igual que el ventrue, son conocedores que el monasterio tzimisce sería el lugar más lógico donde podrían haber ido los recién llegados a la ciudad. Pero como ya pueden imaginar obtener esta información no será nada fácil. Son poquísimos los que saben alguna cosa poder obtener alguna información de alguno de los habitantes del monasterio es tarea casi imposible. Pueden intentar entrar a escondidas, pero en caso de ser descubiertos saben que la muerte será lenta y dolorosa. Los tzimisce Obertus son muy celosos con sus secretos. Intentar enviar espías animales es otra posibilidad, pero igualmente la tarea será complicada y si llegasen a ser descubiertos un hecho así señalaría sin ningún tipo de duda a sus autores.

Pero mientras los pjs deciden si actúan o no –y en caso afirmativo que hacen –Antonius llamará al pj ventrue. Parece que todo el asunto está relacionado con el abrazo de Gesu. El Dracon ha avanzado la

fecha un año y ha avisado a Miguel y al propio Antonius para que vayan la noche siguiente al monasterio para asistir al abrazo. De esta forma la investigación ya no será necesaria piensa el cainita.

“Pues yo le canto unos poemas en árabe”.

EL MEDALLÓN EGIPCIO

INTRODUCCIÓN PARA LOS PJS VENTRUE Y NOSFERATU

Días después de los hechos acaecidos en la parte anterior Antonius vuelve a contactar con el pj perteneciente a su clan. Tras citarse y encontrarse el cainita le explica que el abrazo del Dracon a Gesu salió mal. Si, si, es uno como ellos pero le explicará la transformación que sufrió su cuerpo, las nubes sobre el monasterio (que el pj recordará efectivamente como algo anormal o si más no muy extraño) y que ahora el Dracon se ha ido de Bizancio sin que nadie sepa a donde. Antonius quiere que el pj, a través de los nosferatu descubra hacia donde ha ido y si puede porqué salió mal el abrazo (no lo explicará al pj pero Antonius está preocupado que ocurra algo parecido cuando abrace a Symeon).

“Tampoco te arriesgues, simplemente es curiosidad. ¿Qué puede inducir al tzimisce a irse tan repentinamente? ¿Quizás el estado de su vástago? ¿Tendrá algo que ver con aquel grupo que llegó unos días antes de los acontecimientos que han sucedido a continuación?”

Si el ventrue vuelve a contactar con los nosferatu éstos ya saben que el Dracon se ha ido, pero descubrir que ha sucedido puede ser algo extremadamente peligroso, además de posiblemente imposible.

Mientras esta conversación tenga lugar en algún lugar solitario a altas horas de la noche los pjs descubrirán algo increíble: el cuerpo de un monje muerto. Si están en el puerto lo encontrarán flotando en el mar, si están en las cloacas o en la ciudad lo encontrarán allí tirado, medio oculto entre inmundicia y suciedad, con las ratas rondando alrededor suyo sin acabar de decidirse a asaltarlo. Si se acercan y lo examinan se darán cuenta que va vestido como un monje Akoimetai. El cuerpo presenta una gran herida en el pecho donde el hábito se ha quemado. La piel está carbonizada y los ojos abiertos en un rictus de dolor y sorpresa. Por los alrededores no se ve a nadie. En caso que se utilice Áuspex sobre él tendrán la sensación de un hombre de mediana edad atacando por sorpresa al infortunado que yace ante ellos (ambos cara a cara pero sin esperar la víctima el ataque que tuvo lugar).

Una opción sería la de avisar a los tzimisce, aunque estos ya estarán buscando al monje muerto y a los nosferatu para pedirles ayuda.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ TZIMISCE

Horas antes de los hechos relatados en el apartado anterior el pj tzimisce será informado que uno de los monjes del monasterio, de nombre Filippo, ha desaparecido sin dejar rastro. Hace un día que falta y nadie sabe absolutamente nada. Es más, no tendría ni que haber salido del monasterio pero alguien vio que hacía esto precisamente sobre las doce del mediodía y desde entonces nadie sabe nada más de él. Neso ordenará al pj que haga correr la voz sobre la desaparición. Filippo era un monje vulgar y en principio no hay ningún secreto que pueda peligrar. El monje salía pocas veces al exterior y nadie sabía si tenía familia ni amigos fuera del monasterio, con lo que las pistas serán nulas. De forma que, supondremos, el pj quizás acabe pidiendo ayuda a los nosferatu (quizás alguien le indique esta posibilidad si él no piensa en ella). Si finalmente lo hace y ello tiene lugar antes o después que éstos encuentren el cuerpo del monje ya depende de la sucesión de acciones y la voluntad del narrador, pero el desarrollo de los acontecimientos tampoco sufrirá ninguna variación trascendente.

La misteriosa suerte de los Orpah: Una vez el tzimisce se una con el grupo podrían iniciar juntos las investigaciones. Pero la única pista fiable que puede valer se encuentra en el interior del monasterio. La noche antes de su desaparición el monje estuvo examinando un libro. Esto lo pueden descubrir si el pj interroga al Guardián. Éste le podrá informar que Filippo le pidió un libro llamado “Isis y el Espectro Completo de la Mitología del Antiguo Imperio Egipcio”, un libro muy raro y que el Guardián le comentará que hasta ese momento nadie lo había consultado nunca. Si el pj decide buscarlo el Guardián le indicará por donde buscar. Cuando lo encuentre tendrá ante sí un libro encuadernado en piel marrón, de páginas amarillentas pero que se conserva en bastante buen estado. Con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 el pj descubrirá que el libro tiene tendencia a abrirse por una página en concreto (o bien usar Áuspex para darse cuenta de ello). La página en cuestión hace referencia a un amuleto sagrado dedicado a Osiris y que fue regalado por el Faraón Tutmosis IV (entre el -1500 y el 1400 a.c. aproximadamente) a un noble general de sus ejércitos llamado Karman. El amuleto en cuestión se convirtió en el símbolo de la familia de Karman, los Orpah, y al cual se le empezaron a atribuir poderes sagrados (principalmente la virtud de comunicarse con los muertos). Los Orpah al largo de los años se convirtieron en una de las familias más poderosas de la ciudad de Alejandría. Comentarios a baja voz, maliciosos seguramente todos ellos, decían que su poder y su fortuna eran debidos a secretos que los muertos transmitían gracias al

amuleto en cuestión. Lo único que se sabe de él es que era una especie de heptágono dorado con unas incrustaciones de plata y una joya de color rojo sangre en su centro, se colgaba del cuello mediante una cadena de bronce y su cuerpo era del tamaño de la palma de una mano.

Lamentablemente, la información no le da ninguna pista sobre quien mató a Filippo ni por qué, pero al menos ha colocado a los pjs en buen camino. Con unas tiradas fáciles de conocimientos históricos sabrán que Alejandría fue asaltada por los árabes sobre el año 640 más o menos y que mucha gente huyó diseminándose por todo el imperio, aunque muchos se dirigieron a Bizancio. Una vía para intentar averiguar algo más es ponerse en contacto con la gente que conocen de la ciudad y que podría proporcionarles información (contactos, etc.). En caso de tener a alguien relacionado con la diplomacia bizantina quizás podría informarles que, efectivamente, existía en Alejandría en la década anterior a la caída de la ciudad una poderosa familia conocida como los Orpah. Se trataba de un antiguo linaje que se había enriquecido con el comercio, tanto marítimo como terrestre. Algunos comentaban que también usaban la extorsión incluso sobre personas aparentemente intachables en cuanto a reputación y sin ningún pasado aparentemente turbio que esconder. Dedicaban una parte de sus ganancias a sufragar escuelas o monumentos públicos, hecho que les proporcionaba el cariño del bajo pueblo, no así podríamos decir de sus competidores comerciales. Alguno de éstos los había acusado de practicar magia negra, aunque luego éste que había hablado desaparecía misteriosamente. Cuando se produjo el ataque musulmán unos cuantos de los miembros de la familia murieron en el caos que se produjo, pero se sabe que algunos consiguieron huir aunque perdiendo prácticamente todas sus riquezas.

Si los contactos hacen referencia a comerciantes importantes de la ciudad los pjs descubrirán que una nueva familia se ha estado enriqueciendo en los últimos tiempos mediante el comercio de lana y cereales. Ninguno de los otros que se dedican a su mismo negocio se explica a que se debe el auge de estos Orpah; es más, algunos han tenido que abandonar su negocio porque antiguos clientes los han dejado y ahora trabajan con los recién llegados. En caso que hablen con alguno de estos comerciantes no les podrán decir el motivo por el cual clientes de toda la vida los abandonaron. En caso de contactar con alguno de estos clientes la excusa por haber cambiado de contacto será que los nuevos, los Orpah, les ofrecían mejores condiciones, pero un uso adecuado de las disciplinas vampíricas podría revelar que le cambio se debió al chantaje: los Orpah descubrieron algún secreto que era mejor que permaneciese ignorado y eso los indujo a utilizar sus servicios.

Si los pjs tienen algún contacto entre las autoridades descubrirán que la finca de la familia Orpah fue asaltada la noche anterior. Parece que eran tres ladrones, uno de los cuales resultó muerto. Una parte de la casa se quemó pero lo único que han denunciado es el robo de un medallón (la descripción facilitada del mismo concuerda con el que daba el libro). A las autoridades no les ha gustado que la familia haya ofrecido una desorbitada recompensa por cualquier información que conduzca a la recuperación del citado objeto, pues consideran que no es habitual y además es un menosprecio a sus habilidades.

Si el contacto de los pjs está orientado hacia la vertiente o sector perteneciente a la cara criminal de Bizancio –por así llamarlo –también podrán recibir un poco de información. Allí, recorriendo diversas tabernas y utilizando las disciplinas pertinentes encontrarán lo que buscan. Lo primero de todo será buscar el contacto oportuno. Si éste ya lo tienen la siguiente tirada será innecesaria; si no deberán sacar al menos dos éxitos en una tirada de Astucia + Fulleras a dificultad 8. En caso que lo consiga significará que han encontrado a alguien que les puede dar alguna pista sobre los ladrones. En caso de tener el contacto o encontrarlo lo siguiente será sacarle la información. Para hacerlo pueden o bien usar las disciplinas o bien tirar Carisma + Empatía a dificultad 8 o Manipulación + Intimidación a dificultad 7. Si lo consigue la información que obtendrá será la siguiente: Un hombre estuvo buscando gente para poder llevar a cabo un robo en la casa de una familia rica de la zona acomodada de Bizancio. Se sabe que hubo problemas y se produjeron muertes, pero el robo fue finalmente un éxito. Tres fueron los ladrones y de ellos dos consiguieron escapar. Para saber si este informador sabe alguna cosa más se tirará un dado de diez caras. Con un resultado de uno a cinco les podrá dar el nombre de alguno de los asaltantes. Si no, los pjs deberán seguir buscando. Lo que sí que se aconseja es que la búsqueda sea una tarea ardua y difícil, en una ciudad tan poblada conseguir tal información a las primeras de cambio sería tener excesiva suerte. Unos intentos de asalto por parte de unos infortunados ladrones o algún otro acontecimiento por el estilo no serían mal recibidos para dejar entrever lo peligroso –aunque no para ellos –que puede llegar a ser preguntar según que cosas en ciertos ambientes. Si los pjs han conseguido el nombre éste resultará ser el de un tal Ertinnos, un griego de Atenas que acostumbra a moverse por la zona del Puerto de Heptascalon. Encontrarlo requiere simplemente una tirada de Astucia + Subterfugio a dificultad 8. La zona por donde se estarán moviendo los pjs es un lugar bastante pobre, con multitud de almacenes y graneros y pequeñas casas que más parecen chabolas pegadas unas a otras; calles sin pavimentar y una pobreza latente en todos los rincones.

Si finalmente dan con él se encontrarán con un hombre de treinta años, de aspecto robusto y amenazador. Según la hora que sea lo más probable es que cuando den con él se encuentre medio borracho camino de

estarlo entero, en una taberna tirado con la cabeza apoyada encima la mesa y con una jarra de vino en la mano. Cuatro hombres más estarán con él, y ninguno consentirá que nadie se lleve a su compañero. En caso de problemas, en la taberna todos se conocen entre sí así que los pjs podrían verse rodeados por una docena de individuos a cual más peligroso. Si a pesar de todo se las arreglan para hablar con Ertinnos ya sea mediante las disciplinas o con una buenas tiradas de, por ejemplo, Manipulación + Intimidación a dificultad 7, se enterarán que él y dos compañeros más, Taruk y Karpas, fueron contratados para realizar un aparentemente fácil hurto. Un hombre quería que entrasen en una casa (los Orpah) y se hiciesen con un medallón (la descripción del cual coincide con el que conocen los pjs). Lo consiguieron con relativa facilidad pues los tres eran ladrones expertos. Pero la casa estaba llena de riquezas. Taruk dijo que el medallón y basta, pero Karpas y él intentaron robar algún objeto más de la casa. Entonces fueron descubiertos, hubo una lucha y Karpas murió. Un pequeño incendio que él provocó le permitió huir. No sabe quien era el hombre que los contrató, eso quizás lo pueda saber Taruk que es con quien el extraño contactó primero. Al tal Taruk se lo puede encontrar normalmente en la taberna llamada “La Galera de Fuego”. Se trata de un tugurio que seguramente le sonará a algún pj (el ventrue) por haberlo visitado hace ya muchos años.

Si el grupo se dirige hacia allí les explicarán que (y sea mediante el uso de las disciplinas o algunas buenas tiradas de comunicación) un sujeto llamado Taruk acostumbra a venir casi cada noche a emborracharse. Además, esa noche estarán de suerte pues se encuentra en el piso superior con una prostituta. Si suben hasta la habitación y entran se encontrarán a los dos en medio de una febril actividad. El ladrón ronda la treintena, de constitución fuerte y con la espalda llena de cicatrices. Ella es morena, joven, de unos dieciséis años más o menos. Taruk –si los pjs interrumpen –intentará coger una daga mientras ella deja escapar un chillido. Una vez los pjs impongan orden -¿alguien duda que podrán? – podrán interrogar a Taruk realizando las mismas tiradas y a las mismas dificultades pero aumentadas en uno que hicieron anteriormente con el otro ladrón. El hombre les explicará que no conocía a quien les contrató de absolutamente nada y que fue éste quien fue a buscarlo y le ofreció el trabajo. Les prometió una buena recompensa a cambio de un medallón, pero en ningún momento le dijo porqué era tan importante para él. Taruk se encargó de buscar los compañeros que creyó más conveniente. El precio era el mismo, fuese un ladrón o veinte, ya se repartirían la recompensa como quisiesen. Todo fue perfectamente hasta que uno de ellos sintió la llamada de la ambición. Él se marchó, Karpas murió y Ertinnos huyó como pudo. No se lo merecía, pero cuando el hombre le entregó la recompensa le dio su parte al otro ladrón. En caso que los pjs pasen una tirada de Manipulación + Subterfugio a dificultad 8 éste les confesará que siguió al hombre y vio como entraba en un antiguo torreón de guardia situado en la Muralla de Constantino. El hombre llevaba una antorcha y una pequeña bolsa de piel, abrió una puerta y entró cerrando detrás de él. Entonces el ladrón lo dejó y volvió a la taberna. Por cierto, lo único que sabe del hombre es que le dijo que se llamaba Talerios.

La casa de los Orpah: Se trata de una finca muy lujosa situada en la parte más rica del nuevo Bizancio, rodeada por un muro con un jardín interior y decorado con estatuas y otras figuras ornamentales. El interior de la casa recuerda en parte por su decoración a lo que debió ser una casa egipcia. Las ventanas son muchas y muy grandes, confiriendo a la vivienda una gran luminosidad. La casa dispone también de un edificio para los criados aunque separado de la vivienda principal. Pero lo que más destaca es el ala norte, quemada durante el robo. Desde entonces la familia ha contratado unos guardias que se turnan noche y día, dos en cada uno. La familia la compone el hombre y la mujer, además de tres hijos, todos ellos muchachos. El servicio son tres personas. El único que sabe algo sobre el medallón es el hombre, llamado Harfmamán. La única opción es interrogarlo (a dificultad 9) o bien utilizar las disciplinas. En caso de conseguirlo les explicará la historia de la misteriosa joya.

“La joya, o más bien dicho el amuleto, lo entregó el Faraón Tutmosis IV a un antepasado mío llamado Kaman. Éste era uno de los hombres que comandaba los ejércitos del Faraón. Después de una importante victoria, el Faraón entregó a sus generales una parte del botín conseguido. En uno de los cofres había el amuleto, proveniente del tesoro tomado del templo de una de las deidades locales, al parecer el Dios de los Muertos. Durante los primeros años únicamente era considerado como un regalo de Tutmosis, un objeto más que nada con un valor sentimental. Pero generaciones más tarde entre los descendientes nació uno que mediante estudios se convirtió en un hombre versado en las artes místicas. Éste descubrió las utilidades ocultas del medallón, en alguien con los conocimientos suficientes para saber activarlo y traspasar la línea que separa el mundo de los vivos del de los muertos. No siempre funcionaba, pero se mostró desde entonces como un elemento muy útil. En manos de alguien con ingenio y astucia el amuleto sirvió para aumentar rápidamente la fortuna de la familia. Proporcionaba comunicación con los muertos, el lugar donde encontrar tesoros perdidos o enterrados, todo aquello necesario para enriquecer a un hombre. Desafortunadamente esta comunicación no era constante, parecía que sólo funcionaba cuando el amuleto o el muerto querían. A pesar de ello permitió la

prosperidad de la familia Orpah. Incluso cuando se vieron amenazados y tuvieron que huir y empezar de nuevo en otro lugar el amuleto demostró ser vital para la recuperación. Eso es lo que pasó cuando, por ejemplo, los árabes asaltaron Alejandría. Los Orpah tuvieron que huir y empezar de nuevo aquí, en Bizancio. No hace falta decir que el amuleto volvió a demostrar su utilidad”.

Si le piden como se activa el medallón se lo dirá, pero sólo en caso que lo pregunten. Aparte de darles la explicación de cómo hacerlo (se trata de una especie de cántico o letanía que requiere una tirada de Inteligencia + Lingüística a dificultad 7 para entonarlo correctamente) necesitarán una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 8 para intentar la activación correcta, aunque como también les ha explicado eso no significa que vaya a funcionar.

El escondrijo: Situado en la Muralla de Constantino, justo en una torre detrás de la Iglesia de los Santos Apóstoles en dirección al Cuerno Dorado. Las calles a esa hora de la noche están en su mayor parte vacías; pocos son los que se atreven a caminar por ellas. Gracias a las indicaciones conseguidas encontrarán la torre sin ningún tipo de problema. Se trata de un edificio cuadrado de dos plantas. Construido con grandes bloques de piedra hace la impresión de estar abandonado desde hace tiempo, aunque las señales de deterioro no son muy evidentes. Las ventanas del piso superior están tapiadas con maderas. Si examinan la puerta del piso inferior verán que también está igual. Si sacan una tirada de Astucia + Fullerías a dificultad 6 les parecerá que la puerta no se abre desde hace mucho tiempo. Otra posibilidad es entrar a través de la muralla. Unas escaleras de piedra llevan hasta ella. Si suben podrán ver una puerta en la cara posterior, no visible desde la calle. Ésta si que está abierta, siempre y cuando pasen una tirada de Destreza + Fullerías a dificultad 5 debido al mal estado de conservación de la cerradura. Si la abren, ésta lo hará con un estremecedor gemido debido al óxido acumulado. En caso de no conseguir abrirla siempre pueden intentar derribarla venciendo en una tirada de Fuerza igual a diez. En caso que opten por esto último Talerios los oírán automáticamente. Si la fuerzan deberán enfrentar su Destreza + Sigilo contra la Percepción + Alerta del otro. La torre en su piso superior está completamente vacía excepto por una trampilla en el suelo que da a una escalera de madera que permite bajar a la base. En este piso inferior hay una mesa con dos sillas, un armario que parece hecho para dejar las armas y un arcón completamente vacío. Si se aparta encontrarán una nueva trampilla. Al abrirla se accede a una escalera de piedra que da a un corredor completamente a oscuras. Cuando estén bajando oirán unos ruidos. Bajando se llega a una sala cuadrada de seis por seis por tres de altura donde, a través de otro corredor llegarán un grupo de n° de pjs + 2 perros dispuestos a saltar sobre ellos. Si consiguen eliminarlos llegarán a la sala del mismo Talerios. Éste se mostrará primero de todo sorprendido por la intrusión de los pjs y su actitud será dialogante. Se mostrará extrañamente inmune a los efectos de la Dominación o la Presencia de los pjs. Si éstos se muestran ofensivos intentará defenderse, pero si no intentará evitar el combate; pero en ningún caso les dejará pasar para que cojan el amuleto.

TALERIOS

Natural de la ciudad de Alejandría el joven Talerios demostró ya de joven una gran intuición e inteligencia, hecho que le ayudó a entrar en una prestigiosa escuela de la ciudad en principio reservada a hijos de miembros de las clases más acomodadas de la ciudad o a aquellos que destacasen por sus capacidades intelectuales, como era el caso. Rápidamente destacó entre el resto de compañeros, incluso entre los de mayor edad. Llamó la atención de un grupo de estudiosos de las ciencias más secretas que lo adoptaron para que entrase en sus filas. Así fue como pasó diez años, encerrado prosiguiendo sus estudios sin salir prácticamente nunca al exterior. Allí se convirtió en la persona más destacada de todo el grupo. Incluso llegó a realizar un hechizo que le retrasó el envejecimiento. Durante sus investigaciones le llamó la atención un misterioso amuleto, antiquísimo, que desapareció durante una guerra que libraron los egipcios contra uno de sus pueblos vecinos y que se decía que utilizaban los antiguos sacerdotes para comunicarse con los muertos. Pero entonces llegaron los árabes y Talerios le perdió la pista, teniendo que huir de la ciudad. No la volvió a recuperar hasta que se enteró que descubrió que la familia descendiente del antiguo general todavía existía, y que además había vivido en Alejandría. Siguió sus pasos hasta llegar a Bizancio. Cuando descubrió su localización exacta y se aseguró que el medallón todavía estaba en poder de los Orpah (única forma de explicar su resurgir económico) contrató los servicios de los ladrones para hacerse con él

TALERIOS

FUE 2, DES 4, RES 3. MAN 3, CAR 4, APA 2. PER 4, INT 5, AST 5.

Habilidades: Alerta 3, Esquivar 1, Pelea 1, Armas cuerpo a cuerpo 1, Empatía 4, Etiqueta 3, Academicismo 4, Ciencias 4, Investigación 5, Leyes 3, Lingüística 5, Medicina 2, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 3.

Disciplinas (recomendadas si no se usa Mago): Áuspex 2, Ofuscación 1, Rego Motus 4, Rego Tempestas 3, Rego Aquam 1, Creo Ignem 3.

Creo Ignem: Llamada, Ataque 3D, Daño (agravado) 4D.

Mientras hablan con Talerios y en caso que no lo hayan atacado en un principio todos deberán realizar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7. En caso de conseguir algún éxito oirán una especie de silbido que proviene de allí donde ha desaparecido el mago. En caso de estar en pleno combate con Talerios la dificultad para oír el ruido será de 9.

Si se dirigen hacia allí tras cruzar un corredor entrarán en una sala similar a la anterior pero en este caso decorada con diferentes símbolos ocultistas. Hay cráneos de diversos animales, extraños polvos en botes transparentes, velas ardiendo... en caso de pasar una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 8 se darán cuenta que muchos de los materiales aquí presentes son utilizados para realizar diferentes hechizos según dicen las tradiciones populares. Algunos de los materiales son incluso muy difíciles de encontrar hoy en día. Con una nueva tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6 oirán de nuevo el extraño ruido. En caso de buscar en la dirección donde lo oyeron verán un agujero en la pared del fondo de unos veinticinco centímetros de diámetro, el cual atraviesa el muro hasta el exterior. En caso de salir corriendo no encontrarán ningún rastro por los alrededores. Las murallas son de piedra y no quedan pisadas. Si los pjs atan cabos –los silbidos, el agujero estrecho y largo –podrían llegar a la conclusión que quien se ha llevado el medallón era un setita (como así ha sido). El uso que puedan darle al medallón escapa a sus conocimientos actuales así como el lugar donde encontrarlo.

La relación de los setitas con el medallón: Ésta es una relación directa. Enterrado bajo las arenas del desierto se encuentra el cuerpo vampírico aletargado de Tanklan, el hijo del mismo Kaman (aquel que recibió el medallón como recompensa por parte del Faraón Tutmosis IV). Esperando despertarlo del letargo o si más no poder comunicarse con él, un vástago de Tanklan llamado Thay – Pantas ha sido el responsable de su desaparición. Su sire cayó en letargo hace ahora unos quinientos años. Mientras, Tahy – Pantas tenía libre acceso al refugio de su sire no hubo problemas, pero cuando Alejandría cayó en manos de los árabes y con ello pasó a ser controlada por los assamitas el miedo se apoderó de él. No sólo había perdido el acceso a su sire sino que además corría el peligro que los Asesinos lo encontrasen y aprovechando su estado lo diablerizasen. Entonces pensó en el medallón perteneciente a los Orpah, pero estos habían huido de la ciudad. No fue hasta hace relativamente poco tiempo que su nombre volvió a salir a la luz gracias a su nuevo enriquecimiento, y así Thay –Pantas recuperó su pista. Vino entonces hasta Bizancio proveniente del norte de África para instalarse en La Ruta de la Seda bajo la hospitalidad de Khay' Tall. Aquí fue donde se enteró gracias a sus contactos que se preparaba un robo en casa de los Orpah para hacerse con el medallón. Esto, y la imprevista aparición de los pjs han hecho que acelerase sus planes y se arriesgase a ser descubierto. Su intención era matar a Talerios, pero con los pjs allí esa acción resultaba demasiado peligrosa y finalmente optó por huir con el medallón. Permanecerá un solo día en Bizancio para marchar hacia lugar seguro e intentar comunicarse con su sire en cuanto tenga la oportunidad. Durante el proceso fallará, siendo atacado por unos espectros del inframundo aunque conseguirá sobrevivir aunque a costa de quedar muy malherido y caer también en letargo unos cientos de años. Cuando despierte la zona se encontrará en plena época de las cruzadas y las dificultades para llegar hasta el lugar donde reposa Tanklan serán mayores que antaño. A pesar de todo lo conseguirá y este Matusalén despertará por primera vez cientos de años después.

LOS DOS HERMANOS

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Nos encontramos en el año 703 d.c. En esta parte se produce el regreso del Dracon a Bizancio tras permanecer en la Vieja Patria de los tzimisce en busca de respuestas. Al poco de este regreso tiene lugar el despertar de Gesu y el posterior abrazo de Symeon por parte de éste con el consiguiente enfrentamiento entre los ventrue de Antonius y los discípulos del Dracon.

Para esta parte será indispensable la participación del pj tzimisce y del pj ventrue siendo opcional la del resto de pjs.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ TZIMISCE

Nos encontramos en el año 703. Desde la marcha del Dracon hacia la Vieja Patria las cosas parecen atravesar una tensa espera. Symeon ha permanecido noche y día junto a su hermano Gesu a la espera que despierte. A todo esto ha tenido que enfrentarse a Antonius el cual lo ha advertido repetidamente que aquello que dejó a Gesu en ese estado también podría afectarlo a él. Las cosas han permanecido sin grandes cambios. La Biblioteca de lo Olvidado sigue su curso bajo la supervisión del Guardián y de Neso.

EL RETORNO

Mientras se encuentra en el monasterio encerrado en la biblioteca el pj recibe la visita de Neso. Los últimos días han sido de una febril actividad recogiendo notas y pergaminos, clasificando una zona que aún no había sido catalogada desde que el Guardián lo realizó por última vez. Neso confía plenamente en el Guardián, pero a pesar de todo a decidido que exista un registro de su contenido.

“¿Cómo es encontráis querido (nombre del pj)? ¿Cómo lleváis la tarea que os encomendé? Avanzada supongo, nunca me defraudáis. Admiro vuestra paciencia y eso merece mis halagos. Sin duda el Dracon se sentiría orgulloso de ti como yo lo estoy. Pero bueno, no estoy aquí para lanzaros alabanzas. Me han llegado noticias que los archivos de Santa Ana, en Tesalónica han sido por fin preparados y necesito que alguien vaya a buscarlos. He pensado que tú, naturalmente, estarías encantado con tal ofrecimiento. ¿Aceptas? Perfecto, no esperaba menos. Puedes dejar el trabajo aquí esperando tu regreso o bien puedes encomendárselo a otros, como desees”.

Los preparativos para el viaje llevarán unos tres días aproximadamente. Se formará un grupo de ocho soldados junto con cuatro monjes. Con ellos llevarán dos carromatos para transportar los libros. Naturalmente, el grupo únicamente viajará de noche. Si el pj quiere añadir alguien de su confianza es libre para hacerlo.

Como decíamos, tres días después la caravana partirá de Bizancio rumbo a la ciudad de Tesalónica, lugar de nacimiento del pj cuando era mortal. La ciudad, situada a unos setecientos kilómetros de distancia será alcanzada sin ningún tipo de problema por parte del grupo. Las carreteras son buenas, los lugares donde detenerse son numerosos y no falta el ganado con el cual el pj podrá alimentarse.

Así que, unas semanas después de su partida la caravana entrará en la ciudad de Tesalónica que el pj tan bien conoce, o conocía mejor dicho. Se han producido bastantes cambios en estos ciento cincuenta años desde que el pj marchó de allí. Las calles en su mayoría siguen siendo las mismas, las gentes no han cambiado tanto, pero un cierto aire diferente flota en el ambiente. Si el pj decide visitar la tienda que perteneció a su familia el narrador es libre de improvisar, aunque sin duda que la tienda siguiese existiendo y dedicándose al mismo negocio sería un punto de unión con su pasado que indudablemente no sería pasado por alto.

Pero volviendo al motivo de su viaje, el pj conoce perfectamente la localización de la iglesia de Santa Ana, así que la caravana no tendrá ningún problema para encontrarla. La iglesia no es muy grande, poco más que una torre con la nave central y unos muros rodeando a un edificio de mediano tamaño. Los monjes que allí viven son miembros de la orden Akoimetai y se encuentran ansiosos esperando la llegada del grupo. Han sido informados que alguien muy importante, mano derecha de Neso será el encargado de recoger todo el cargamento de libros y pergaminos que allí se encuentran.

Las personas que allí habitan son humanos aunque han sido enseñados para satisfacer cualquier deseo de los cainitas de la orden sin ningún tipo de reticencia; de esta forma el pj no tendrá tampoco problemas para alimentarse.

Un encuentro inesperado: Mientras se produce toda la revisión de lo que se carga el pj tendrá bastante tiempo para visitar su antigua ciudad. Todo el proceso llevará aproximadamente una semana, trabajo que será realizado por los sacerdotes que acompañan al pj. De esta forma el vampiro jugador tendrá la oportunidad de visitar las calles donde vivía cuando era una persona mortal.

Mientras esté andando por una calle cualquiera el pj deberá realizar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6. En caso de sacarla se dará cuenta que entre la gente que en ese momento anda por el callejón donde se encuentra hay una figura que, entre las sombras, parece no sacarle el ojo de encima. La persona no hace ningún esfuerzo por permanecer oculta, y si el pj decide dirigirse hacia allí tampoco tendrá intención de huir ni nada parecido. Cuando llegue a su altura se encontrará frente a un hombre de estatura normal y complexión fuerte, vestido con las ropas típicas del lugar. Pero lo más destacado es una cicatriz que le cruza la cara. Si el pj examina al sujeto mediante Áuspex descubrirá que está ante otro cainita.

“Se bienvenido a Tesalónica extranjero. ¿Puedo preguntarte quien eres y de donde vienes?”

El hombre se mostrará aparentemente amistoso y contestará a las posibles preguntas del pj con la siguiente historia que como veremos es falsa, pues en realidad se trata de Kargan, aquel cainita que gobernaba en Ctesifonte cuando Niríades vivía allí (naturalmente esta parte solo sucederá en caso que Kargan lograra salir con vida del enfrentamiento que allí hubo).

“Mi nombre es Vismartian y procedo de las lejanas tierras situadas más allá del río Indo. Llegué a estos territorios hace unos cien años, instalándome aquí hace unos veinte”.

Si la conversación transcurre de forma amigable, cuando las circunstancias lo permitan Kargan realizará la siguiente pregunta al pj:

“Una cuestión, amigo mío. ¿No conocerás por casualidad a un nosferatu llamado Niríades natural de Ctesifonte?. Se trata de alguien a quien tengo en gran estima y que me ayudó en el pasado cuando lo necesitaba. Lo busqué durante un tiempo, pero al fin desistí de encontrarlo”.

Esto es cierto, Kargan cree que el nosferatu sobrevivió al ataque garou que tuvo lugar el año 540 pero no encontró ningún rastro de él pues hay que recordar que permaneció en letargo hasta que el pj ventrue y el nosferatu lo despertaron el año 590. Naturalmente, si las cosas fueron como estaban relatadas en la parte perteneciente al enfrentamiento entre ambos, el interés de Kargan no será precisamente para desearle buenos días al nosferatu; en caso que las cosas no sucediesen como allí están explicadas ya es asunto del narrador decidir si esta conversación tiene lugar o no.

Si Kargan acaba enterándose que Niríades se encuentra en Bizancio cuando pase un tiempo decidirá dirigirse hasta la capital imperial para arreglar cuentas con su anterior aliado (recordemos que sólo si su relación no acabó de forma amistosa precisamente).

Sea como sea el pj tzimisce finalmente deberá reunirse con el resto de la caravana que lo acompañó hasta Tesalónica para emprender el viaje de retorno hasta Bizancio.

Una vez allí el pj se encontrará que los carros están llenos ya de todo el material que ha venido a recoger aquí a la iglesia de Santa Ana con lo que podrán partir en cuanto el pj desee.

El viaje de vuelta, al igual que el de ida transcurrirá sin ningún tipo de incidente remarcable. De esta forma, unos días después de su partida la caravana habrá regresado de nuevo al monasterio tzimisce sin ningún tipo de contratiempo (esperemos) remarcable.

Pero las sorpresas esperan al pj a su llegada. Tal y como haga la entrada en el patio del monasterio saldrán los monjes Akoimetai a recibirles empezando a descargar todo lo que el grupo lleva en los carros. A los pocos segundos aparecerá por una puerta la figura de Neso, el cual se dirigirá con paso rápido hacia donde se encuentre el pj.

“Se bienvenido (nombre del pj). Esperaba tu regreso con impaciencia. ¿Cómo ha ido todo, algún problema? Bien, aquí si que hemos tenido novedades importantes. El Dracon ha vuelto. Regreso tres días después de tu partida. Se ha encerrado en la habitación donde se encuentra el cuerpo de Gesu y no ha salido desde entonces. Únicamente Symeon ha sido admitido en la estancia, no desea ver a nadie más. Pero bueno, ya tendremos tiempo de comentar todo esto, vayamos adentro donde puedas contarme más cosas del viaje. ¿Estuviste en la antigua tienda de tu familia?”

El resto de la noche transcurrirá tranquilamente en una de las salas del monasterio de San Pablo con los dos cainitas hablando de los hechos acontecidos durante la estancia del pj en Tesalónica.

“Al poco de tu irte se produjo el retorno de mi Sire. Volvió de noche, solo, sin ninguna compañía tal y como se fue. Tan pronto llegó lo primero que hizo fue dirigirse hasta la sala donde descansa Gesu,. Tendrías que haberlo visto, allí arrodillado entre símbolos y cánticos de los monjes que realizan las plegarias. Con un gesto nos hizo salir a todos y cerró las puertas. La noche siguiente se presentó Symeon a ver a su hermano, desconozco si avisado por el Dracon o de propia iniciativa. Lo cierto es que permaneció durante casi toda la noche junto a él, hasta que casi llegó la hora del amanecer y marchó del monasterio. Esto mismo ha sucedido otras cuatro noches. Una de ellas llegó un enviado de Antonius, (nombre del pj ventrue) buscándolo urgentemente. Al principio se negó pero finalmente Symeon acabó

acompañando al enviado. A pesar de todo volvió dos noches más tarde. Como ves, no hemos estado aburridos mientras tu te ibas de viaje”.

El despertar: Los días siguientes proseguirán con la misma rutina hasta que una noche el Dracon abandonará su encierro. Ordenará que lleven el cuerpo de Gesu desde la sala donde se encuentra hasta una capilla del Palacio Imperial donde los monjes proseguirán sus oraciones diarias. El por su parte se dejará ver poco, únicamente se le podrá ver paseando de vez en cuando por el patio junto con Symeon cuando éste visita a su hermano o junto al pj y a Neso de forma esporádica. El resto del tiempo permanece en la biblioteca junto al Guardián de la Fe.

Entonces, una noche en que Symeon se encuentra en el monasterio el Dracon siente que el despertar de Gesu está próximo. Envía a su hermano a la capilla donde éste espera que tal acontecimiento tenga lugar. Efectivamente, tal como había predicho el Dracon su vástago despierta y al ver a Symeon allí junto a él lo desangra y lo abraza, convirtiéndolo en su neonato tzimisce. Cuando esto ocurre una furiosa tormenta estalla sobre la ciudad de Bizancio. A kilómetros de distancia Antonius siente que algo está sucediendo y junto con Caius y el pj ventrue se presenta en el palacio en busca del que había de ser su neonato.

Pero retrocedamos unas horas en el tiempo: el pj se encuentra en el monasterio junto con Neso. Allí están seleccionando unos volúmenes cuando se presenta ante ellos uno de los monjes. Éste, con signos de gran alteración se acerca rápidamente e informa que el Dracon ha mandado llamar a los dos, Neso y el pj. Inmediatamente se presentan ante él, el cual les informa de lo siguiente:

“Oh, amigos míos. Acabo de tener una visión: Gesu está a punto de despertar. ¡Lo he sentido! He enviado a Symeon junto a él para que lo acompañe en estos instantes, estoy seguro que nada le placará más que ver a su hermano en el momento en que abra los ojos después de tanto tiempo”.

“¡Pero señor, eso es magnífico!”

“Ciertamente. Además, cuando Gesu despierte abrazará a su hermano. ¡Ja, ja, ja! ¡Que gran triunfo! Los dos hermanos formarán parte de nuestra familia, ¡la Sangre vuelve a la Sangre!”

“Señor, si eso es cierto es posible que los ventrue hayan visto lo mismo e intenten impedirlo. ¿No correrán peligro vuestro vástago y su hermano? Además, sin duda Antonius intentará tomar represalias por este hecho. Para el será la mayor de las ofensas”.

“Eso es cierto, pero nada me quitará el placer de este triunfo. Además, acabo de sellar el futuro con esta unión. ¡Que gran momento! Pero en lo que dices hay un atisbo de verdad. Antonius es imprevisible pero eso es una puñalada a su orgullo, la mayor que nunca ha recibido. Vayamos a buscar a nuestros dos retoños, traigámoslos a la seguridad de nuestro monasterio. (Nombre del pj), que preparen un carruaje. Partimos hacia el Palacio Imperial”.

Dicho y hecho, tras dar las órdenes pertinentes un carruaje se encontrará listo a las puertas del monasterio para llevar al trío hasta la capilla donde se encuentran los dos hermanos. A todo esto, en el exterior de las seguras paredes de San Pablo ha estallado una tormenta que descarga sobre Bizancio con una inusitada violencia. El viaje a través de las encharcadas calles de la ciudad se realiza a una gran velocidad convirtiendo el carruaje en un peligro, más para los transeúntes que para los cainitas que allí viajan. Tras unos minutos de loca carrera llegarán a la entrada del Palacio Imperial. El grupo recorrerá la distancia que los separa de la capilla donde se encuentran los dos hermanos. Al llegar, la tormenta arrecia con más fuerza aún si cabe. Allí, en su interior, el pj y sus acompañantes verán los imponentes dos metros diez de altura de Gesu de pie ante un caído Symeon. El hermano menor se coloca de rodillas lentamente y con la ayuda del que ahora es su Sire se levanta lentamente. Una vez en pie se mira las manos, mira a su hermano y a los tres tzimisce de pie ante él y sonríe.

“Oh, Gesu. Ahora si que estaremos juntos siempre”.

Tras decir esta frase el Dracon y Gesu estallan en unas carcajadas, risas que son cortadas por un grito que proviene del corredor que da acceso a la capilla. Por allí se acercan Antonius, Caius y el pj ventrue. El aspecto airado del patriarca de los ventrue bastaría para hacer huir a cualquiera, pero el Dracon permanece impassible allí de pie.

“¿Qué has hecho? ¿Cómo te has atrevido? Symeon tenía que ser mío. ¿Dónde se encuentra?”

“Aquí estoy Antonius”.

“Oh, Symeon. ¿Qué te han hecho? Maldito seas Dracon, esto no es lo que tenía que haber sucedido. Tú lo has estropeado todo con tu maldita ambición. Se lo que intentas y no te valdrá de nada”.

“Yo no soy más culpable que tu, Antonius. Tus celos te pierden. Ha sucedido lo que tenía que suceder y ahora no puedes hacer ya nada para cambiarlo”.

“Eso es lo que tu te crees”.

Dicho esto Antonius dará media vuelta y abandonará el lugar seguido de sus dos compañeros de clan.

“¡Antonius!”

“Déjalo, Symeon” dirá Gesu.

“Si, déjalo marchar. Ahora formas parte de nuestra familia, como tu hermano. El te ha dado la vida, Symeon. Con Antonius lo único que hubieras conseguido es irte marchitando poco a poco hasta desaparecer. Ahora todo lo que llevas dentro florecerá y podrás mostrarnos a todos lo que en realidad eres”.

“Pero yo no quería dañar a Antonius. El ha sido bueno conmigo. Yo...”

“No. Nadie quería dañar a Antonius. El se hace daño a si mismo. Ahora y desde hace ya mucho. El problema es que a partir de hoy empezará a hacérselo a los demás”.

“Quizás deberíamos impedirselo –aconsejará Gesu –antes que tus palabras se cumplan”.

“¡No! Nadie deberá hacerle ningún daño a Antonius. Quizás ahora buscará vengarse, pero espero que Miguel consiga calmarlo y sus acciones y el daño que puedan causar sean evitados. Y ahora venid, volvamos al monasterio. Symeon necesitará alimento y descanso. Hoy ha sido una jornada inolvidable para todos”.

Tras estas palabras el Dracon y sus compañeros abandonarán también la capilla del Palacio por el mismo lugar donde unos instantes antes Antonius, Caius y el pj ventrue también se fueron. Afuera, en el exterior la tormenta parece amainar lentamente y tan solo unas pocas gotas son las que aún llegan a golpear contra las frías baldosas del suelo.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ VENTRUE

Nos encontramos en el año 703. Las cosas en Bizancio parecen estar viviendo un compás de espera. El pj sigue llevando lo que es su actividad normal en estos tiempos, dentro de una cierta rutina que se ha instalado en la ciudad. Durante una de estas monótonas noches un enviado de Antonius se persona en el refugio del pj con el mensaje siguiente:

“Mi Señor Antonius os ruega que os reunáis con él lo antes posible en su residencia del distrito de Mauro”.

Por supuesto, el mensajero ignora completamente el motivo de dicha llamada. Cuando el pj se dirija hacia el lugar indicado entrará en una zona situada en las faldas de la segunda colina, un lugar donde las familias importantes y destacadas de la sociedad bizantina mantienen sus residencias, lujosas mansiones que recuerdan a las de la época de Roma rodeadas por hermosos jardines. Lugar secundario de residencia de numerosos toreador y ventrue, la zona está excelentemente vigilada –mucho mejor por supuesto que la colindante región del Kontoscalion –por incluso miembros de las guardias personales de algunos importantes cainitas. Llegar a la residencia de Antonius no supondrá ningún problema para el pj, más cuando se de cuenta que en la entrada diversos carruajes indican que han sido varios más los citados por el patriarca de los antoninos.

Tras ser recibido por un criado de Antonius, éste lo conducirá hasta la sala principal de la enorme mansión, una gran habitación de suelo de mármol que refleja la luz de la luna que se filtra a través de los grandes ventanales de la pared. Allí, aparte del anfitrión, el pj encontrará a Caius. Tras ser recibido amablemente, poco después hará su entrada Séptima Dominica, la otra chiquilla de Antonius, y unos minutos más tarde llegarán juntos Epiro y Nicéforo. Una vez todos juntos Antonius pasará a exponerles el motivo de su llamada:

“Queridos hermanos. Si os he convocado aquí precisamente esta noche es para informaros de un hecho que no puede permanecer ignorado por ninguno de nosotros, y sobre el que tendremos mucho que reflexionar. Ha llegado a mi conocimiento que anoche llegó, procedente de norte, un carruaje transportando al Dracon”.

Murmullos de sorpresa recorren la sala.

“Calmaos, calmaos. A mi también me ha cogido por sorpresa. La verdad, no esperaba su reaparición. El hecho de ignorar en un principio los motivos de su marcha lanzó todo tipo de especulaciones, y, puesto que se trata de un hecho que no podía pasar por alto, utilicé mis recursos para averiguar su destino y las causas que propiciaron su marcha”.

“¿Qué descubriste, Antonius? Cuéntanoslo”.

“Si, ¿sigue vivo Gesu?”

Las preguntas de los ventrue se suceden.

“Si, Gesu sigue vivo. Sobre los motivos de su marcha, como bien recordaréis, al producirse el Abrazo del mayor de los hermanos hechos extraños sucedieron. Con el cuerpo inerte de Gesu en los brazos del Dracon, Miguel, Symeon y yo abandonamos el monasterio tzimisce. Todo esto es conocido por todos, lo que desconocemos es lo que impulso al Dracon a abandonar la ciudad días después, aunque creemos que pudo estar relacionada con la visita de un grupo de sus hermanos de clan llegados de los Cárpatos días antes. Eso eran sólo suposiciones. Hasta que descubrí lo siguiente. Al parecer, el Dracon ha estado

viajando por diferentes lugares de lo que ellos llaman la Vieja Patria asesinando a varios hermanos suyos”.

Nuevos murmullos de sorpresa en la sala. Caius es el primero en preguntar instantes después:

“¿Acaso relaciona, por lo que deduzco de lo que nos estás explicando, que el Dracon culpa a los visitantes extranjeros de lo sucedido a Gesu?”

“Creo que así es, pues, ¿de que otro modo explicar su comportamiento?”

Tras esta pregunta, el silencio reina por unos instantes en la sala. Si el pj quiere intervenir, es el momento de hacerlo. En caso contrario, Antonius proseguirá:

“Bueno, y todo esto nos lleva a la siguiente pregunta: ¿Qué hacer a partir de ahora?”

Con la cuestión sobre la mesa, la mayoría de las opiniones se decantan por esperar acontecimientos, pues en si nada ha cambiado: Gesu sigue oculto, se supone que en letargo, el Dracon ha regresado pero parece que lo único que ha hecho es velar el cuerpo de su vástago, y las rencillas entre antoninos y obertus se encuentran en punto muerto, tal y como estaban desde la marcha del Dracon. El pj, por supuesto, puede meter baza cuanto quiera, pero la opinión que finalmente prevalecerá será la de mantener una atenta espera.

LA AFRENTA

Transcurridos uno días desde la celebración de la reunión de los ventrue, cuando el pj hace relativamente pocos minutos que ha despertado, un mensajero procedente de Caius lo citará en el Gran Palacio urgentemente. Tras dirigirse hacia allí a toda velocidad a través de las calles de Bizancio será recibido por el mismo Caius.

“Se bienvenido (nombre del pj), y gracias por tu presteza en acudir. He avisado a Séptima Dominica, pero aún no ha llegado. Te he mandado llamar porque acabo de ser informado por Antonius que el cuerpo de Gesu ha sido llevado a una de las capillas del lugar donde nos encontramos. Es posible que, o bien haya muerto, o bien haya despertado. Nuestro patriarca...”

En ese momento precisamente hará su entrada en la habitación Antonius, víctima de una enorme excitación.

“¡Antonius! Precisamente ahora le comentaba a (nombre del pj) que el cuerpo de Gesu ha sido llevado a...”

“¡Lo se! Y Symeon ha desaparecido. ¡Vamos, temo que la traición se haya consumado!”

A toda prisa los tres se dirigirán hacia la capilla donde el cuerpo de Gesu reposa, cuando en el exterior estallará una furiosa tormenta, tal es su virulencia que los tres cainitas se detendrán un momento sobrecogidos ante el espectáculo de rayos y de truenos que acompaña la torrencial lluvia que descarga sobre Bizancio. Una auténtica cortina de agua golpea salvajemente los rostros de los ventrue mientras las feroces embestidas del viento doblan los árboles de los jardines del palacio hasta casi arrancarlos del suelo. Minutos después, el trío llega, por un corredor, hasta la capilla donde se encuentran el Dracon, Neso, el pj tzimisce, un renacido Gesu y su recién creado vástago Symeon. La escena que entonces tiene lugar ya ha sido referida anteriormente, al narrar la historia desde el punto de vista tzimisce, así que no vamos a repetirla.

Cuando, y tal como está explicado anteriormente, los tres ventrue abandonen el lugar, Antonius dirá:

“Esto no quedará así. Eso puedo asegurarlo. Mi venganza hará que esos bastardos recuerden esta noche como la más triste de toda su existencia”.

“¿Qué pensáis hacer, Sire?”

“No lo se aún, Caius, no lo se. Lo que si puedes tener por seguro es que la existencia del Dracon y los suyos en la ciudad va a convertirse en lo más parecido a un infierno que pueda nadie imaginar. Nadie se burla de mi y sale indemne”.

Tras estas amenazas, Antonius abandonará la zona del Gran Palacio dejando solos a Caius y al pj. Caius se mostrará apesadumbrado por lo que acaba de suceder.

“Mucho me temo que un desastre se ha puesto en marcha esta noche. La acción del Dracon ha sido una traición, pero conociendo como conozco a Antonius puedo asegurarte que no se detendrá ante nada, suceda lo que suceda, hasta ver su venganza satisfecha. Y la verdad, dudo que eso llegue a suceder algún día”.

Por supuesto Caius, a pesar de lo que pueda opinar sobre su Sire, no dejará traslucir en ningún momento sus verdaderos pensamientos. Él cree que, tal y como ha dicho, el Dracon se ha equivocado gravemente y que con su acción ha condenado definitivamente cualquier posibilidad de reconciliación que pudiese existir entre las familias bizantinas, pero se opone a que por este motivo su señor inicie una cruzada que devenga en un debilitamiento de la posición de los cainitas dentro de la sociedad bizantina. Teme que en

su afán de venganza Antonius pueda comprometer, no ya la posición de su clan, sino la de todos los vampiros bizantinos. Y eso es algo que a la larga no va a permitir.

LOS PJS SETITA, BRUJAH Y NOSFERATU

Sin duda los acontecimientos que tienen lugar durante el transcurso de esta aventura van a cambiar en un futuro no muy lejano las relaciones entre los cainitas bizantinos. Y como tales, los pjs también se verán afectados.

Las primeras noticias que les llegarán son las que hacen referencia al retorno del Dracon a la ciudad. Los que pueden tener más facilidad para enterarse de ello son los brujah por una parte –debido a su relación con los ventrue antoninos –y los nosferatu, estos últimos gracias a sus bien conocidas fuentes de información.

El pj brujah puede llegar a tener noticias del hecho en el supuesto que establezca contacto con el pj ventrue y que éste decida comentarle el hecho. Otra posibilidad es recurrir a los nosferatu por si estos pueden confirmar los rumores.

Los habitantes de las cloacas serán conscientes de la llegada del Dracon en el momento en que este regrese a la ciudad. El Monasterio de San Pablo es un lugar al que los nosferatu prestan especial atención a la espera precisamente de lo que acaba de suceder. Tanto Niríades como el otro pj serán puestos al día del retorno, y los nosferatu enviarán vigilantes que obtendrán su fruto días después, cuando éstos sean testigos del viaje primero de Gesu a la capilla del Gran Palacio y posteriormente del resto de tzimisce involucrados en la aventura. Por supuesto, una vez allí, podrán ver como Antonius, Caius y el pj ventrue se dirigen hacia el mismo lugar. El encuentro, la tormenta, y la marcha airada de los ventrue les indicarán claramente que algo ha sucedido, cosa que confirmará cuando vean marchar a Gesu y Symeon junto al Dracon, Neso y el pj. A quien decidan transmitir la información ya es cosa suya.

Por su parte, el pj setita, aparte de los nosferatu, un método para enterarse prontamente de lo acaecido es indagar entre los asiduos visitantes de sus locales, entre los que se encuentran algunos micalitas bastante importantes.

Pero las consecuencias de lo sucedido no se dejarán entrever a corto plazo sino que empezarán a vislumbrarse unos años después, cuando la venganza de Antonius tome forma.

MÁS ANTIGUO QUE BIZANCIO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Esta parte se inicia el año 717 y en principio está pensada para ser jugada por los pjs nosferatu. En ella, los acontecimientos relativos a la iconoclastia pierden relativamente interés para centrarse en la lucha por la supervivencia contra una criatura desconocida, uno de esos extraños seres que pueblan los subterráneos de la ciudad de Bizancio. Los pjs descubrirán para su pesar que no son los amos absolutos de la ciudad subterránea formada por los cientos de kilómetros de cloacas y acueductos, sino que otras criaturas tanto o más poderosas que ellos reclaman también su cuota de poder. Durante el transcurso de la aventura, seguramente una buena parte de los nosferatu bizantinos encontrarán la Muerte Definitiva a manos del extraño agresor, siendo el primero de todos Ranglar, uno de los Antiguos más respetados por todos ellos.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ

Nos encontramos en el año 717. Las tensiones entre tzimisce y antoninos aumentan progresivamente conduciendo poco a poco a los cainitas de la ciudad a una situación de extrema tensión donde la salida no se vislumbra a corto plazo. Miguel parece permanecer al margen de las luchas entre sus dos pretendientes y la delicada posición a la que están abocando a todos los vampiros bizantinos, sean o no de sus respectivos clanes.

LA AVALANCHA

La aventura se inicia cuando el pj nosferatu se encuentra en los túneles, en una parte próxima a la iglesia del Arcángel Miguel. Mientras recorre las cloacas a través de las estrechas pasarelas, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 oirá un rumor lejano que se va acercando. A medida que la causa que produce este ruido se encuentre cada vez más cerca la dificultad en la tirada de escuchar irá disminuyendo. Llegará un momento que el ruido será claramente audible, sin necesidad de realizar ninguna tirada. La sensación que da es de agua agitándose ante algo grande que avanza a gran velocidad. Finalmente, si el pj se detiene a observar o bien se acerca a intentar averiguar que es lo que lo produce descubrirá su origen. Un enorme número de ratas, miles quizás, avanzan enloquecidas a través de los corredores. Sus pequeños ojos brillan en la oscuridad moviéndose a un ritmo enloquecido. Será inútil que el pj intente utilizar ninguna disciplina para comunicarse con ellas, tal es la sensación de terror que emanan. Lo más extraño es que no parece haber nada detrás suyo que pueda ser la causa de tal estado. En el supuesto que el pj decida investigar que puede haber causado la acción de la que acaba de ser testigo, si sigue el corredor por el cual venían los pequeños mamíferos tras recorrer un centenar de metros llegará al final del túnel. Allí sólo hay una posibilidad: descender por unas escaleras de piedra hacia el siguiente nivel. En caso de hacerlo llegará a un cruce donde las cloacas se bifurcan en cuatro direcciones, siendo imposible descubrir el lugar de procedencia de la avalancha. En principio, las cosas deberían quedar así, en suspenso. Intentar comunicarse con las ratas no aportará ninguna pista pues sus recuerdos son incoherentes. Únicamente una sensación de peligro más intensa que cualquiera que hubiesen conocido nunca.

Si el pj decide consultar el tema con los otros nosferatu bizantinos éstos mostrarán su total desconcierto, todos excepto Ranglar, pues éste no aparecerá por ningún lado. Si se da la voz de alarma, todos recordarán que Ranglar tiene su refugio cerca de la zona donde se produjo la desbandada. Si sucede así, los hechos narrados para una semana más adelante tendrán lugar ahora.

Las cosas en la ciudad deberían seguir su desarrollo normal, sin más novedades, al menos en la siguiente semana a estos hechos. Entonces, o bien el pj o cualquier otro nosferatu en el supuesto que éste no lo haga reparará en el hecho que a Ranglar nadie le ha visto en la última semana. No será difícil relacionarlo con el tema de las ratas, pues el nosferatu tenía su refugio cerca de la zona donde se produjo la desbandada. Alertados todos los cainitas del clan presentes en la ciudad -aparte de los pjs Niríades y el otro tenemos a -se convocará una reunión en la Gran Cisterna de la Basílica. Allí el clan decidirá bajar a los subterráneos próximos al lugar donde se vio a las ratas huir y a partir de allí dirigirse hacia el refugio de Ranglar. A dicha reunión acudirán Carlo, Sidón, Makark y Ambrio.

“Uso Ofuscación y me acerco al agua”.

“Bien. Ves como un tentáculo surge del agua y atrapa a tu compañero ofuscado”.

“Ah”.

LA BESTIA EN EL POZO

Dicho y hecho, un total de seis cainitas (en principio) iniciarán el descenso en busca de Ranglar. No encontrarán nada excepcionalmente interesante que les llame la atención, al menos hasta llegar al refugio del desaparecido. Allí se toparán con una pequeña cripta: un agujero abierto a un lado de la pared de la cloaca. Para pasar hay que hacerlo arrastrándose, siendo incluso difícil reparar en él (una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8). Tras avanzar a rastras unos dos metros se entra en espacio de no más de cuatro metros de lado, de forma cuadrada, y tres de altura. La única decoración la constituye una especie de camastro de piedra construido con bloques grises y que seguramente era utilizado como lugar de descanso. No hay absolutamente nada más en todo el habitáculo. Si salen de nuevo al exterior, con una tirada de Percepción + Trato con animales a dificultad 7 el grupo se dará cuenta de un hecho curioso: las ratas que se encuentran por los alrededores parecen evitar una zona de las inmediaciones. Si se dirigen hacia allí encontrarán un enorme charco de sangre seca situado en el suelo. A pocos metros, otro charco esta vez más pequeño. Parece claro que fuese lo que fuese el origen de la sangre se movió en esa dirección. Los pjs pueden suponer –acertadamente –que se trata de Ranglar. El túnel que marca la dirección sigue unos ciento cincuenta metros antes de llegar a una bifurcación y unas escaleras que descienden. Llegados a este punto tienen pues tres caminos: uno gira hacia la derecha, otro sigue recto y justo allí hay unas grandes escaleras de piedra que descienden hacia los túneles más profundos de la ciudad de Bizancio. Seguir los dos túneles que se mantienen a este nivel no reportará ninguna pista a los nosferatu. Por el contrario, seguir hacia los subterráneos de los niveles inferiores podrá aclarar el misterio de la desaparición de Ranglar. Para avanzar a través de las cloacas el narrador puede improvisar un sencillo método, donde se tira un dado para simular la distancia hasta llegar a una bifurcación y luego otro para saber el número de pasadizos que allí se encuentran. Por ejemplo, primer dado un siete significa siete metros en línea recta, luego un segundo dado donde un uno significa final de túnel, un diez un cruce de cuatro sentidos o bien un pozo (par asciende e impar desciende) y de dos a tres desvío a la derecha, de cuatro a cinco derecha y recto, seis y siete izquierda, y ocho y nueve izquierda, y recto. Aunque esto es sólo una posibilidad.

La escalera que se encuentra en la bifurcación tiene forma de caracol, con estrechos peldaños de piedra resbaladiza. La humedad se filtra a través de las paredes haciendo el simple hecho de avanzar una tarea bastante peligrosa. Tras descender los cuarenta escalones se llega a una gran cisterna. Allí desembocan cuatro conductos. Tres de ellos, auténticas cloacas llenas de cieno y aguas fecales y malolientes apenas permiten el paso de alguien arrastrándose. Su longitud varía, moviéndose entre los trescientos y los quinientos metros, aunque todas ellas con multitud de otras cloacas que se unen a las principales. En cambio, el cuarto conducto, es una enorme galería de unos cuatro metros de alto por seis de largo que se dirige hacia la zona portuaria (una tirada de Inteligencia + Supervivencia a dificultad 8 para darse cuenta de ello). Naturalmente llega a desembocar en el mar, concretamente en el puerto del Heptascalon, aunque antes de llegar allí hay un agujero a un lado del túnel. En este punto, una nueva tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 mostrará justo antes de entrar una nueva marca de sangre, esta vez más pequeña que las anteriores. El agujero da paso a un nuevo túnel que desciende hacia las profundidades con una ligera pendiente. Cualquier nosferatu recordará en este momento las historias que circulan a baja voz y que hablan de extrañas desapariciones en los niveles más profundos, de antiguas criaturas más ancianas que la misma ciudad o que el hombre y de sombras fugaces que algunos creyeron ver en las profundidades de los subterráneos. Allí ellos si deciden aventurarse por el túnel. Al final de éste, tras recorrer en sentido descendente unos doscientos metros, se llega a un pozo lleno de agua sucia. A medida que los nosferatu se acercan a las inmediaciones del pozo encontrarán el suelo jalonado de huesos de todo tipo. Unas buenas tiradas les permitirán identificar la mayoría como de ratas, aunque mezclados hay de otros tipos de animales, entre ellos algunos que recuerdan a humanos. Será cuando estén examinando esta zona cuando surgirá de las aguas la criatura que mató y devoró a Ranglar. Ante ellos aparecerá un ser de enorme tamaño pero cuerpo maleable, color blanco y múltiples apéndices. Sus ojos dejaron de ver hace tiempo, utilizando un sistema que recuerda al de los murciélagos; por ello la ofuscación será un poder inútil como algunos cainitas comprobarán con desagradable estupor. El ser es carnívoro, como es fácil de averiguar por las osamentas que rodean su cubil. Sólo en raras ocasiones abandona los niveles inferiores, pero en una de estas se topo con el desafortunado Ranglar. Creyéndose seguro con su ofuscación, el sorprendido cainita no fue obstáculo para la extraña criatura. En caso de estar muy herido el ser se sumergirá en las profundidades de su pozo, para no volver hasta haberse recuperado. Ir tras él puede ser un auténtico suicidio, pues el límite del número de dados de los que se aventuren vendrá marcado por su valor en Destreza + Atletismo para nadar y poder moverse con soltura bajo las aguas. Además, la turbidez de las aguas y los deshechos que allí se encuentran hacen que la dificultad para cualquier acción relacionada con la vista (ya contamos que tengan la oportunidad de ver en la oscuridad, si no más vale ni intentarlo) subirá en dos puntos. Esto, naturalmente, no afecta a la criatura para la cual la vista no tiene la más mínima importancia.



disminuido en algunos miembros.

Si los pjs van acompañados de otros cainitas hasta el lugar, algunos de ellos serán capturados y engullidos por el ser cuando este haga su aparición. Todos los supervivientes podrán ver con espanto como sus fauces tragan de un solo bocado a los cainitas, desapareciendo en su interior, donde serán atacados por los ácidos digestivos de la bestia. El dolor es tan intenso que a menos que se pase una tirada de Autocontrol a dificultad 9 nadie en esta situación será capaz de hacer nada para intentar salir. Recomendamos encarecidamente que los pjs no bajen solos, y en este caso que el ser ataque primero a los pnjs. Visto lo visto, sería una buena idea el retirarse, aunque quien sabe, siempre hay valientes que logran triunfar donde parece impensable lograrlo. Lo que es seguro es que tras esta parte la población cainita nosferatu de Bizancio habrá

MAKARK, NOSFERATU DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 5. CAR 3, MAN 3, APA 0. PER 4, INT 4, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Pericias 2, Sigilo 4, Supervivencia 2, Trato con animales 4.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 1, Lingüística 3, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 4, Teología 2.

Disciplinas: Animalismo 4, Celeridad 1, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Potencia 3, Protean 2.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Influencia 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Camino: Del Cielo: 6.

Fuerza de Voluntad: 7.

CARLO, NOSFERATU DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 3, DES 5, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 0. PER 4, INT 4, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 1, Trato con animales 5.

Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 2, Teología 3.

Disciplinas: Animalismo 3, Celeridad 2, Fortaleza 1, Ofuscación 3, Potencia 2, Protean 1.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Influencia 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Del Cielo: 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

AMBRIIO, NOSFERATU DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 2, APA 0. PER 3, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 4.

Conocimientos: Sabiduría Popular 3, Política 2.

Disciplinas: Animalismo 3, Áuspex 1, Protean 2, Fortaleza 1, Potencia 2, Ofuscación 2.
 Trasfondos: Contactos 3, Aliados 2, Criados 2.
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.
 Camino: Humanidad: 6.
 Fuerza de Voluntad: 7.

SIDÓN, NOSFERATU DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 5, DES 4, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 0. PER 4, INT 4, AST 3.
 Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 4, Empatía 1, Intimidación 2, Pelea 4, Subterfugio A.
 Técnicas: Armes cuerpo a cuerpo 3, Pericias 1, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con animales 3.
 Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 3, Lingüística 2, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2, Teología 3.
 Disciplinas: Animalismo 4, Celeridad 2, Fortaleza 1, Ofuscación 3, Potencia 2, Protean 1.
 Trasfondos: Aliados 4, Contactos 2, Influencia 1.
 Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3.
 Camino: Del Cielo: 6.
 Fuerza de Voluntad: 5.

LA BESTIA DEL POZO

FUE 15, DES 9, RES 18. INT 1, AST 4, PER 5.
 Habilidades: Alerta 7, Esquivar 4, Nadar 8, Pelea 8.
 Apéndices: Ataque 1D8 (sin necesidad de dividir su reserva entre los ataques) tentáculos por asalto, dificultad de apresar 6.
 Daño de los tentáculos: Al apresar el daño es igual a su Fuerza. Para liberarse una tirada enfrentada de Fuerza contra Fuerza. De no conseguirlo la víctima será tragada en 1D4 asaltos. El daño se sigue sufriendo automáticamente mientras la presa no sea liberada. Si alguien intenta liberar a alguien prisionero deberá realizar con su ataque al tentáculo un mínimo de tres niveles de salud (que no sean absorbidos por el ser). Si alguien es finalmente tragado sufrirá en cada asalto que se encuentre en el interior de la criatura un daño igual a 9 dados, todos ellos agravados, tal es su poder de corrosión.
 Niveles de Salud: OKx5, -1x5, -2x5, -5x2, Incapacitado.

EL ACUERDO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Esta parte se inicia el año 751 y está pensada para ser jugada exclusivamente por el pj ventrue. En ella se hace patente el odio desbocado de Antonius hacia el Dracon y todo lo que represente la figura de los tzimisce bizantinos, hasta el punto de aceptar pactar con los tzimisce transilvanos para acabar con los primeros. Hasta tal punto está llegando en su locura destructiva. Para ello propondrá al pj una misión, consistente en reunirse con los voivodas del norte y ayudarlos en la destrucción de diversos monasterios akoimetai. El pj será advertido por compañeros de clan –Caius y Séptima Dominica –de la peligrosidad del paso que va a realizar, no por su seguridad personal sino por el equilibrio de toda la sociedad bizantina. Naturalmente, el pj puede aceptar el encargo o negarse, y su actuación marcará definitivamente su posición dentro del clan cuando, años después, Antonius sea sacrificado en aras de la paz y la concordia en la ciudad. Durante la parte se producirá la muerte del sire del pj tzimisce a manos de sus hermanos de la Vieja Patria, cuando se encontraba en uno de los monasterios vigilando un cargamento de libros y visitando a los monjes que allí vivían, por lo que una pequeña parte narrará el recibimiento de la noticia por parte del pj.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PJ VENTRUE Y TZIMISCE

Nos encontramos en el año 751 en la ciudad de Bizancio. La iconoclastia –literalmente “destrucción de imágenes” –marca un punto y aparte en las relaciones de las personas en la sociedad bizantina. Con León III en el poder colocado allí gracias al apoyo de Antonius el culto a las imágenes, tan extendido hasta entonces en la cultura bizantina y fomentado por los tzimisce, los cuales llegaron a hacer pasar algunas representaciones del Dracon como de Jesús mismo, empezó a ser perseguido. En el año 726, un enorme icono de oro colocado en la entrada principal del Palacio Imperial –conocida como la Calke – con la forma de Cristo debía ser destruido por orden del Emperador. Este hecho trajo como consecuencia revueltas y manifestaciones por toda la ciudad. El año 730 emitió un edicto según el cual todas estas imágenes debían ser destruidas. Los desobedientes serían castigados y expulsados. En Oriente las consecuencias fueron peores pues los monasterios allí situados disponían de excepcionales colecciones de estos iconos. Muchos monjes huyeron en secreto a Italia y a Grecia llevándose consigo los que eran fácilmente transportables mientras otros se dirigieron hacia los desiertos de Capadocia. El Papa occidental Gregorio II condenó la práctica de la iconoclastia. A la muerte de León III el Imperio Bizantino estaba más dividido que nunca. Su sucesor, Constantino V siguió con su persecución de los iconólatras (adoradores de iconos).

A todo esto, los monasterios repartidos por la geografía imperial se han multiplicado en gran número. Tras la plaga de peste bubónica que asoló la zona de Asia Menor muchas personas optaron por entrar en monasterios (eso significa menos gente para cultivar la tierra y defender el país, además de cada vez menos actividad reproductiva).

Ahora hace un año justo, el 750, un hecho favorece los intereses bizantinos: a la dinastía de los omeyas de Damasco le suceden los abásidas de Bagdad, más interesados en Persia y Afganistán que en Europa, África o Asia Menor.

Los problemas, pero, siguen en occidente: en el presente año Rávena es arrebatada por el rey lombardo Astulfo, perdiéndose así la defensa norte de Roma, indefensa ante sus enemigos.

Tras estos apuntes históricos diremos que en la misma Bizancio, por lo que hace referencia a la sociedad cainita el enfrentamiento entre los antoninos y los obertus sigue más virulento que nunca. El apoyo del Emperador es un punto crucial en esta lucha, y los ventrue no hacen sino golpear a los tzimisce donde más les duele, en los monasterios. A pesar de esta lucha ninguna baja se ha producido entre los cainitas de la ciudad, atados como están por las leyes que la rigen y que de momento impiden un baño de sangre entre los no muertos.

*“Donde antes había la figura de Drogonaba ahora sólo ves su cabeza flotando en un charco de sangre”.
“Cojo su cabeza y salgo corriendo”.*

EL PJ VENTRUE

LA PROPUESTA

La acción se inicia el año 751, ya a finales de noviembre y próximos a entrar en el frío diciembre. Las lluvias han hecho su aparición los últimos días en la ciudad, y pocos son los que salen de noche debido a las inclemencias meteorológicas (al menos entre los mortales y según en que barrio).

El pj ha recibido la noche anterior una notificación de Caius según la cual pasaría a buscarlo para asistir a un combate de gladiadores que tendrá lugar en el Hipódromo. Cuando son las nueve un carruaje se detiene puntualmente frente a la hacienda del pj. Allí, un criado irá a buscarlo para comunicarle que el vehículo ya ha llegado y que está dispuesto para cuando él lo desee. Tan pronto esté listo el pj podrá subir en él y ser conducido hasta la entrada principal del complejo. Uno de los ghouls de Caius lo recibirá y lo acompañará hasta donde se encuentre su amo. Cuando llegue hasta Caius despedirá al humano con quien se encontraba, hará un gesto con la mano a un criado que raudamente se acercará con una bandeja con varias copas de excelente vitae y recibirá amistosamente al pj.

“¿Cómo os encontráis, amigo mío? Hace ya semanas desde nuestro último encuentro. ¿Cómo os marchan las cosas?”.

La conversación parecerá en un principio de lo más intrascendente. Comentarán temas políticos referentes a asuntos relacionados con sus vecinos musulmanes, la reciente pérdida de Rávena y demás. Al poco rato Caius le dirá:

“Vayamos ya a la arena, los combates están a punto de empezar y no quisiera perderme por nada del mundo”.

Así, mientras se sientan junto a los otros asistentes abajo en la arena diferentes grupos de luchadores irán combatiendo entre sí.

“Decidme, ¿habéis oído lo del último monasterio arrasado? Once monjes murieron allí. ¿Qué opináis de eso, estimado (nombre del pj)?”.

Si el pj se muestra contrario a esta barbarie Caius asentirá. Si por el contrario se muestra favorable contraatacará:

“¿Pero no creéis que estas masacres no conducen a nada, tan solo a enfrentarnos entre nosotros y ponernos a todos en peligro? ¿No creéis que demasiado rencor puede llevarnos a todos a la destrucción?”.

Tras unas cuantas preguntas de esta índole Caius le comentará lo siguiente:

“Sabed que Antonius tiene la intención de destruir algunos monasterios Akoimetai. Es más, está preparando un trato con algunos tzimisce del norte. Si os digo esto es para que estéis sobre aviso. Piensa enviarte a ti como representante de los ventrue bizantinos. Algunos creemos que las cosas están llegando demasiado lejos y que habrá que hacer algo, aunque aún no es el momento. Y ahora, calma, un enviado de Antonius viene a buscarte”.

Como respondiendo a la afirmación de Caius entrará en el palco un hombre joven, bien vestido y que con la vista escrutará a los allí reunidos hasta detener su mirada sobre el pj.

“Señor, traigo un mensaje del noble Antonius donde os pide que me acompañéis para que os conduzca ante él”.

Si el pj acepta –si no Antonius se lo tomará muy mal –será conducido por el pasadizo que comunica el Hipódromo con el Palacio, lugar donde el patriarca lo estará esperando. Tras recorrer, como siempre, numerosos corredores y atravesar diferentes salas llegarán a una amplia estancia al fondo de la cual puede verse a Antonius y a Séptima Dominica que parecen estar discutiendo.

“Sois obstinado en exceso, Antonius. Vuestros deseos están fragmentando esta ciudad. El Dracon...”

“El Dracon me humilló y eso un ventrue ni lo perdona ni lo olvida. Eso lo deberías saber mejor que nadie”.

“Pero estas luchas están destruyéndonos a todos. Estoy segura que Miguel no lo aprueba”.

“No mezcles a Miguel en esto. ¡Y basta ya!. Se acabó la discusión. Y ahora, si me disculpáis, hay algo que quiero discutir con (nombre del pj)”.

“Entiendo” murmurará Séptima Dominica mientras dirige una mirada al recién llegado. Con paso firme y decidido, actitud seria y mirada altiva abandona la estancia tras dirigir un saludo al pj. Una vez solos Antonius invitará al pj a pasar y sentarse en unos cómodos cojines.

“¿Os encontrabais en el hipódromo, verdad? Siento interrumpir vuestra diversión pero hay un asunto que querría tratar con vos. Pero antes de nada contestadme una pregunta: ¿Vos también estáis en desacuerdo con las acciones emprendidas contra los akoimetai? ¿Sois del parecer de Séptima Dominica y Caius o por el contrario creéis como yo que poco castigo es para su afrenta?”

Si la respuesta del pj satisface a Antonius el primero podrá continuar esta parte de la aventura. En el supuesto que muestre sus reservas –si las tiene – hacia sus acciones el patriarca ventrue se quedará pensativo unos momentos y luego amablemente despedirá al pj para busca a otro que lleve a cabo el

cometido. Naturalmente, eso le hará ganar las simpatías de los otros dos y en un futuro le ahorrará problemas aunque de momento perderá el favor de Antonius. Suponiendo que responda afirmativamente hacia sus intereses, Antonius exclamará un “Excelente” y procederá a explicarle al pj el porqué de su interés en él.

“Como sabes, la afrenta de los tzimisce del Dracon no ha quedado sin castigo, pero aún no es suficiente. Y aunque parezca increíble no hemos sido los únicos en ser ofendidos y atacados por él y sus amigos. Al parecer, sus mismos hermanos de clan están enfrentados al voivoda desde hace ya años, así que vamos a aprovecharnos de ello. Mantendremos una reunión con los tzimisce para unir esfuerzos y golpear al Dracon donde menos espera: prestaremos ayuda a los tzimisce del norte para que asalten algunos monasterios de los Akoimetai que se encuentren repartidos por las zonas montañosas del norte del Imperio. Bien, (nombre del pj), ¿qué te parece?”.

Si como es de esperar una vez llegados a este punto la actitud del pj es favorable a las explicaciones de Antonius, éste prosigue. En caso contrario las consecuencias para el pj las dejamos a la malévola mente del narrador.

“Me alegro que te muestres favorable porque quiero que seas tú el que vaya a hablar con los tzimisce. Les ofreceremos lugar para refugiarse y rebaño para alimentarse, además de mostrarles los caminos que conducen hasta los monasterios ocultos de los servidores del Dracon. Y si ahora me acompañas verás como conseguiré esta información”.

Tras decir esto Antonius se levantará de su asiento e invitará al pj a que lo acompañe hacia los subterráneos del palacio. Tras atravesar corredores y habitaciones, a cual más profunda, llegarán a una estancia aparentemente vacía, con unas antorchas iluminando las frías paredes de piedra. Al fondo, una pesada puerta de hierro. Antonius abrirá la puerta dejando ver la oscuridad al otro lado. Allí, en una pequeña habitación completamente a oscuras, un débil jadeo llena la estancia. Al entrar verán una figura gimoteante atada con cadenas y apoyada en un rincón.

“Este que ves aquí –explicará Antonius –es un monje akoimetai al que mis hombres capturaron hace unos días. Los envié a vigilar el camino a Sofia con el objetivo que atrapasen a uno de estos sujetos que hacen las veces de correo. Pero no lo quería por eso, lo necesito para averiguar la situación de los monasterios tzimisce. Naturalmente, sólo tendremos una oportunidad antes que los voivodas reaccionen y tomen medidas, así que nos conformaremos con lo que este infeliz pueda decirnos y entonces golpearemos rápido y preciso a esos bastardos”.

Antonius se dirigirá hacia el semiinconsciente monje y lo despertará de un manotazo. El pobre sujeto mirará alrededor suyo con actitud de estar desconcertado hasta que reparará en los dos puntos rojos que se alzan a pocos centímetros de su cara, momento en que será plenamente consciente de que las cosas no es que vayan excesivamente bien. Su reacción será la de soltar un alarido, chillido que será cortado en seco por Antonius con otro golpe que atontará esta vez al correo.

“Chilla porque sabe que va a morir, pero no antes de que nos diga lo que queremos saber y que nos divirtamos un poco. Ven, lo llevaremos al hipódromo. Tengo una idea”.

Tras desatarlo de sus cadenas, Antonius llamará a uno de sus ghouls guardianes y le ordenará que recoja al prisionero y lo siga. Abandonando los subterráneos de palacio el trío más su inconsciente víctima recorrerán los mismos pasadizos que hizo antes el pj cuando fue llamado a presencia de Antonius mientras se encontraba con Caius observando las luchas de gladiadores. Pero en vez de dirigirse a los palcos, Antonius enfilará hacia las perreras. Al llegar el silencio que reinaba hasta entonces en el lugar será sustituido por los chillidos de los canes al reconocer la naturaleza de los recién llegados.

“¿Oyes esto querido (nombre del pj)? Te huelen. Saben que sus amos han llegado. En cierta medida, son más inteligentes que los humanos, pues ellos si que saben reconocer a quien está por encima de ellos. Por eso nos temen. No así algunos que, conocedores de nuestra existencia, se niegan a reconocer nuestra posición y la suya. Pero tomemos a este deshecho que hemos traído con nosotros. ¿Reconocerá su inferioridad y nos dirá lo que queremos saber, con lo que obtendrá una muerte rápida, o por el contrario se mostrará obstinado y será agraciado con dolor y sufrimiento por oponerse a sus superiores? Comprobémoslo. Tu (dirigiéndose al ghoul), échale agua para que despierte”.

El ghoul se acercará a un cubo de madera cercano, lleno de agua, y con un cazo arrojará una parte de su contenido a la cara del ahora inconsciente correo. Este despertará entre soplidos y reconociendo a quienes tiene delante empezará a implorar por su vida.

“¡No por favor! ¡No me matéis!”.

“Calla, estúpido. Hay algo de ti que me interesa. ¿Oyes esos ladridos? Quieren tu carne y tu sangre. Cuéntame todo lo que sepas de los monasterios akoimetai situados en la zona montañosa del norte o les daré aquello que piden”.

El hombre, asustado, mira alrededor buscando ayuda que lamentablemente no va a encontrar. Gimoteando exclama:

“¡Señor, no puedo hacer eso! ¡No puedo!”

“¿No? Lástima, porque yo creo que sí”.

Antonius clavará su mirada en el infortunado humano que al instante quedará clavado en el lugar donde se encuentra, paralizado. Para el pj será obvio que Antonius está utilizando Dominación con él. Tras unos instantes de quietud el patriarca de los ventrue se apartará de su víctima la cual al instante empezará de nuevo a gemir y lloriquear.

“Bien, bien. ¿Qué te dije, (nombre del pj)? Algunos no quieren reconocer ciertas obviedades, y por eso deberemos enseñarles cual es el destino de los que se oponen. Dino (nombre del ghoul), abre las puertas de las jaulas”.

Obedeciendo la orden de su señor el ghoul acciona unas palancas que hacen que las puertas de hierro que mantenían a los perros en sus jaulas se abran dejando a éstos vía libre hacia la pequeña plazuela de arena situada bajo los asientos donde se encuentran los cuatro.

“Y ahora, ve a reunirte con tus antepasados”.

Con una presa inquebrantable para el correo Antonius lo agarra por el cuello y lo arroja con asombrosa facilidad hacia el pozo donde los perros ladran mostrando sus colmillos. Con un ruido sordo el cuerpo aterrizó en el suelo y rueda un par de metros justo antes de desaparecer bajo la jauría hambrienta de sangre que se lanza encima suyo. Pedazos de carne y salpicaduras de sangre bañan la plaza cuando los canes empiezan a disgregarse, cada uno con un trozo del correo entre sus fauces.

“Volvamos al palacio, amigo mío. Voy a darte las instrucciones necesarias para llevar a cabo la misión que te encomiendo”.

Los tres abandonarán la zona del Hipódromo para dirigirse hasta el salón donde Antonius recibió antes al pj. Cuando lleguen el patriarca ordenará que le traigan unas bandejas de vitae. Entonces, mediante Auspex mostrará al pj la situación de cuatro monasterios tzimisce en las montañas. Si el narrador prefiere otra forma siempre puede hacer que use un mapa.

“Aquí se encuentra la ciudad de Filipópolis. Siguiendo un estrecho camino que conduce hacia el norte, tras seguir unos veinte kilómetros se llega a una bifurcación entre montañas. Cogiendo el de la derecha se llega al monasterio de Santa Ana mientras que por el de la izquierda, tras dejar atrás algunos pueblos entre montañas se alcanza el monasterio de Borban. Los otros dos monasterios en cuestión se encuentran al noreste de Nicópolis, a apenas un par de días de camino. Se trata del monasterio del Cristo Redentor y el del Ángel Blanco. Éste último es, por lo que sabemos, un auténtico misterio pues son contados los que conocen su existencia, incluso entre los mismos tzimisce bizantinos.

Lo primero que harás será dirigirte a la ciudad de Ruse, a orillas del Danubio. Allí te alojarás en una posada conocida como “El Jabalí Negro” donde establecerás contacto con los enviados de los tzimisce del norte. Actuarás como mi enviado y les harás la siguiente propuesta: a cambio de ofrecerles refugio y sustento se encargarán de arrasar completamente los cuatro monasterios en cuestión, para lo cual tú les mostrarás el camino sirviéndoles de guía. Los ataques serán llevados exclusivamente por sus fuerzas, nosotros los ventrue no nos dejaremos ver cuando los asaltos tengan lugar. La destrucción de los monasterios aparecerá como una acción de ellos, nosotros será como si no hubiésemos intervenido. Naturalmente, al Dracon no lo engañaremos tan fácilmente, pero eso es otra cuestión. Podrá sospechar lo que quiera, pero no ha de poder demostrar nada. Por eso nuestra participación ha de pasar inadvertida. ¿Queda claro este punto? Bien, una vez los tzimisce hayan aceptado esto –para lo cual ya han sido advertidos –los conducirás hacia el primer monasterio. Ellos no deben saber cual es su destino hasta que se encuentren a poca distancia de ellos. Os dirigiréis hacia el sur, hacia el primer monasterio. Evitaréis los caminos principales, especialmente cualquiera que os conduzca a la ciudad de Sofía. Una vez el monasterio de Santa Ana haya sido arrasado los conducirás hacia el de Borban. El camino hacia este segundo es bastante más solitario, pero así y todo deberéis intentar pasar lo más desapercibidos posible. Las montañas son agrestes y los senderos estrechos y empinados. Pasaréis cuatro pueblos, siendo el último el de Robroga. Allí enviaré uno de mis ghouls, Ricardo, el cual se hospedarán en la posada local. Él te indicará como llegar hasta el monasterio y como alimentarlos. Yo ya le daré las precisas instrucciones, así además te pondrá al tanto de cualquier movimiento sospechoso que haya podido observar. Tras limpiar también ese nido de tzimisce iréis hacia Nicópolis. Desde allí, siguiendo este camino, te dirigirás hacia el noreste. El monasterio del Cristo Redentor es fácil de alcanzar, pues se trata de un lugar bastante conocido, aunque pocos son los que saben de su verdadera naturaleza. Por el contrario, el del Ángel Blanco es mucho más misterioso. Se llega a él a través de este estrechísimo sendero que circula a través de las montañas, deja atrás un minúsculo pueblo llamado Volstivov, y tras recorrer unos pocos kilómetros se llega a un antiquísimo puente de piedra situado sobre un salto de agua llamado El Salto del Ángel. Al otro lado, a no más de dos kilómetros, es donde podréis encontrar el monasterio. No dispongo de nadie en los alrededores, salvo de un ventrue llamado Ribov que habita en la misma Nicópolis. Le enviaré un mensaje para que os espere. Nicópolis posee un importante mercado, le comunicaré que os busque cada medianoche allí. Lo reconocerás por su porte, recuerda más a un patricio romano que a un búlgaro. El se encargará de buscaros acomodo y alimento para cuando partáis

hacia los monasterios. ¿Te ha quedado todo claro, (nombre del pj) o tienes alguna pregunta para realizar?”.

Este es el momento que el pj puede aprovechar para preguntar todo aquello que quiera, más tarde quizás ya sea imposible. Por supuesto, Antonius no dejará al pj partir solo. Podrán acompañarlo los ghouls que desee, siempre de máxima confianza, y en el supuesto que no tuviera disponibles para el viaje siempre está a tiempo de dejarle algunos de su guardia personal. Eso si, el mapa no saldrá nunca del palacio del patricio, el pj deberá ser capaz de recordar todos los detalles referentes al viaje.

La advertencia: Cuando abandone las estancias de Antonius, una sombra se acercará al ventrue. Se trata de Caius, que busca advertir nuevamente al vástago de Belisario.

“Escuchadme (nombre del pj), se lo que vais a hacer. Aún no es tarde para evitarlo. La destrucción de los monasterios tzmisce y la alianza con sus hermanos del norte no nos traerá sino desgracias. No cometáis esa imprudencia, no os sometáis a los designios de Antonius”.

Si el pj sigue sin oponerse a su misión, Caius se mostrará decepcionado y murmurará antes de marchar:

“Quizás Belisario no leyó con suficiente profundidad en vuestro corazón. Me alegró que no esté aquí para ver esto, sin duda se sentiría decepcionado. Él era un militar, al igual que vos, pero pensaba que la justicia era una cosa y la sangre por la sangre otra muy distinta. A pesar de todo os deseo suerte, (nombre del pj) y espero que volváis sano y salvo”.

Tras este encuentro el pj podrá preparar su viaje hacia el norte con calma, sólo interrumpido por una visita inesperada a su refugio. Se trata de Séptima Dominica, la chiquilla de Antonius y que como aliada de Caius vendrá a realizarle la misma solicitud que aquel.

Cuando se encuentren a solas, pues así lo exige la cainita, le lanzará la siguiente pregunta al pj:

“¿Acaso creéis que vuestro sire, nuestro estimado Belisario, estaría de acuerdo con la decisión que habéis adoptado? Pensadlo bien, mi querido (nombre del pj). Os considero alguien muy capaz, no me gustaría perderos a manos de los tzmisce del norte”.

Si tampoco con estas palabras logra convencerlo finalmente le dirá antes de irse:

“Ya veo que vuestra decisión es firme. En ese caso solo me queda desearos suerte y que volváis sano y salvo. Hacedlo por mi, (nombre del pj)”.

Suponiendo que uno u otro consigan convencer al pj para que cambie de idea, no hace falta decir que la ira de Antonius será infinita. Su cólera se extenderá más allá de los muros de las habitaciones que los rodean mientras grita exaltado fuera de sí.

“¿Cómo os atrevéis a echaros atrás? ¿Dónde está vuestro orgullo, vuestro honor? ¿Acaso vuestro sire os robó esto junto con vuestra vida? ¿Qué lealtad mostráis hacia vuestro señor, rompiendo de esta forma la palabra dada?”.

Los gritos se prolongarán durante un buen rato. No hace falta decir que el pj habrá caído en desgracia ante los ojos del patriarca ventrue, lo cual en el fondo quizás no sea una mala noticia visto el futuro que le aguarda, ganándose en cambio el respeto de Caius y Séptima Dominica. La única forma de volver a ganarse la confianza de Antonius sería aceptando definitivamente el encargo, pero eso ya es cuestión del pj.

A partir de ahora supondremos que finalmente ha aceptado la misión, con lo cual la parte podrá proseguir. Una vez los preparativos estén terminados el grupo podrá abandonar ya la capital del Imperio.

LOS TZIMISCE DE LA VIEJA PATRIA

Dejando atrás la ciudad de Bizancio, el camino lleva hacia el norte a través de una amplia carretera jalonada por diversos pueblos situados a ambos lados de ésta. Las posadas son habituales pues los viajeros que circulan por este camino son sin duda una de las más importantes fuentes de ingresos de que disponen sus habitantes. No será de extrañar que cuando comprueben el majestuoso porte (suponemos) del ventrue, y en caso que decida alojarse en alguno de estos lugares, sus propietarios lo traten con todos los honores. Todo dependerá de lo notorio que quiera hacerse el pj, pues en el caso que querer pasar desapercibido el trato recibido no será diferente del resto de huéspedes, lo cual no quiere decir que sea malo, en ningún caso se dará esta situación.

Tras recorrer la distancia que lo separa de la ciudad de Bizancio llegará por fin a su primer destino. Allí podrá dirigirse a la posada llamada *"El Jabalí Negro"*, un local de reconocida fama más allá de su región. Y lo cierto es que su fama no desmerece en absoluto la realidad. Se trata de un edificio de tres plantas, las dos superiores todas dedicadas a habitaciones. Dispone de unas enormes cuadras destinadas a los caballos y carros de los allí instalados. El interior del local, en su primera planta, no desmerece a ninguna de las posadas más lujosas de la misma ciudad de Bizancio. No llega al lujo extremo que pueden alcanzar las mejores de ésta pero sin duda no tiene nada que envidiar a la mayoría. Un amplio recibidor da la

bienvenida a los recién llegados. Allí, una persona lo acompañará directamente hasta el encargado, el cual le dará habitación al pj en la planta que elija así como a todos los que lo acompañen, en el supuesto que no viaje solo.

Si echa un vistazo a los que allí se encuentran, con una Percepción + Alerta a dificultad 5 verá una persona que lo observa con detenimiento sentada en una silla en un rincón. Su figura va cubierta con una túnica aunque su rostro no está oculto. Sus pálidos rasgos contrastan con la del resto de las personas que allí se encuentran. Cuando el pj lo mire una sonrisa escapará de su rostro, y con un gesto de su mano invitará al pj a acercarse.

Cuando se reúnan lo primero que hará es preguntarle su nombre para comprobar que se trata de quien dice ser.

"Mi nombre es Vitkovak (ver la parte correspondiente al año 1453 para más referencias a este voivoda). Soy uno de los enviados por los miembros de mi clan. Mis otros compañeros se encuentran visitando la ciudad, no tardarán en llegar. He solicitado un reservado donde podamos hablar con tranquilidad, sin que nadie nos moleste. Ah, mirad, allí llegan".

Efectivamente, cuatro personas acaban de entrar en el local y se dirigen directamente hacia la mesa donde el pj y su acompañante se encuentran. Su altura es considerable, pasando todos ellos del metro noventa. Un aura extraña emana de sus figuras, una sensación completamente diferente de la que se tiene cuando se está en presencia de los tzimisce bizantinos. Aquí, la malignidad parece emanar por cada centímetro de piel de los voivodas.

"Os presento a Marko, Javel, Mikorva y Svetlavke. Compañeros, éste es (nombre del pj). Como le decía ahora, tenemos un reservado dispuesto para nosotros. Si nadie tiene inconveniente, vayamos allí y hablemos tranquilamente".

El reservado en cuestión es una sala situada en la primera planta de la posada. De la gente que se encontraba en la planta baja seis seguirán al grupo, ghouls tzimisce encargados de vigilar la seguridad de sus señores. Hay un ghoul perteneciente a cada voivoda más uno enviado por el mismísimo Yorak, un matusalén cuya sola mención del nombre hace poner nervioso a todo el resto. Por supuesto, el pj también podrá disponer a sus ghouls para que vigilen la entrada.

La estancia, una amplia sala de unos diez metros de lado y de forma cuadrada, está ocupada por una mesa de madera rodeada por ocho sillas. Unas lámparas permiten encender un poco de luz en su interior, pues las ventanas tienen los postigos cerrados a petición de los cainitas. En la habitación únicamente entrarán estos, quedándose todos los ghouls en el exterior para vigilar. El primero en tomar la palabra será Vitkovak.

"Bien, no nos andemos con rodeos. Todos sabemos para que estamos aquí. Nuestro objetivo común es propinar un duro golpe a los tzimisce bizantinos, nuestros hermanos de clan y traidores. Para ello contamos con la ayuda de los ventrue de su ciudad, los cuales parece que también tienen alguna afrenta que vengar. Para ello, y en representación de su líder, Antonius, tenemos aquí a (nombre del pj), designado por él para representarle. Te escuchamos, pues. ¿Qué mensaje nos traes?"

En este momento el pj podrá exponer el mensaje que trae de parte del patriarca ventrue de Bizancio. Lo que ofrece y lo que pide es un hecho conocido por los tzimisce, así que no habrá prácticamente discusión y el pacto quedará firmado. La reunión finalizará a una hora ya avanzada de la noche, así que la partida deberá postergarse hasta la noche siguiente.

Los tzimisce disponen de habitaciones en la tercera planta, donde serán vigilados por sus ghouls. Si el pj decide acompañarlos durante lo que queda de noche podrá ser testigo de cómo utilizan sus artes maleando el cuerpo de un pobre anciano capturado por las calles de Ruse. Una tirada de Conciencia no sería despreciable ante tamaña muestra de barbarie, más cuando el cuerpo del anciano deja paso a un amasijo de carne y huesos. Por supuesto, de la boca del hombre no escapa el más mínimo gemido pues ésta ya no existe, ha sido borrada gracias a la vicisitud. Quizás, poco a poco mientras va siendo testigo de las barbaridades que cometen los voivodas tan diferentes a lo que había conocido hasta ahora el pj se vaya lamentando de la decisión que adoptó al aceptar el encargo.

VITKOVAK, TZIMISCE DE SEXTA GENERACIÓN

FUE 5, DES 4, RES 5. CAR 3, MAN 4, APA 1. PER 4, INT 4, AST 4.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 1, Esquivar 3, Empatía 3, Intimidación 3, Liderazgo 5, Pelea 5.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Pericias (alteración corporal) 4, Sigilo 2, Supervivencia 1, Trato con animales 3.

Conocimientos: Koldunismo 4, Lingüística 2, Política 3, Ocultismo 4.

Disciplinas: Animalismo 2, Áuspex 3, Celeridad 2, Dominación 2, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Potencia 3, Presencia 1, Protean 2, Vicisitud 6, Hechicería Koldúnica 2 (la dificultad es 4+ nivel del poder, gastando un punto de FV y tirando el Atributo necesario + koldunismo).

La vía de la tierra (Res): Silueta pétrea N1: el suelo trepa por las piernas e inmoviliza el blanco: a menos que saque cinco éxitos en Fuerza + Supervivencia a dificultad. 6: Queda atrapado tantos turnos como el doble de éxitos que consiga el activador. Resistencia sobrenatural N2: Gasta 1 punto de FV, pasa la tirada a dificultad 6 y añade dos dados para añadir a resistencia, absorbiendo incluso el daño agravado.

Trasfondos: Criados 4, Influencia 5, Posición 5, Recursos 5.

Virtudes: Convicción 4, Instintos 3, Coraje 4.

Camino: Caballería (versión tzimisce) 7.

Fuerza de voluntad: 9.

JAVEL, TZIMISCE DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 6. CAR 4, MAN 5, APA 4. PER 5, INT 3, AST 4.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 4, Empatía 5, Intimidación 6, Liderazgo 3, Pelea 4, Subterfugio 2.

Técnicas: Alteración corporal 3, Armas cuerpo a cuerpo 6, Equitación 4, Sigilo 3, Supervivencia 5, Trato con animales 2.

Conocimientos: Lingüística 1, Política 3, Ocultismo 3.

Disciplinas: Animalismo 1, Áuspex 3, Celeridad 2, Dominación 2, Fortaleza 1, Ofuscación 2, Potencia 3, Presencia 1, Protean 2, Vicisitud 6.

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

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 4.

Camino: Caballería (versión tzimisce) 5.

Fuerza de voluntad: 9.

MARKO, TZIMISCE DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 3, RES 4. CAR 4, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 3, AST 4.

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

Técnicas: Alteración corporal 3, Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Trato con animales 2.

Conocimientos: Lingüística 1, Política 3, Ocultismo 4.

Disciplinas: Animalismo 1, Áuspex 3, Celeridad 1, Dominación 2, Fortaleza 2, Potencia 1, Presencia 1, Protean 2, Vicisitud 6.

Trasfondos: Criados 3, Influencia 1, Posición 1, Recursos 4.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 4, Coraje 4.

Camino: Caballería (versión tzimisce) 7.

Fuerza de voluntad: 7.

MIKORVA, TZIMISCE DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 5. PER 3, INT 3, AST 2.

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

Técnicas: Alteración corporal 3, Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 1, Trato con animales 1.

Conocimientos: Lingüística 1, Política 2, Ocultismo 1.

Disciplinas: Celeridad 1, Dominación 3, Fortaleza 1, Presencia 3, Protean 1, Vicisitud 3.

Trasfondos: Criados 3, Recursos 4.

Virtudes: Convicción 5, Instintos 4, Coraje 4.

Camino: Caballería (versión tzimisce) 6.

Fuerza de voluntad: 5.

SVETLAVKE, TZIMISCE DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 4, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 2, INT 4, AST 2.

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

Técnicas: Alteración corporal 4, Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Trato con animales 1.

Conocimientos: Lingüística 2, Política 2, Ocultismo 2.

Disciplinas: Celeridad 1, Dominación 1, Fortaleza 1, Presencia 1, Potencia 1, Protean 2, Vicisitud 4.

Trasfondos: Criados 4, Recursos 4.

Virtudes: Convicción 5, Instintos 3, Coraje 5.

Camino: Caballería (versión tzimisce) 7.

Fuerza de voluntad: 7.

EL MONASTERIO DE SANTA ANA

Al anochecer siguiente el grupo, formado por los cinco cainitas tzimisce más el pj ventrue, los ghouls de éstos más los que el pj ha traído consigo, así como doce fervientes seguidores tzimisce víctimas de las disciplinas, tomarán el camino que les conduce hacia el monasterio de Santa Ana. Tras viajar durante dos semanas aproximadamente y dejar atrás la ciudad de Filipópolis llegarán a la bifurcación que mencionó Antonius. Ésta es claramente reconocible –aparte por el hecho que el pj sabe perfectamente donde se encuentra situado –porque con una buena tirada de Percepción + Alerta a dificultad 10 se puede llegar a vislumbrar en la lejanía una construcción que recuerda claramente a los monasterios de la zona. Con un éxito les parecerá ver algo que parece realizado por la mano humana, no natural, mientras que con dos verán lo narrado anteriormente.

Cogiendo el camino de la derecha, tal y como explicó Antonius, se irán aproximando al monasterio de Santa Ana. Se trata de una construcción de piedra de pequeño tamaño, nada comparable a los monasterios que tanto abundan en la ciudad de Bizancio. El camino hasta allí abandona las montañas circundantes y se vuelve bastante llano, poco abrupto, donde avanzar se hace hasta cierto punto cómodo.

Durante el viaje los tzimisce hablan entre ellos en un idioma que el pj no conoce, un dialecto eslavo. Únicamente en el caso que hablase esta lengua podría entender algo de lo que dicen, aunque en ningún caso parece ser nada especialmente relevante. Los únicos instantes son cuando discuten entre ellos si deben intentar apresar al ventrue y tratar de sondear su mente o bien lo siguen como tenían pensado en un principio. Vitkovak, el que parece llevar la voz cantante en el grupo, apelará a la palabra dada y no dejará que ninguno de sus compañeros de viaje ataque al pj. Al menos de momento.

Finalmente el grupo llegará a las cercanías del monasterio. Los alrededores están pelados, prácticamente sin vegetación excepto algunos matorrales de hierbas que crecen desperdigados entre las rocas. El cielo está permanentemente nublado y un ligero pero constante viento azota las figuras a caballo.

“Parece que hemos llegado a destino, ¿no es así, mi estimado ventrue?” preguntará Javel en su torpe griego.

De nuevo Vitkovak será el que tome las riendas.

“Quedan aún unas horas para el amanecer, cuatro calculo yo. Más que suficientes para acabar con los que allí encontremos. Javel, Marko y yo iremos por el aire. Una vez allí yo me encargaré de los que estén en el interior de los muros. Vosotros dos iréis rápidamente a abrir las puertas. Mientras eso sucede, el resto os habréis acercado sigilosamente esperando que éstas se abran. No nos esperan, pero no correremos riesgos. Mikorva y Svetlavke iréis delante, detrás os seguirán los ghouls. Tú, ventrue, espera aquí hasta que no quede nadie vivo. ¿No queremos que te vean, verdad?”

Sin duda el pj podrá notar el tono irónico en la voz del tzimisce, aunque si es inteligente se guardará de decir nada ofensivo. Vitkovak, eso sí, sabrá apreciar una respuesta en el mismo sentido.

Si nadie tiene nada más que decir, y por parte de los voivodas así es, tanto Marko como Javel como Vitkovak descenderán de sus caballos y ante los ojos del pj tomará la forma de Merodeador Quiróptero con sus grandes brazos deformándose y acabando en grandes garras, alas gigantescas en forma de murciélago crecen de sus extremidades superiores, su altura crece hasta los dos metros y medio y su piel toma un repugnante color gris verdoso mientras se convierte en una especie de caparazón quitinoso. Además, un olor nauseabundo empieza a flotar en el ambiente y numerosas espinas surgen de sus cuerpos.

Incluso acostumbrados a esta visión los ghouls tzimisce retroceden un paso ante tal demostración de poder, no digamos ya los del pj (Coraje a dificultad 8 para mantenerse impertérritos).

El que hace unos instantes era Vitkovak gira su horrendo cuello y su faz mira al pj, suelta un gruñido salido de la peor de las pesadillas y los tres levantan el vuelo. Poco a poco se pierden en la distancia acercándose al monasterio. A todo esto, lo que queda del grupo empieza a avanzar hacia éste.

Tras recorrer la distancia que los separa las puertas del monasterio se abren y el grupo desaparece en su interior. Es de suponer que el pj permanecerá donde estaba, en caso contrario será testigo de la salvaje destrucción llevada a cabo contra los monjes obertus.

Finalmente, tras unos diez minutos, un ghoul subirá al muro frontal y allí hará un gesto con una antorcha hacia el pj, el cual ya podrá acercarse.

A medida que entre en el monasterio los restos de la matanza se harán evidentes. Los cuerpos de algunos monjes yacen desparramados por el suelo, abiertos en canal con las vísceras fuera o con las columnas deformadas adoptando grotescas formas que salen por orificios del cuerpo que instantes antes ni siquiera existían. Los rictus de terror adornan sus caras.

Algunos presentan heridas de armas, espadas mayoritariamente. Los ghouls despojan los cadáveres o simplemente se aseguran que estén muertos cortándoles las cabezas.

Cuando el pj se adentre en el interior del edificio principal oírás las risas como resuenan por toda la construcción. No le será difícil llegar donde los tzimisce se están divirtiendo con algunos supervivientes. Extrañas criaturas, anteriormente hombres, se arrastran por las baldosas frías de la capilla. Alguno se

acercará incluso al pj implorando piedad. Sus piernas han desaparecido, substituidas por lo que parece una sola cola, como si se hubieran fusionado. De su cara, su boca ya no está y unas agujas de hueso surgen de su cráneo para volver a clavarse en sus ojos. La sangre mana por las múltiples heridas cuando su mano se agarra a la pierna del pj. De nuevo unas tiradas de Conciencia no serían mal vistas, ¿no?

Si el pj hace cualquier intento para que los tzmisce detengan su brutal juego éstos se lo quedarán mirando con aire de desdén. Entonces estallarán en risotadas, las cuales se cortarán en seco cuando Vitkovak se acerqué al ventrue y se detenga a un par de pasos.

“Fuisteis vosotros los que vinisteis a buscarnos, no lo olvidéis. Dale las gracias a tu señor por ver lo que estas viendo. Nosotros no venimos a interrumpir vuestros juegos, nosotros nos ocupamos de nuestros territorios y nos defendemos si nos atacan. Fuimos atacados y por eso estamos aquí, pero no olvidéis que fue Tu Antonius el que nos llamó y propuso este pacto. Pero estate tranquilo, no volverás a ver esto mientras permanezcamos juntos. Te doy mi palabra. Vámonos de aquí, nos espera el siguiente monasterio. Aquí hemos acabado”.

EL MONASTERIO DE BORBAN

Una vez el monasterio de Santa Ana ya no existe, lo siguiente que deberá hacer el grupo es desandar el camino hasta llegar a la bifurcación. Al alcanzarla deberán coger el camino de la izquierda. Este terreno que cruzarán, tal y como le advirtió Antonius, es bastante más agreste y escarpado que el que conduce al primer monasterio. Irán cruzando diferentes pueblos, Sevac, Rumsia, Torya y finalmente Robroga. Ninguno de los tres primeros supera el medio centenar de habitantes mientras que el último llega casi a los trescientos. Recordando las instrucciones dadas por Antonius aquí será donde les espera Ricardo, un ghoul del patriarca. El lugar de encuentro es la posada del pueblo, lugar nada difícil de encontrar debido al hecho que únicamente hay una. El lugar se llama “*Vaastiorba*”, aunque ninguno de los lugareños sabe que significa. El propietario es un tal Simón, el cual le puso el nombre porque sonaba bien y punto, sin ningún otro motivo. Es un edificio de madera de dos plantas, con unas cuadras más que decentes donde dejar las monturas. En su interior, según a la hora que lleguen no encontrarán a nadie despierto excepto a Ricardo, el cual, conocedor de las costumbres de sus amos, no dudará en dormir de día para esperarlos de noche.

Así, nada más entrar, el pj reconocerá al ghoul como quien es por haberlo visto varias veces en Bizancio. Éste reconocerá aún más rápidamente a un cainita del mismo clan que su señor. Tras saludarlo y mostrar sus respetos a sus acompañantes los invitará a sentarse. En el supuesto que el posadero aún estuviese despierto será el momento que aprovechará para ir a dormir tras asegurarse que los recién llegados quedan debidamente alojados y alimentados (je, je, je).

Tras quedarse solos Ricardo procederá a explicar al pj y a los que lo acompañan que es lo que ha observado. Primero de todo, el monasterio de Borban se encuentra a unos diez kilómetros avanzando a través de las montañas. El camino es bastante ancho, lo suficiente para que pase un carromato. Los monjes disponen de diferentes huertos y algunos animales para su sustento, lo cual hace que las visitas al pueblo sean bastante raras. Las gentes que viven por los alrededores los consideran un poco extraños. Sabe que en algunas ocasiones se han visto carromatos repletos de cajas dirigiéndose hacia el monasterio sin detenerse en Robroga. La última vez que fue visto uno de éstos sucedió hace unos tres meses aproximadamente. No hay regularidad en estos viajes, a veces ocurren dos en una semana y luego están dos años sin que pase ninguno. Nadie sabe que es lo que transportan. Desde la llegada de Ricardo al pueblo, hace más o menos unos diez días, nadie ha venido por el camino en dirección al monasterio o al revés, al menos que él haya visto.

Otra cuestión es la de alimentarse. Existen algunas casas por los alrededores que pueden ser visitadas por los cainitas, lo suficientemente alejadas y aisladas para que nadie se de cuenta rápidamente de lo que sucede.

Tal y como les explica Ricardo el camino hacia el monasterio es bastante transitable, pudiendo pasar un carro o dos caballos uno al lado del otro; sigue una ruta ascendente, elevándose poco a poco hacia las alturas. De vez en cuando algunos pequeños caminos se bifurcan hacia el principal dirigiéndose hacia las casas aisladas de los alrededores, aunque unos tres kilómetros después de abandonar Robroga ninguno más surge del que conduce a Borban.

Tras recorrer la distancia que los separa del monasterio los cainitas y sus acompañantes, tanto ghouls como mortales, se encontrarán frente al edificio. Éste surge en la cima de una montaña, con los picos de los alrededores visibles desde la distancia y con las nubes a baja altura ocultándolo a quien lo busque de lejos. Lo cierto es que el monasterio no se diferencia excesivamente del anterior, cosa que podrán comprobar cuando se hayan acercado lo suficiente. Una vez en las inmediaciones Vitkovak dará de nuevo las instrucciones:

“Bien, actuaremos igual que la vez anterior. Pero ahora no nos divertiremos con los monjes, simplemente los mataremos. ¿Queda claro? Esto lo hacemos porque se lo prometí al ventrue; al parecer, desaprueba nuestras costumbres. Bien, vamos allá”.

El procedimiento que seguirán los voivodas será el mismo que la vez anterior en el monasterio de Santa Ana, tal y como hemos explicado. La mayor diferencia será, pero, que en vez de aparecer un hombre con una antorcha esta vez será uno de los edificios del monasterio el que empezará a arder. La sorpresa sin duda será desagradable cuando el pj, al pasar los muros descubra que el edificio en llamas no es sino la biblioteca.

Ante ella, de pie, los cinco tzimisce observan desde una respetuosa distancia como la alta construcción, de unas cuatro plantas, arde desde la base hasta el piso superior.

“Sin duda los libros son un buen material para propagar un buen fuego, ¿no creéis, estimado (nombre del pj)?”.

No hace falta ser muy despierto para darse cuenta de nuevo del tono de ironía que desprenden las palabras de Mikorva, que ha sido la que ha hablado esta vez. Un coro de risas jalonará la pregunta. Mientras, los hombres y los ghouls siguen rematando los cuerpos de los monjes por si hubiese algún superviviente. El fuego empieza a propagarse a los edificios contiguos, y lo más prudente sería abandonar el monasterio. Si el pj intenta entrar para ver si puede salvar alguna cosa (quien sabe, quizás piense que algún libro interesante puede estar esperándole a las puertas de la biblioteca) primero deberá vencer una tirada de Coraje con una dificultad acorde al espectáculo de llamas que tiene ante sí y posteriormente evitar los numerosos pedazos del edificio que lenta pero inexorablemente se va desmoronando.

EL MONASTERIO DEL CRISTO REDENTOR

Para llegar a él primero deberán dirigirse hacia Nicópolis, cerca del nacimiento del río Kamchika, el cual desemboca cerca de Varna. Tras dejar la compañía de Ricardo el grupo se encaminará hacia el este, abandonando temporalmente las zonas montañosas para entrar en un terreno más llano, aunque al poco volverán al terreno montañoso. La ciudad se encuentra al pie de estas montañas, con lo cual podrán hacer un alto antes de proseguir camino. De un tamaño considerable para la zona, cerca de dos mil habitantes, la ciudad de Nicópolis podrá servir al grupo para alimentarse y descansar en caso que lo consideren necesario. Únicamente dos vampiros habitan en dicha urbe, uno de ellos un ventrue llamado Ribov y el otro un lasombra de nombre Miguel Castelló. Tal y como le explicó Antonius al pj su compañero de clan los estará esperando en el celebre mercado de la ciudad, a eso de medianoche. A esas horas pocos son los que transitan por las calles, y el mercado no es más que un conjunto de tiendas en una gran plaza, donde los comerciantes que están de paso duermen al raso en el interior de sus propias tiendas montadas para permanecer sólo algunos días, mientras las más estables, pertenecientes éstas a los propios comerciantes de Nicópolis y fabricadas en madera, se encuentran cerradas a cal y canto. Entre este mar de gente el pj se encontrará con una figura que parece salida de otro lugar: un sujeto que ronda la cincuenta, vestido con una especie de túnica blanca y bajo la que se aprecia una armadura metálica mientras su capa roja permanece enrollada en su antebrazo, como aquel que sujeta una bandeja. Su andar es altivo y su mirada obliga a aquellos que se cruzan con ella a apartar la vista. Para el pj no habrá duda que se encuentra ante Ribov, el ventrue del que le habló Antonius.

Cuando se presenten saludará a su compañero de clan con una exquisita reverencia y unos finos modales. Realmente, como dijo el patriarca bizantino, más parece un patricio romano que no un búlgaro como sus compatriotas. Mostrará igualmente sus respetos hacia los tzimisce, aunque será patente su poca simpatía hacia ellos.

“Sed bienvenidos a la ciudad de Nicópolis. Espero que el viaje no os haya fatigado en exceso. De ser así puedo ofreceros un poco de vitae de mi rebaño particular, o bien acompañaros directamente a una posada donde tengo unas habitaciones esperando vuestra llegada. Vos, naturalmente (dirigiéndose al pj), me gustaría que os dignaseis a visitar mi morada y me pusierais al corriente de los últimos acontecimientos ocurridos en Bizancio. Si a vuestros acompañantes no les importa, por supuesto”.

“Haced, haced –exclama Svetlavke –por nosotros no hay inconveniente. Y no os preocupéis por nuestro alimento, ya nos encargaremos nosotros de buscarlo. ¿No es así, compañeros?”

Los tzimisce asentirán con un leve gesto de su cabeza.

Si nadie pone trabas Ribov y el pj acabarán disfrutando de un poco de excelente vitae en casa del ventrue. Se trata de una mansión de madera, como la mayoría de las construcciones de la ciudad, de un solo piso. Pero aunque el exterior pueda parecer similar a las más lujosas del resto de Nicópolis, lo cierto es que su interior recuerda por su decoración a las antiguas casas romanas. Todo tipo de lujos traídos de diferentes puntos de la zona hacen que el pj no se sienta tan extraño como podría haber pensado.

Mientras apuran su copa de vitae servida por un criado de Ribov, éste no cesará de hacerle preguntas sobre la situación política de Bizancio, pues aunque su relación con los ventrue de Bizancio – especialmente con Antonius – es constante, uno no siempre puede recibir de visita a alguien que le traiga noticias de primera mano, tales serán sus palabras. Una vez su curiosidad haya sido satisfecha le explicará como llegar hasta el monasterio del Cristo Redentor:

“Deberéis coger el camino que sale de Nicópolis y que conduce hacia Sliven. Una vez dejado atrás el pueblo seguí el camino principal entre montañas para alcanzar el monasterio. No tendréis dificultades en dar con él, el camino está jalonado por algunas posadas para viajeros. Eso os llevará unos dos días de camino”.

Si el pj le pregunta por el pueblo de Volstivov, única referencia conocida por un nombre para dar con el cuarto monasterio, el del Ángel Blanco, Ribov le indicará que tendrá que volver a Sliven, de allí a Volstivov y tomar el camino que conduce al Salto del Ángel, una caída de agua de unos cincuenta metros. Para ello deberá preguntar a las gentes de dicho pueblo. Ellas le indicarán. A partir de ahí desconoce que ruta tomar, eso deberá saberlo el pj con las informaciones de que disponga.

Pero antes que acabe la conversación, el ventrue lanzará una advertencia sobre su compañero bizantino:

“Cuidaos de aquellos que os acompañan. Se que las cosas están mal en Bizancio, pero poco sabéis sobre los tzimisce de la Vieja Patria. Aquí estamos más acostumbrados, y las historias que cuentan de ellos no son sino de auténticos diablos sobre la tierra. Vigilad siempre vuestra espalda. Y recordad, cuando ya no os necesiten nada les impedirá mataros a vos y a vuestros acompañantes”.

Ribov proporcionará al grupo comida para los ghouls y los humanos, los cainitas deberán procurarse la suya por su cuenta durante el viaje.

Abandonando la ciudad los cainitas y los que los acompañan se dirigirán hacia el noreste. Cuando lleguen a Sliven se encontrarán con una población de unas cien personas, la mayoría agricultores y ganaderos, aunque otros viven de la caza o la madera de los bosques de los alrededores. Dejando atrás el pueblo cogerán el camino que lleva al monasterio. Tal y como les han explicado, el viaje en sí dura dos días hasta que se encuentren con el monasterio del Cristo Redentor. Así mismo, los laterales del camino disponen cada pocos kilómetros de posadas donde alojarse y descansar. Algunos pueblos pueden divisarse en la lejanía, repartidos por las montañas de los alrededores. Finalmente llegarán al monasterio, a las puertas del cual diversas tiendas están montadas alojando a viajeros y peregrinos que han venido a visitar el monasterio para expiar sus culpas. Algunas hogueras iluminan el oscuro paisaje, no más de diez o doce personas comiendo alrededor de las lumbres o bien descansando en el interior de las tiendas intentando escapar del frío que les rodea, todo dependiendo de la hora en que lleguen los cainitas.

Lo que propondrá ahora Vitkovak es que los humanos y ghouls se encarguen de exterminar a los que se encuentran en las tiendas, esperando a que todos estén dormidos, mientras los cinco cainitas asaltan el monasterio y matan a los que allí viven. A menos que el pj tenga alguna idea mejor – y que sea aceptable por los tzimisce – ese será el plan a seguir. No hace falta decir que las escenas de las tiendas serán dignas de la mejor carnicería, con gritos, sangre, asesinatos a sangre fría y cualquier otra idea que al narrador se le ocurra. Hechos que no desmerecerán en nada a los que tendrán lugar en el interior, donde todos los monjes caerán bajo la acometida de los tzimisce los cuales posteriormente pegarán fuego al monasterio.

Cuando el ataque finalice y el último superviviente haya sido exterminado Svetlavke se acercará al pj y le murmurará:

“¿Qué te ha parecido, mi estirado amigo? ¿Gritaron poco esos monjes o crees que aún deberían gritar menos? Lo primero que hice fue atravesarles la garganta, así seguro que ningún grito molestaría tus delicados oídos”.

“Ya basta, Svetlavke –dirá Vitkovak – guárdate tus comentarios para más adelante. Ahora no es el momento. Bien, (nombre del pj), ¿y ahora donde vamos?”.

El pj podrá notar las miradas inquisitivas de los tzimisce hacia su persona, cosa que no debería sorprenderle pues se han ido repitiendo a lo largo de los últimos días. A pesar de los roces que pueda haber, Vitkovak intentará actuar en todo momento como freno entre las disputas del ventrue con sus hermanos de clan.

EL MONASTERIO DEL ÁNGEL BLANCO

Una vez arrasado el monasterio del Cristo Redentor, tan solo quedará uno de los cuatro que el grupo tenía marcado como objetivo. Para llegar hasta él y siempre según las instrucciones recibidas, lo primero que deberán hacer es regresar hasta Sliven y allí preguntar por el camino a Volstivov. Una vez en el pueblo deberá preguntar a sus habitantes por el sendero que conduce al salto de agua conocido como el Salto del Ángel. Tras eso, cruzar un antiguo puente de piedra y seguir hasta dar con el monasterio, situado a unos dos kilómetros del puente.

Siguiendo las instrucciones, una vez regresen a Sliven podrán preguntar a sus habitantes que camino coger para dirigirse hacia Volstivov. A quien se lo pregunten se extrañará mucho pues dicho pueblo no es más que un conjunto de casas desperdigadas por los montes y habitadas por no más de quince o veinte personas. Una vez den con la dirección podrán emprender viaje.

Tal y como les han dicho, Volstivov no son más que una decena de casas, algunas incluso vacías, que dan cobijo a dieciséis personas. El pueblo es grande, más que nada porque las casas se encuentran bastante separadas unas de otras. Dar con el sendero del Salto del Ángel no es nada complicado, todos en el pueblo lo conocen. Si preguntan si son muchos los viajeros que se dirigen hacia allí comentarán que no, como mucho uno o dos al año, aunque a veces han venido en carro transportando quien sabe qué. Precisamente hace unos tres días uno de estos carromatos pasó por el pueblo en dirección al salto de agua.

Es muy posible que los tzmisce decidan alimentarse en el pueblo, lo cual daría lugar a que todos los habitantes sean exterminados. Ninguno de ellos aceptará ninguna injerencia del pj en sus deseos, así que deberá cuidarse mucho de intervenir. Para él será claro que los voivodas no aceptan su intervención en el supuesto que esta se produzca, y a duras penas Vitkovak podrá contener a sus hermanos de lanzarse sobre el ventrue.

Si todo sigue como es debido y el grupo se dirige, siguiendo las instrucciones de los habitantes de Volstivov, hacia el Salto del Ángel, se encontrará avanzando por un estrechísimo sendero abierto entre las rocas, rodeado de altos árboles que jalonan con el movimiento de sus ramas los pasos del grupo. De vez en cuando algún aullido resuena en las montañas. Con una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 10 indicará a quien la saque lo siguiente:

- 1 Éxito: Se trata de lobos, pero lobos grandes. Podría tratarse de lupinos, pero no parece probable.
- 2 Éxitos: Se trata de algo más que lobos. Su cadencia no es la típica de estos mamíferos.
- 3 Éxitos: Algo sobrenatural. O gangrel o garou. Imposible decir más.

Por mucho que lo intenten nadie llegará a ver nada por los alrededores, pues ninguno de los gangrel (pues de eso se trata) está lo bastante cerca para colocarse al alcance del ventrue y sus acompañantes tzmisce.

Una vez pasado el salto, y tras avanzar unos doscientos metros por el estrecho camino llegarán a un puente de piedra construido, por su aspecto, hace unos pocos cientos de años. Cruzar por el es seguro, aunque la visión del precipicio que bajo él se encuentra con el fondo a unos doscientos metros no transmite precisamente confianza. Tras cruzarlo y seguir unos dos kilómetros encontrarán por fin el monasterio. Su aspecto no difiere del de los otros, una típica construcción de los tzmisce. Lo que si destaca es un edificio que sobresale tras los muros, lo que podría tratarse perfectamente de una biblioteca, a juzgar por su estructura.



Cuando el grupo llegue quedará poco tiempo para que salga el sol, pero Vitkovak decidirá no esperar y los otros tzmisce estarán de acuerdo con él. El procedimiento a seguir será parecido al de las anteriores ocasiones, y como tal los voivodas lo llevarán a cabo.

Todo parecerá ir bien, con los gritos escapando por encima de los muros del monasterio, hasta que de pronto el pj pueda ver como una figura en forma de merodeador quiróptero surge del interior del monasterio y alcanza a otra con el mismo aspecto, a quien el pj podrá reconocer –con una tirada exitosa de Percepción + Alerta a dificultad 7 –como Javel. Por mucho que se esfuerce no tendrá ni idea de quien se trata la otra. Entonces se abrirán las puertas del monasterio y la figura de uno de los ghouls aparecerá, dará un par de pasos vacilantes y se desplomará muerta en el suelo. Mientras, la biblioteca arde (aunque el pj hubiese insistido en que eso no sucediese los

tzimisce harán oídos sordos a su petición).

Si el pj decide permanecer en el exterior se perderá lo que viene a continuación y deberá oírlo por boca de Vitkovak.

En caso que decida entrar en el edificio, al cruzar los muros lo primero que verá serán algunos cuerpos de diversos monjes tirados por el suelo, víctimas de la habitual bestialidad de sus atacantes. Pero las cosas empezarán a cambiar cuando lo que aparezcan más adelante sean los cuerpos de los ghouls y los humanos tzimisce. Todos yacen desmembrados en el suelo, desgarrados y destrozados. Además, entre ellos, el cuerpo de Javel con la cabeza arrancada tras morir y recuperar su forma humanoide. En ese momento, una figura cubierta de sangre aparecerá ante el pj. En forma de gigantesco zulo, con sus alas desplegadas, una increíble figura a quien el pj podrá reconocer a pesar del cambio sufrido en su aspecto y de la cantidad de sangre que lo cubre. Se trata de Neso, el vástago del Dracon.

“¡Tú!” será lo primero que escapará de su boca. Tras ello, un gruñido y las garras del voivoda creciendo por momentos.

Cuando el pj se lance –suponemos –contra él, o bien lo haga el tzimisce bizantino, una figura bajará del cielo y lo agarrará entre sus garras. Se trata de Vitkovak, el cual se llevará volando a su presa mientras esta se debate inútilmente, debilitada por la pérdida de sangre y las heridas sufridas. El tzimisce transilvano se lanzará contra unas vigas de madera que surgen de la torre en llamas, empalando el cuerpo del bizantino y privándolo de cualquier oportunidad de salvación ante la mirada atónita del pj. Entonces clavará sus colmillos en el cuello del moribundo realizando diablere sobre Neso, y una vez completada la acción con un movimiento de sus garras decapitará a su presa, cuya cabeza caerá rodando a los pies del ventrue.

Tras esta espeluznante escena Vitkovak descenderá hasta situarse ante el pj y cambiará su aspecto volviendo a su forma original. Del edificio principal aparecerán también Mikorva y Svetlavke, los dos únicos supervivientes de la lucha contra el sire del pj tzimisce, ambos cubiertos también de diversas heridas y con las ropas cubiertas de sangre.

“¿Sabéis quien era ese?” –preguntará Mikorva –. “Hemos escapado de puro milagro”.

“Cierto –responderá Vitkovak –, de no ser por los ghouls y los mortales estaríamos muertos. A pesar de todo Javel y Marko han sufrido la Muerte Definitiva. ¿Ese era Neso, no es cierto, (nombre del pj), el vástago del mismísimo Dracon?”

El pj podrá responder lo que quiera, aunque lo cierto es que Vitkovak sabe perfectamente de quien se trata, pues él fue uno de los que estaban cuando el Dracon recibió la embajada de la Vieja Patria que le trajo las advertencias sobre la inconveniencia de abrazar a Gesu.

Tras estos hechos lo cierto es que a los tzimisce no les quedarán ganas de enfrentarse al ventrue. Será Vitkovak el que se despida del pj

“Bien, ventrue. Con esto nuestro pacto queda satisfecho. Los monasterios han sido destruidos y vuestra colaboración permanece en el anonimato”.

Si el pj no tiene nada especial que decir los tres tzimisce supervivientes se despedirán cuando lleguen a Sliven. No será una despedida excepcionalmente afectuosa, como es de esperar, pero parece que la pérdida de sus dos acompañantes cainitas y de los ghouls y los mortales los han afectado en demasía. Tras esto únicamente le queda al pj volver a Bizancio y dar cuenta de lo sucedido.

EL REGRESO

Cuando el pj llegue por fin a su ciudad lo primero que deberá hacer es visitar a Antonius. Este se encontrará reunido con Petronio conversando sobre diferentes temas relacionados con el gobierno imperial, ciertos agentes corruptos aparecidos en algunos puntos claves. Cuando el pj sea anunciado el patriarca ventrue suspenderá su reunión con el gobernante brujah y se quedará a solas con su enviado. Su interés es evidente pues apenas el pj haya entrado ya lo estará sometiendo a toda clase de preguntas referentes a su viaje.

Cuando le explique lo sucedido Antonius no podrá evitar su satisfacción, más aún si se entera que el mismísimo vástago del Dracon, Neso, ha muerto a manos de sus hermanos de clan.

“¡Que grandes noticias me traes! ¡Ja, ja, ja! Esos bastardos nunca debieron cruzarse en mi camino. Gracias, (nombre del pj), hace años que no recibía un mensaje tan agradable para mis oídos. Convocaré una semana especial de juegos en el hipódromo para celebrarlo. Por supuesto, el motivo no será ese, ya inventaré alguno”.

Tras recibir las felicitaciones del patriarca y conversar un rato más el pj podrá abandonar el lugar. Afuera, una sombra lo estará esperando. Se trata de Caius.

“¡(Nombre del pj)! Me han dicho que habías llegado. Estoy contento de verte sano y salvo”.

“Siento que no siguieras mi consejo, pero espero que este viaje te haya abierto los ojos. ¿Sigues pensando que Antonius actúa correctamente, o te has dado cuenta que por saciar su sed de venganza es capaz de cualquier cosa?”

De la respuesta que dé el pj pueden depender futuras alianzas con los mismos ventrue, además de su posición una vez Antonius muera cuando se celebre el tercer consejo. Tras hablar con el antiguo éste se despedirá del pj, dando por finalizada su intervención en esta parte.

EL PJ TZIMISCE

LA DESAPARICIÓN

Nos encontramos en el año 751. La actividad en el interior del monasterio de San Pablo prosigue su rutina habitual. En esta falsa apariencia de calma, mientras el pj se encuentra revisando unos tomos de la biblioteca oculta recibe el aviso de uno de los monjes del lugar:

“Señor, El Dracon solicita veros en la capilla. Nuestro señor Neso también ha sido avisado”.

Siguiendo las indicaciones del monje y una vez llegue al lugar, nuestro tzimisce se encontrará con Neso, el Dracon y con los dos hermanos, los cuales llegarán un minuto más tarde que él. La conversación que sigue es la que tendrá lugar en la estancia, aunque el pj podrá intervenir cuando lo considere necesario.

“Pasad y sentaos todos. Hemos de discutir un asunto que me tiene preocupado”.

“Decidnos señor, ¿acaso los ventrue han asaltado algún nuevo monasterio?” –preguntará Gesu.

“No, Gesu, o de momento no. Uno de nuestros correos más importantes, Savan, ha desaparecido. Debería haber llegado a Bizancio hace tres días procedente de la ciudad de Sofia, pero nadie lo ha visto. He estado investigando y por lo que he averiguado su pista desaparece en la cercana Adrianópolis”.

“Me temo que esta desaparición nos reportará muchos problemas. ¿Qué sabía el correo exactamente de nosotros, aparte de lo que pueda saber cualquier cainita de Bizancio?” –intervendrá Symeon –.

“¿Incluyes a los nosferatu aquí?”

“No hagas bromas, Neso, se trata de algo serio. Nada especialmente importante excepto quizás la situación de algunos monasterios que nos interesa que permanezcan ocultos, entre ellos el del Ángel Blanco. Había realizado alguna visita allí en su función de correo, aunque de ello hace ya algunos años”.

“No sabemos si es cosa de los ventrue su desaparición”.

“Yo no daría nada por supuesto, Gesu –intervendrá el Dracon – pues podríamos llevarnos una desagradable sorpresa”.

“Y yo digo, –interrumpirá Symeon –¿no hay que llevar un cargamento de libros al Ángel Blanco?”

“Cierto” –confirma Neso –.

“Bien pensado. Neso, tu tenías que encargarte de ese envío. ¿Y si en vez de simplemente mandarlo lo llevaras tu en persona?”

“¡Ja, ja, ja! Encantado. Menuda sorpresa se llevarán esos ventrue si están detrás de todo e intentan algo”.

“La verdad es que no creo...”

“Nunca subestimes a Antonius, Gesu. No sabes hasta donde puede alcanzar su ira, ni lo astuto que llega a ser. Golpeará siempre donde menos esperemos. Y por eso no quiero dejar el resto de zonas desprotegidas. (nombre del pj), irás con Symeon hasta Adrianópolis acompañando a Neso. Allí os dividiréis. Él llevará el cargamento y vosotros dos os dirigiréis hacia Tracia. Vigilad la zona de los monasterios gemelos, San Cristóbal y San Marco. No quiero problemas por falta de atención. A veces los pequeños detalles marcan la diferencia. Tu, (nombre del pj) irás a San Cristóbal y tu, Symeon, a San Marco”.

Tras llegar a este punto la reunión se terminará, con Symeon acercándose al pj:

“Será un placer acompañarte, estimado (nombre del pj). Espero aprender mucho de ti”.

La frase es pura adulación, pues el pj sabe perfectamente que Symeon es una de las personas más dotadas que existen en Bizancio a día de hoy. Y con un futuro aún mayor si cabe.

Antes de partir ambos fueron informados por el Dracon de quien estaba al frente de cada monasterio, en el caso del del pj un tal Padre Kotyas, por supuesto enterado de quien será su huésped, conocedor como es de la cúpula dirigente tzimisce dentro de la orden de los Akoimetai.

El viaje hasta Adrianópolis, ciudad situada a unos doscientos kilómetros aproximadamente de Bizancio, se hará sin ningún tipo de contratiempo. Una vez lleguen, Neso se despedirá de ellos dirigiéndose al norte acompañado de sus monjes y con los dos carromatos que transportan los libros.

LOS MONASTERIOS GEMELOS

Los dos monasterios reciben este nombre por haber sido construidos en época similar y guardar un enorme parecido entre ellos, además de su cercanía, no más de diez kilómetros de distancia los separan. Situados a unos cincuenta kilómetros al sur de Adrianópolis, los caminos que conducen a ellos son los mismos, el cual no se bifurca hasta que prácticamente se alcanza el destino. La zona es montañosa, pero se puede avanzar con tranquilidad por ellos. El único problema pueden proporcionarlo las bestias salvajes que viven en los alrededores, aunque los cainitas no deberían tener ningún problema con ellas. Una vez separados el pj llegará al monasterio de San Cristóbal. Una construcción de piedra que se alza en la cima de una colina, altos muros de piedra rodean los principales edificios, como pueden ser la iglesia, la biblioteca o la casa de huéspedes. Afuera del monasterio, en los campos de los alrededores, algunas casas con labriegos trabajando las tierras y sus cultivos o personas con animales que ofrecen sus productos a los monjes, actividad que viene desarrollando sus antepasados y que les sirven para subsistir. Cuando el pj llegue será ya noche cerrada, suponiendo que decidieran pasar los dos tzimisce día en un de las posadas del camino. Siguiendo este horario, su llegada al monasterio se producirá sobre las tres de la madrugada.

Las puertas están cerradas, pero si pica –supondremos que no tiene ningún interés en desvelar a todo el mundo su verdadera naturaleza – será abierto por un mortal, un vigilante que se encarga en las horas nocturnas de mantener la tranquilidad en la zona, un trabajo por cierto bastante aburrido pues en la mayoría de las ocasiones no ocurre nada digno de mención. Tras informar el pj de que le trae al monasterio, el vigilante, de nombre Malaky, rogará al recién llegado que espere mientras el avisa al padre. Éste aparecerá minutos después realizando todo tipo de reverencias ante tan ilustre invitado, lo cual acongojará aún más al pobre guardián, el cual no tardará en desaparecer.

El padre Kotyas explicará al pj que no han tenido ningún incidente desde hace mucho tiempo, y que todo parece indicar que seguirán igual. Como el pj no es tonto y no se fiará (¡) el padre en sus oratorios del día siguiente anunciará la llegada –si al pj no le parece mal –de una cabeza visible de la orden de los Obertus, lo cual implicará además una mayor vigilancia en los alrededores del lugar. Naturalmente, todos desearán ofrecer sus respetos a tan digno enviado, por lo cual seguramente el pj estará un buen rato recibiendo saludos. Cuando se produzcan es cuestión del narrador, aunque de cara a la posible poca paciencia del jugador, más que del personaje, se deberá recordarle a quien interpreta y por tanto que representa dentro de la orden de los Obertus. El Dracon seguro que no quedaría satisfecho si olvidará sus obligaciones para con los monjes. Faltaría más.

Durante unos cuantos días, semanas más bien, la actividad en el monasterio proseguirá a un ritmo normal. Nada por los alrededores, ni tampoco ninguna noticia preocupante desde el monasterio de San Marco. Pero cuando las cosas parezca que estén en punto muerto llegará un mensajero procedente del mismo monasterio de San Pablo, en Bizancio. En él se pueden leer claramente los caracteres de la letra del Guardián de la Fe.

Debéis venir inmediatamente a Bizancio. Ha ocurrido algo horrible. Avisad a Symeon y presentaos ante el Dracon

El Guardián de la Fe

El mensaje es escueto pero claro. Algo grave ha sucedido y no hay tiempo que perder. Desafortunadamente, el mensajero que traía la nota no podrá dar ninguna pista de lo sucedido al pj. Cuando este decida partir los monjes se mostrarán claramente alterados, preocupados por si ha ocurrido alguna desgracia. Lo mismo sucederá con Symeon, el cual no ha recibido mensaje alguno.

Cuando ambos lleguen al monasterio serán recibidos por la imponente figura de más de dos metros de Gesu, el cual mirará con tristeza al pj y los acompañará a la capilla, lugar donde se encuentra el Dracon

“Querido (nombre del pj). Me temo que algo horrible ha sucedido. Mi vástago, tu Sire, ha sido asesinado. Al parecer tzimisce transilvanos atacaron el monasterio del Ángel Blanco y mataron a todos los que allí había. Zulos fueron vistos por los alrededores, todo el monasterio arrasado y los libros quemados. De Neso únicamente quedaron sus hábitos, nada más. Esto es lo más grave, pero no sólo eso. Otros tres monasterios, los del Cristo Redentor, los de Borban y Santa Ana han sido también arrasados y todos sus ocupantes muertos”.

Naturalmente, la noticia traerá la consternación a todos los allí presentes.

Si alguien pregunta quien fue, si es seguro que se trata de tzimisce de la Vieja Patria, el Dracon asentirá con un gesto, aunque si el pj consigue una tirada de Ast + Empatía a dificultad 8 podría darse cuenta que

el patriarca sabe algo más. Este negará cualquier cosa, pero esperará a que todos se hayan ido para hablar con el pj.

“Tienes razón, (nombre del pj). Sospecho que tras los tzimisce hay algo más. El monasterio estaba bien oculto, y difícil sería para ellos dar con su localización, y aún más descubrir que se trataba de un feudo nuestro. Únicamente los que capturaron al pobre Savan podrían descubrir tal cosa. Y él desapareció cerca de Adrianópolis, demasiado lejos de su hogar. No, no es cosa tzimisce. Sin duda los ventrue de Antonius han tenido que ver en ello. Estoy seguro que ellos mataron a Savan, como lo estoy que algún ventrue estaba cuando saquearon los monasterios. A pesar que no encontremos indicios de ello. Pero no te preocupes. Mi venganza contra los actos de los patricios hace tiempo que están en marcha. Dentro de poco serán ellos mismos los que nos pondrán la cabeza de Antonius en una bandeja. Cuando la situación se vuelva insostenible, cuando se den cuenta que su sed de sangre nos lleva directamente a la destrucción, los propios vástagos nos ofrecerán la mayor de las satisfacciones: la Muerte de Antonius. Sólo necesitamos un poco más de tiempo, y nuestro querido Neso será vengado”.

Con estas palabras proféticas del Dracon finaliza esta parte, tanto para el pj ventrue como para el tzimisce. El siguiente acto tendrá lugar cuando se celebre el Cuarto Consejo, la muerte de Antonius tal y como el Dracon ha anunciado, rompiendo definitivamente el Sueño de Bizancio y su Trinidad.

“¿Qué han matado a mi Sire?”.

EL COMLOT

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Esta parte se inicia en el año 796. Está pensada para ser jugada por los pjs nosferatu y ventrue, aunque el resto de pjs pueden tener una participación secundaria, simplemente como espectadores de los acontecimientos. Como es sabido por todos la tensión en la sociedad bizantina ha ido en aumento buena parte de culpa la tienen las disensiones existentes entre los ventrue antoninos y los tzimisce obertus. La guerra iconoclasta se encuentra en el centro de todo, pero sobretodo –en lo que hace referencia a los vampiros –la suerte que corrieron los dos hermanos, Gesu y Symeon. Antonius, desde los hechos acaecidos hace ahora casi un siglo (noventa y tres años más concretamente) ha llevado a cabo una venganza sistemática y su sed de venganza parece no tener fin, amenazando con derrumbar lo que el Triunvirato ha construido a lo largo de estos años.

En estas circunstancias Caius y Séptima Dominica deciden que la única salida posible es la desaparición de su sire. Para ello se presentan en secreto en el Consejo y realizan su propuesta. El Dracon y Miguel se oponen en un principio, pero finalmente aceptan los argumentos de los dos ventrue y Antonius es sacrificado. Otro punto importante en el Consejo es la admisión de los Malaquitas como retoños de los Micaelitas. El nosferatu Malaquita, protegido de Miguel, decide ofrecer formar parte de su familia al pj de este clan y a Niríades, y así poder pertenecer a una de las familias más preponderantes de todo Bizancio. Se trata sin duda de una oportunidad única, pero naturalmente es decisión de los pjs el aceptar o no.

INICIO PARA LOS PJS NOSFERATU

Nos encontramos a finales de noviembre del año 796. Las lluvias en la ciudad han hecho ya su aparición y los acueductos, cloacas y cisternas bizantinas se encuentran a buen nivel. Así las cosas una noche casi llegando a la madrugada el pj y Niríades (ya bien sea juntos o por separado, dependerá de ellos como tenga lugar el encuentro) serán abordados por Malaquita. Este nosferatu es bien conocido en los ambientes subterráneos de la ciudad. Iba a ser abrazado por los lasombra pero, en un acto execrable éstos se burlaron de él e hicieron que recibiera el abrazo de un nosferatu. Afectado por la acción de Magnus y los suyos, Miguel decidió acoger al infeliz brindándole su protección y dándole el nombre de Malaquita. Quizás por eso los pjs no deban sorprenderse excesivamente cuando su compañero de clan les haga la su proposición.

Cuando los pjs se encuentren avanzando por los subterráneos de la ciudad Malaquita se les acercará y tras saludarlos amistosamente les comunicará lo siguiente (con las oportunas variaciones en el texto según esté un pj sólo o bien los dos):

“Tengo una propuesta que hacerte. Como bien sabes el Triunvirato ha convocado un nuevo consejo para principios de diciembre. En el transcurso del mismo, Miguel tiene la intención de proponer una nueva familia retoño a la cual acogerá bajo su brazo: la familia Malaquita. Así me lo ha hecho saber, pero para ello ha puesto sólo una condición: la familia debe estar compuesta únicamente por tres miembros, y así debe ser siempre. Por ello quisiera que tú formarás parte de ella. Eres uno de los cainitas a quien tengo en más alta consideración y de entre los nuestros sin duda uno de los más capacitados. Por ello te hago esta petición. ¿Aceptarás formar parte de esta familia? Si no quieres contestar ahora no lo hagas, piénsatelo con calma y cuando tengas una respuesta házmelo saber”.

Como esperamos que la respuesta de ambos pjs sea positiva seguiremos con la historia. En el lamentable supuesto que la contestación fuese negativa aquí acabaría su parte y únicamente se enterarían de los acontecimientos del consejo una vez éste haya finalizado.

Pero bueno, supondremos que su respuesta es afirmativa. Malaquita convocará una reunión de los tres en algún lugar de los subterráneos bizantinos.

“Ante todo quisiera daros las gracias por haber aceptado mi oferta. Estoy convencido que con nosotros tres juntos será posible preservar el Sueño de Bizancio. Y hablando de Sueño, antes que se celebre el Consejo iremos a una reunión con Miguel. Me ha pedido que vayamos a visitarlo al Hagia Sophia, parece que tiene algo que quiere decirnos”.

Suponiendo que los pjs hayan decidido formar parte de la familia Malaquita y accedan a hablar con Miguel su compañero nosferatu les conducirá a través de los pasadizos secretos que tan solo los miembros de su clan conocen, hasta las estancias del majestuoso templo. Allí serán recibidos por el patriarca de los toreador. Nada más verlo los pjs quedarán subyugados por la imponente presencia de Miguel. Allí de pie parece rodeado por un aura que escapa a la comprensión de los demás. Con una apariencia de poco más de veinte años y vestido con unas ropas sencillas pero lujosas a la vez les dará la bienvenida mientras los invita a pasear por el interior de la iglesia y así poder admirar su belleza.

“Malaquita me ha hablado de vuestra intención de aceptar su ofrecimiento, lo cual me alegra. Formáis parte del sueño que esta ciudad desde hace tiempo y espero que ayudéis a que éste perdure mucho más aún. Cuando Antonius, Dracon y yo llegamos aquí vinimos siguiendo una imagen, un Sueño que intentamos reflejar en el lugar donde ahora habitáis. Desgraciadamente son muchos los que no lo comprendieron e incluso entre nosotros mismos las disputas enturbiaron esa imagen clara volviéndola borrosa a los ojos de los que la observaban. Muchos han sufrido a causa de esto y temo que ese Sueño no perdure. Ese es mi mayor temor, por eso he decidido aceptaros como familia que se cobija bajo mi brazo protector. Pero al mismo tiempo que protegidos espero que os convirtáis también en protectores. Deseo que vuestro mayor anhelo sea el de proteger lo que aquí hemos creado y velar para que perdure. Es un regalo lo que os ofrezco, pero también puede ser un castigo. ¿Creéis que estáis preparados para soportarlo y mostraros dignos de él?”

Si los pjs aceptan –como esperamos que hagan –Malaquita responderá:

“Si Miguel, serviremos a vuestro Sueño y velaremos para que nada ni nadie lo enturbie”.

“Soy feliz al oír esto, amigos míos. Ahora marchad. En ocho días tendrá lugar el Cuarto Consejo donde solicitaré que seáis aceptados como mi familia retoño. Os avisaré cuando llegue el momento”.

Una vez abandonen el lugar el grupo podrá hacer lo que quiera durante los días siguientes. Esa noche cada uno tendrá un encuentro. En él, cuando se encuentren solos al poco de despertar verán una figura ante ellos. Se trata de Miguel, aunque podrán ver a través de él como si no se encontrase allí. Una voz resonará en sus cabezas aunque la aparición no parecerá mover los labios:

“Mañana a medianoche en el Gran Palacio”.

Esto será todo lo que los dos pjs oirán, quedándose solos como si nadie hubiera estado nunca allí. Malaquita, que también tendrá la visión, irá a buscar a los dos nosferatu para encontrarse en el lugar indicado.

Cuando a la noche siguiente se dirijan a los subterráneos del Gran Palacio en el momento de entrar serán interceptados por Magnus, el lasombra que convirtió a Malaquita en lo que ahora es. Con gesto altivo se dirigirá a ellos:

“¿Qué hacéis aquí? No ensuciéis este lugar con vuestra presencia o...”

“Silencio Magnus” exclamará la voz de Petronio surgiendo del fondo del corredor. “Han sido invitados por Miguel para asistir al Consejo”.

“Pero eso no puede ser”.

“Basta. No hagas que tenga que volver a repetírtelo Magnus. Apártate. Niriades, (nombre del pj), Malaquita: seguidme”.

Despechado y con una terrible mirada de odio el ridiculizado lasombra dejará pasar al grupo al cual Petronio conducirá por un sinfín de corredores hasta llegar a unas grandes puertas de color blanco. Al abrirlas el grupo podrá ver una habitación donde se encuentran Antonius, el Dracon y Miguel. Este último está situado entre los otros dos, cada uno en una esquina de la habitación. Cuando entren Petronio cerrará las puertas quedándose él en el exterior. En la sala los tres nosferatu se sentirán empujados por la imponente presencia de los tres patriarcas, los seres más poderosos que nunca han conocido en toda su existencia. Y la primera y la última vez que ven a los tres juntos. Será el Dracon el que empiece a hablar:

“Sed bienvenidos. Malaquita, Niriades, (nombre del pj). Miguel nos ha hablado de su intención de formar una nueva familia a la que piensa denominar Malaquita y que estará formada siempre por tres miembros tan solo. ¿Aceptáis formar parte de esta nueva familia? ¿Comprendéis las implicaciones que trae consigo? ¿Derechos y deberes?”

Si la respuesta es afirmativa el Dracon proseguirá:

“Bien, por mi parte no presento ninguna objeción a que tal hecho tenga lugar”.

“Yo tampoco” responderá un Antonius que no parece estar de buen humor.

“Estupendo –proseguirá el Dracon –, en ese caso no tengo más que daros la bienvenida. Se procederá a proclamar que desde este momento existe una nueva Familia Retoño conocida como Malaquita que es acogida por Miguel y que pasa a gozar de todos los derechos y obligaciones que esta consideración lleva consigo”.

Cuando el Dracon acabe de hablar los miembros de la nueva familia serán invitados a abandonar la sala ante la mirada de satisfacción del toreador. Luego Petronio los conducirá hasta el lugar por donde entraron. La parte en sí en lo que a su participación hace referencia finaliza aquí, pero el final tendrá lugar cuando tres días más tarde se enteren que Antonius ha sido sacrificado por sus hermanos de clan con el consentimiento del Dracon y Miguel, y que Caius, el autor del hecho con el respaldo de Séptima Dominica (otra chiquilla de Antonius) ha sido elegido Basileus de los ventrue. Al parecer se tomó la decisión para evitar que Antonius continuase destruyendo el Sueño de Bizancio.

INICIO PARA EL PJ VENTRUE

Para esta parte su desarrollo dependerá en gran medida de la actuación que el pj ventrue haya tenido hasta la fecha en lo que hace referencia al espinoso asunto de la iconoclastia. Si cedió a las ideas de Antonius cuando éste le propuso ser su enviado para tratar con los tzimisce de los Cárpatos sobre su ataque a los monasterios de los Obertus ocultos al norte de la región, el pj no tendrá ni idea del plan que se está fraguando para eliminar a Antonius y ser sustituido por Caius. Él y Séptima Dominica no confiarán en el pj y éste sólo sabrá lo que sucede una vez Caius proponga ser elegido Basileus y cuando por tanto Antonius haya sufrido la Muerte Definitiva. Si por el contrario rechazó la propuesta del patriarca ventrue, o bien tras lo que vio en su viaje junto a los voivodas transilvanos su opinión cambió con respecto a la actuación de los antoninos referente a los tzimisce bizantinos, entonces los dos conspiradores se acercarán al pj, pero sólo después de muchas precauciones y haberse asegurado que no los traicionará. En el primer supuesto, lo único que hará el pj es asistir a la reunión de los ventrue donde se acuerda aceptar a la familia Malaquita como retoño de los Micaelitas. Si es el segundo caso la acción se iniciará mucho tiempo antes.

AÑO 780

La acción se inicia con una de las típicas reuniones ventrue en los baños del Chrysotriclinium. Allí, Caius, el pj y Nicéforo se encuentran relajándose. El ambiente es tranquilo, la calma reina en el lugar donde el agua templada ayuda a relajar los cuerpos y donde la visión es enturbiada por el vapor allí presente. Algunos criados se acercan silenciosamente cada pocos minutos y vierten agua caliente procedente de jarras de oro para evitar que el baño se enfríe. Nicéforo comenta jocoso que *“he adquirido dos nuevos luchadores que al parecer han ofrecido un excelente resultado en anteriores combates. Es la primera vez que actuarán aquí, pero si he de confiar en mis informantes el espectáculo está garantizado”*.

“Ah, Nicéforo –interviene Caius –tu siempre tan atento a satisfacerlos”.

Las risas estallan en los baños. La conversación intrascendente prosigue mientras los ventrue se dirigen a la zona de masajes. Los últimos en abandonar el lugar son Caius y el pj. El primero, tras cubrirse con una fina túnica le ruega al pj que se espere, pues quiere comentar un asunto con él. Una vez esté seguro que nadie los oye Caius le dirá lo siguiente:

“Déjame hacerte una pregunta, estimado (nombre del pj): tras tu negativa a ayudar a Antonius en el asunto de los tzimisce ¿te ha hecho alguna proposición más referente al tema?”.

Si por el contrario el pj realizó el viaje pero volvió con una nueva opinión formada en lo que hace referencia a la actuación de Antonius y sus intentos de aplastar los tzimisce lo que le dirá será:

“Déjame hacerte una pregunta, estimado (nombre del pj): tras expresarle a Antonius tu desagrado con la alianza con los tzimisce transilvanos y sus planes para aplastar a los tzimisce bizantinos, ¿te ha hecho alguna proposición más referente al tema?”

Como la respuesta será negativa pues Caius ya la conoce el ventrue proseguirá:

“Como bien sabes Antonius ha apoyado a León III y a Constantino V en su lucha de los iconos. Las diferencias que eso está produciendo en nuestra sociedad son cada vez más acusadas, ¿no crees?”.

Lo que Caius pretende es indagar en la postura del pj sobre la iconoclastia, Antonius y las posibilidades que apoye la sustitución de éste. Naturalmente no mencionará al pj su idea de llegar a eliminarlo, entre otras cosas porque este pensamiento aún no está maduro. Lo que más le interesa es saber si el pjs sigue manteniendo su opinión. Si sus respuestas satisfacen a Caius éste volverá a interrogarlo unos años después, cuando su alianza con Séptima Dominica esté más afianzada.

AÑO 795

Esta parte tendrá lugar si en la anterior el pj ventrue se mostró receptivo a las ideas de Caius. Pero esta vez no será él quien se dirija al pjs sino Séptima Dominica. La también chiquilla de Antonius hará prácticamente el mismo interrogatorio que Caius realizó al pj quince años antes, aunque esta vez será mucho más mordaz, pues su plan está mucho más maduro. Nicéforo por supuesto los apoya, como chiquillo de Séptima y persona influida por las ideas de ésta. La ventrue no le mencionará que tienen previsto eliminar a su sire y promover a Caius como futuro Basileus, pero si que le indicará que hay un plan para que el poder cambie de manos. Si el pj se sigue mostrando receptivo pedirá al pj su apoyo para cuando llegue el momento.

Las circunstancias del encuentro entre los dos personajes ya se dejan a discreción del narrador, aunque deberá tener lugar en alguno de los lugares que el pj frecuenta a menudo o bien donde ambos coincidan, como podrían ser algunas de las reuniones ventrue que tienen lugar tan a menudo, en alguna fiesta

ofrecida por algún cainita destacado de la ciudad o cualquier otra que el narrador crea adecuada. Una vez establecido el contacto el resto de la conversación –es decir, la parte más delicada –ya debería tener lugar en algún emplazamiento seguro y a salvo de oyentes no deseados. Según como sea el resultado de la conversación y lo predispuesto que Séptima haya encontrado al pj tendrá lugar la siguiente parte, una vez que la ventrue haya transmitido sus sensaciones a Caius.

AÑO 796

En esta parte será cuando se celebre por fin el Cuarto Consejo. Antes de su celebración, pero, Caius volverá a dirigirse al pj solicitándole definitivamente su apoyo ante la sustitución de Antonius. Por supuesto no le explicará todo, y si las preguntas del pjs son muy punzantes evitará como sea mencionar su plan. La reunión de Caius, Séptima, Miguel y el Dracon será secreta y nadie más de la familia sabrá cuando tendrá lugar. Una vez adoptada la decisión Caius matará a Antonius y deberá ser escogido nuevo Basileus por sus compañeros de clan. Pero una cosa es sustituir al patriarca y otra muy diferente matarlo, así que ¿cómo reaccionará el pj y el resto de ventrue ante las increíbles noticias?

Nos encontramos a principios del año 796. Pocas cosas han cambiado en los últimos meses en la ciudad de Bizancio. El Emperador sigue gobernado siguiendo la misma política y la separación entre las iglesias oriental y occidental se ha acentuado. Dicha separación no hace sino satisfacer algunos intereses como por ejemplo los de los lasombra de Magnus. Por el contrario los tzimisce del Dracon no han hecho sino ir encajando los reveses que los ventrue les han ido infligiendo, aunque todos son conscientes que el enfrentamiento no puede acabar sino en desastre y sea cual sea el resultado todos saldrán perdiendo. En estas circunstancias será convocado el Cuarto Consejo. Si el pj mantiene buenas relaciones con Antonius será éste quien se lo comunique, además del lugar y la fecha para la reunión de su familia. Si por el contrario sus relaciones con el patriarca no son todo lo buenas que deberían el pj será avisado por otro ventrue, siendo Nicéforo o Epiro el encargado de hacerlo.

El pj recibirá o bien la visita de algún criado de Antonius o bien la de algún compañero ventrue mientras se encuentra en alguno de los lugares que suele frecuentar. En el primer supuesto el enviado se limitará a entregar el mensaje e irse. En el segundo habrá un poco más de conversación pues o bien Nicéforo o bien Epiro explicarán que el tema a tratar será la adopción de una nueva familia por parte de los micalitas aunque hasta que hablen con Antonius no sabrán más. Para tratar el tema se encontrarán todos en el Gran Palacio dos días después. Pero la noche siguiente el pj recibirá una visita inesperada. Caius acudirá al lugar donde se encuentre el pj para explicarle que el Cuarto Consejo tratará en principio el tema de la adopción por parte de los micalitas de una nueva familia retoño, unos nosferatu que responden al nombre de Malaquitas. El pj habrá oído hablar del tal Malaquita aunque poco es lo que se sabe de su persona. Como suponemos que el pj apoya a Caius y a Séptima Dominica –si no Caius no estaría aquí –el ventrue le explicará que en el Consejo piensan tratar otro tema, la sustitución de Antonius. La reunión es secreta y muy pocos saben que se producirá pero Caius quiere saber si puede contar con el apoyo del pj. Para llegar a esta situación el pj habrá tenido que demostrar su total adhesión a su proyecto, así que a estas alturas Caius ha de tener muy claro que el pj estará a su lado. Si éste ha mostrado alguna vez aunque sea la más mínima duda esta escena no tendrá lugar. Sea como sea la noche siguiente tendrá lugar la reunión ventrue para decidir si dan su conformidad o no a la adopción de los malaquitas. Cuando llegue el momento todos los miembros de la familia ventrue se encontrarán reunidos en los amplios salones del Gran Palacio. Los guardias son muy numerosos tanto en el exterior como en los pasillos. Pero una vez dentro el lujo de las instalaciones es acompañado por las atenciones que dispensan los criados y servidores de Antonius. Músicos amenizando la velada, jóvenes ofreciendo sus muñecas y gargantas a los “comensales”, un par de mortales dominados luchando en un pequeño patio... el paraíso en la tierra para un ventrue. Pero todo lo bueno se acaba y cuando la velada está ya bastante avanzada Antonius mandará llamar a todos los cainitas presentes. Una vez se encuentren todos en la habitación el patriarca ventrue dará órdenes para que el resto salgan y los guardias se coloquen al otro lado de las puertas.

“Ahora que estamos solos es el momento de empezar a hablar de cosas serias y dejar las banalidades para otro momento. Si os parece bien, claro...”

Tras unas cuantas risas el semblante de Antonius cambiará su rictus risueño por uno totalmente serio.

“Como ya os podréis imaginar estamos aquí porque ha sido convocado un nuevo consejo, el cuarto. El tema a tratar serán las intenciones de Miguel de adoptar una nueva familia retoño. Pero no se trata de una familia cualquiera, planea adoptar a un grupo de nosferatu. Por lo que se el cabeza de la familia será un nosferatu llamado Malaquita, y tendrá dos miembros mas únicamente, aunque ignoro que dos nosferatu serán los otros dos. Lo de los tres miembros es al parecer una obsesión de Miguel. Pero sean tres o treinta que los nosferatu pasen a formar parte de la familia micalita es sin duda un hecho a considerar por el resto. Todos sabemos que pocos son los que consiguen escapar a la vigilancia de esas

ratas de cloaca. Y bien, ¿qué opináis de esto? ¿Debemos aceptar que los nosferatu sean retoños de los toreador?"

Caius será el primero en hablar:

"No veo porque no. Las relaciones que mantenemos con ellos no son malas, al contrario. No veo porque hemos de preocuparnos".

"Eso es cierto –dirá Epiro –pues el problema sería que se pasasen a los tzmisce".

Caius responderá:

"Quizás el problema no es que se pasen a los tzmisce sino el hecho que estemos enfrentados a ellos".

"¡Insolente! –gritará Antonius –. ¡Como te atreves! ¡Nunca!, escúchame bien, ¡nunca! perdonaré a esos malditos ni la humillación que supuso la pérdida de Symeon ni las risas que debieron soltar cuando descubrí lo sucedido. Nunca cesaré en mi venganza. Symeon tendría que estar aquí con nosotros y ese perro de Gesu y su amo el Dracon me lo arrebataron. ¡Ellos destruyeron el Sueño, no yo!"

"¿No existe perdón en tu corazón, Antonius?" preguntará Séptima Dominica. Entonces, moviéndose con una velocidad insuperable el patriarca aparecerá ante su chiquilla con su mano apretando su garganta. No el pj ni nadie ha sido capaz de seguirlo apenas, es como si se hubiese movido instantáneamente, a una velocidad aterradora. Por unos momentos la tragedia flota en el ambiente. Con un odio irrefrenable Antonius contesta:

"¿Perdón? ¡Jamás!. Y no te atrevas a volver a sugerirlo siquiera".

Intentando calmar los ánimos Nicéforo se levanta mientras dice:

"Bueno, bueno, calmémonos. No estamos aquí para discutir eso. No olvidéis que el tema a tratar es otro".

Sus intentos tendrán éxito, pues Antonius aflojará su presa y poco a poco volverá a calmarse. El pj, al igual que el resto, podrá intervenir a partir de ahora en el momento que quiera. La discusión se prolongará un buen rato, pero finalmente acabarán aceptando admitir a los malaquitas como familia retoño de los toreador.

Así tendrá lugar el Cuarto Consejo cuyo desarrollo acontecerá a mediados de mes. Caius y Séptima Dominica harán su propuesta, la cual será finalmente aceptada por Miguel y el Dracon. El patriarca recibirá la Muerte Definitiva de manos de su chiquillo Caius. Entonces, una noche, todos los ventrue serán convocados al Hagia Sophia donde les esperan el Dracon y Miguel. El pj recibirá el aviso mediante un criado de Caius, el mensaje del cual lo cita en el lugar indicado anteriormente a medianoche. Cuando llegue allí el pj se encontrará al resto de ventrue, todos excepto Antonius. Tras seguir a un criado de Miguel éste los llevará hasta Petronio. El toreador conducirá al grupo, una vez estén todos ya allí hasta una de las salas adyacentes a la iglesia donde encontrarán a Miguel y al Dracon, ambos con el rostro consternado. Para ellos la muerte de Antonius ha supuesto mucho más que la desaparición de un compañero durante mas de medio milenio, para ellos supone que el Sueño que tuvieron ya nunca podrá ser igual a como lo imaginaron.

Será Miguel el que empiece a hablar dirigiéndose a los allí presentes:

"Sed bienvenidos, hermanos ventrue. Si os hemos llamado es para comunicaros una grave noticia, un asunto que os atañe y que nos golpea el corazón tan solo de pensarlo. Cierto es que nosotros hemos dado vía libre para que tuviera lugar, no por placer, sino porque consideramos que era la única solución posible visto el cariz que habían tomado los acontecimientos. No fue nuestra idea, pero creemos que la solución era la única posible al día de hoy. Desde ayer por la noche Antonius ya no es vuestro patriarca".

Murmullos de sorpresa recorren las filas ventrue, algunos resignados por esperar algo así pero otros sorprendidos e indignados. Cuando las voces se calman Miguel prosigue su discurso:

"Como bien sabéis todos en los últimos tiempos vuestro señor había tomado algunas decisiones que conducían irremediabilmente a esta ciudad a una vorágine que no podía sino traer el caos a todo aquello que con tanto esfuerzo hemos construido. Incapaz de razonar, ofuscada su mente por su sed de venganza, Antonius era simplemente un ánima entregada a un solo objetivo: la venganza. Nosotros no impedimos sus acciones, a pesar de todo el dolor que trajeron para los que lo conocíamos y que lo queríamos, aunque él no lo creyese así, al menos no ahora. Aunque si en otro tiempo. Por eso acordamos tomar la única medida posible para salvaguardar lo que el mismo Antonius creyó una vez que era su Sueño. No pudiendo apartarlo de la dirección de vuestra familia, pues nunca lo hubiese permitido, al final nos vimos obligados a aceptar que la única solución posible era darle a Antonius la Muerte Definitiva".

Al pronunciar estas terribles palabras todos los ventrue, excepto Caius y Séptima Dominica, estallan en una algarabía de gritos de horror y lamento, sonidos desgarradores y aullidos que casi parecerían realizados por animales salvajes. Es entonces cuando Epiro se gira hacia Caius y Séptima Dominica:

"¡Vosotros! Vosotros me hicisteis creer que únicamente buscabais sustituirlo. Nunca dijisteis nada de eliminarlo".

Junto a Epiro algunos de los otros ventrue mostrarán su total desacuerdo con las acciones de los dos vástagos de Antonius, los asesinos de su propio creador. El pj, conocedor quizás del plan de ambos desconocía el destino reservado a su patriarca, así que es posible que sus pensamientos sean parecidos a los de Epiro. Sea como sea, serán bastantes los cainitas que se girarán con odio hacia los dos ejecutores. Parece incluso que se preparen para saltar encima de ellos.

En ese momento el pj y sus compañeros sentirán el poder de Presencia de Miguel en todo su esplendor cuando levanta las manos y una luz sobrenatural parece rodear su figura:

“¡Deteneos! No hemos tomado tan dolorosa decisión para ver ahora como derramáis vuestra sangre. Los que dimos autorización a Caius y a Séptima Dominica fuimos el Dracon y yo, porque consideramos que era la única salida. Nadie quería tanto a Antonius como nosotros, ni siquiera vosotros. Conocíamos a Antonius desde antes que vosotros nacieseis como mortales, así que nadie está más apenado que nosotros dos. Pero era la única opción. La existencia de Antonius significaba nuestra destrucción tarde o temprano, nos guste o no. Todos lo sabéis. Sabéis que la venganza era lo único que animaba su vida. Reflexionad sobre ello y entonces entenderéis que no había otra opción. O Antonius o el caos. O Antonius o Bizancio. O Antonius o el Sueño”.

Tras decir Miguel esto será el Dracon el que tomará la palabra:

“La decisión está tomada y la acción realizada. Nada se puede hacer ya. Ahora lo que debéis hacer es mirar hacia delante y escoger un nuevo Basileus. Y si sois inteligentes y comprendéis el sacrificio que se ha llevado a cabo esta noche no creo que ninguno de vosotros tenga dudas en la elección. Necesitáis a alguien fuerte, alguien capaz de haceros remontar el vuelo, y creo que está claro quien tiene la fuerza necesaria para llevar esa tarea a cabo. Pero no es decisión nuestra el escoger. Por ello os dejaremos aquí en la nave del Hagia Sophia para que su majestuosidad os conduzca en la dirección correcta. Nosotros esperaremos aquí. Cuando hayáis hecho vuestra elección venid a comunicárnosla. El escogido formará parte de la Trinidad con nosotros dos”.

Dicho esto Petronio vendrá a buscar a los ventrue y los conducirá hasta la nave central donde los dejará solos.

“Cuando tengáis hecha la elección avisadme, os llevare de nuevo ante Miguel y el Dracon”.

Tras esto se irá hacia donde se encuentran los dos cainitas. Los patricios estarán solos para discutir los hechos y escoger al nuevo Basileus. Naturalmente, no será una reunión tranquila, ni mucho menos. Epiro y otros acusarán a Caius y a Séptima Dominica de asesinos, pero estos se defenderán argumentando que tenían la aprobación de los otros dos patriarcas. Además, lo dicho era cierto, Antonius no era sino el gran mal que afectaba a la ciudad, y como el nunca aceptaría ser apartado de su cargo la única solución era eliminarlo.

“Además, no olvidéis que él era nuestro sire, así que nadie lo quería más que nosotros”.

La discusión será dura, pero después de las advertencias de Miguel nadie se atreverá a usar la fuerza por mucho que las cosas suban de tono. Al final, casi al amanecer, se realizará una votación donde Caius será escogido el nuevo Basileus.

Informados de ellos el Dracon y Miguel volverán a repetir estar apesadumbrados por la muerte de Antonius, pero felicitarán a los ventrue por su entereza a la hora de sobreponerse y escoger sabiamente, como creen ellos, a su nuevo líder.

El Dracon hablará ahora, por primera vez en la velada:

“Espero que este cambio suponga también otro igual en las relaciones entre nosotros. Todos hemos cometido errores, pero la diferencia está en que unos aprenden de ellos y otros no. Espero que vosotros seáis de los del primer grupo y que Bizancio se beneficie de ello”.

Tras estas palabras los allí reunidos empezarán a abandonar el lugar, cada uno hacia su refugio pues el amanecer está llegando. Si el pj quiere hablar con alguien durante el trayecto de salida deberá ser rápido para hacerlo, aunque tampoco tiene porque apresurarse. Tendrá días más que suficientes para reflexionar solo o en compañía de lo sucedido. También habrá que tener en cuenta la posición en la que queda respecto a Caius en la nueva distribución de fuerzas entre los ventrue. Séptima pasa a ser su mano derecha, pero, ¿qué papel desempeñará el pj en acontecimientos futuros?

INFORMACIÓN PARA EL RESTO DE PJS

Los otros pjs cainitas que intervienen en esta parte lo harán únicamente en calidad de espectadores, pues su intervención es muy limitada. El más involucrado sin duda será el pj brujah debido al hecho que su familia depende de los ventrue antoninos.

Pj brujah: El pj tendrá noticias de los sorprendentes acontecimientos cuando se dirija a la casa de su sire, donde los copistas y escribas están realizando su trabajo sobre las leyes que rigen el lugar. Al llegar un preocupado Tribonius le pedirá que lo acompañe a dar una vuelta por el jardín. Mientras pasean le comentará lo siguiente:

“Hoy me han llegado noticias terribles. Al parecer Caius, con el consentimiento de Miguel y el Dracon, ha matado a su sire y protector nuestro, Antonius”.

Una vez el pj haya digerido la noticia el lexor proseguirá:

“Parece que todo tiene que ver con el regalo que Miguel hizo a Antonius y al Dracon hace casi un siglo. ¿Recuerdas los dos chiquillos, Gesu y Symeon, uno para cada patriarca? Como bien sabes el Dracon abrazó a Gesu, el mayor, y éste a su vez hizo lo mismo con su hermano menor, el que estaba destinado a Antonius. Éste no perdonó la ofensa y dedicó casi cien años a hacer la vida imposible a los tzimisce. No digo que no tuviera sus razones, lo que digo es que no se puede sacrificar la estabilidad a cambio de una venganza. Eso es lo que hizo Antonius, y eso le ha costado la Muerte Definitiva. Según parece, Caius y Séptima Dominica se presentaron ante los otros dos patriarcas con su propuesta y éstos acabaron aceptando. Caius mató a su creador y ahora ha sido escogido Basileus de los ventrue, es decir, ocupa el mismo lugar de aquel al que ha matado. Y le debemos respeto, pues somos parte de su familia. Ellos nos acogieron en su seno y nos brindaron su protección. O más que ellos, él, Antonius. Que terrible situación, ¿no crees, mi estimado (nombre del pj)?”.

Tribonius proseguirá la conversación con el pj durante un buen rato, le preguntará sobre lo que él opina, sus próximas tareas y otras cosas de interés para los lexor.

Días después Tribonius será llamado por Caius para presentarse en el Palacio Imperial, lugar donde reside. El sire del pj le comentará a éste si quiere acompañarle. En el supuesto que acepte, su parte proseguirá, si no finaliza aquí.

Hasta la residencia de Tribonius llegará un carruaje enviado por Caius para recogerlos a los dos. A través de las amplias avenidas y calles el vehículo los transportará hasta la lujosa zona del Palacio Imperial donde serán escoltados por unos guardias hasta la sala donde el ventrue los recibirá. Al llegar, un criado abrirá las puertas y anunciará a su señor los recién llegados. Caius ordenará que pasen, sentado en su trono de oro de donde se levantará para saludar a los pjs. Su aspecto y su comportamiento son los de alguien que está intentando agradar a sus contertulios, aunque la realidad es que Caius no tendría por qué comportarse así con el pj y su sire, pues ahora él es el cabeza de la familia ventrue y los lexor están bajo sus órdenes.

“Sed bienvenidos. Tribonius, (nombre del pj). Supongo que ya estáis al corriente de los últimos acontecimientos en el seno de nuestra familia, ¿no?”

“Así es, Caius. Sabemos de la muerte de Antonius y tu posterior elección como Basileus de los ventrue”.

“Cierto, cierto. Veréis, Tribonius, como ya debéis suponer no busco ni vuestro perdón ni nada de eso. Hice lo que tenía que hacer para salvaguardar nuestra posición en la ciudad. Lo más importante para mí era mi clan, y la verdad es que en los últimos años habíamos entrado en una espiral de violencia que no beneficiaba a ninguno de nosotros”.

“Por supuesto, por supuesto”.

“Cuidado Tribonius, que haya accedido al cargo de Basileus ahora no significa que sea un advenedizo”.

“No pretendía parecer descortés ni nada parecido, Caius. Vos y yo sabemos que si los brujah lexor están donde se encuentran ahora es gracias al apoyo de los ventrue”.

“Me alegra que recordéis eso, Tribonius, porque me gustaría que las cosas permaneciesen igual”.

“Por supuesto, noble Caius. Se cual es la posición de mi clan en Bizancio. Como os he dicho antes”.

“Perfecto, entonces las cosas nos irán bien. Os necesitamos, Tribonius, como vosotros a nosotros. Trabajemos juntos para que aquello que una vez fue un Sueño de Tres sea ahora mucho más que eso: el Sueño de muchos”.

“Desde luego, Caius, habláis como si llevaseis toda la vida siendo el Basileus de los ventrue”:

“¡Ja, ja, ja! Me gustáis, Tribonius, ciertamente”.

Tras un principio ciertamente titubeante la conversación derivará ya hacia un tono más amigable, lo cual redundará en el humor de Caius, muy abrumado aún por las circunstancias que atraviesa, pues aunque él fuese quien mató a Antonius eso no significa que le gustase realizar esa acción.

Tras una velada distendida los dos lexor podrán marchar del palacio con la seguridad que Caius planea mantener las relaciones con su familia retoño igual que estaban bajo el mando de Antonius.

Pj setita y pj nosferatu: Ambos grupos de cainitas, dos de los mejores informados de todos los sucesos de Bizancio —especialmente los segundos aunque sin desdeñar a los primeros —recibirán las noticias a través de sus informadores. Los setitas se enterarán a través de Gallasyn, el cual en una de sus visitas a La Ruta de la Seda mencionará el hecho. Sarrasine enviará al pj a enterarse de todo lo que pueda referente a los sucesos. Como lo haga ya depende de él, queda a su iniciativa, por lo que el narrador improvisará allí donde sea necesario. Por su parte los pjs nosferatu se enterarán a través de Malaquita, el cual será informado por el mismo Miguel de lo sucedido. Lo que se dice un informador de primera mano. Por supuesto, éste no tardará en informar al resto del clan sobre los acontecimientos. Entonces se celebrará una reunión para determinar como afecta al conjunto de los nosferatu bizantinos la creación de la familia Malaquita y la entronización de Caius.

Pj tzimisce: Por su parte el pj tzimisce será informado puntualmente de todo lo sucedido por Dracon, el cual citará a éste a Gesu, a Symeon, junto al Guardián de la Fe en sus aposentos subterráneos del Monasterio de San Pablo, y allí les comunicará los hechos una vez estos se hayan ya producido, no antes. Por supuesto, no se mostrará apenado por la suerte corrida por su compañero de triunvirato, a pesar de lo que les explicó a los ventrue en el Hagia Sophia, cientos de años de vida prácticamente en común, unidos los dos junto a Miguel en lo que fue un Sueño que ahora ha quedado irremediablemente roto. Les explicará los motivos por los cuales aceptaron la propuesta de Caius, como este es ahora el nuevo Basileus de lo ventrue, y como las relaciones entre ambas familias deben ser a partir de ahora lo cordiales que fueron antaño, cuando el odio aún no se había interpuesto entre ellos. Cuando acabe de explicarlo todo estallará en carcajadas mientras dice:

“Te dije (nombre del pj) que serían los mismos vástagos de Antonius los que nos traerían su cabeza sin tener que movernos de nuestros refugios, ¿recuerdas? Ahora, Neso ha sido por fin vengado y tanto tú como yo hemos alcanzado nuestra venganza. Pero os digo lo mismo: con Antonius desaparecido el odio ya no tiene lugar entre nosotros. Estoy satisfecho de cómo se han resuelto las cosas, pero a pesar de todo...”

Tras decir esto el Dracon, visiblemente afectado, dará media vuelta dejando solos a sus seguidores. El primero en hablar será el Guardián de la Fe:

“Me temo que la muerte de Antonius lo ha afectado más de lo que él mismo quiere reconocer. Como dijo, son demasiados años y muchos sueños incumplidos”.

“Vamos, —dirá Gesu —eso es lo que ha deseado estos últimos años: acabar con Antonius. Y por fin lo ha conseguido”.

“Poco lo conocías, Gesu. Hasta yo, tu hermano, veo el dolor en su rostro. Y su dolor nos atormenta a todos”.

“Hablas sabiamente, Symeon. Y no te equivocas”.

De esta forma finalizará la parte actual. La Trinidad original ha dejado de existir.

LA MARCHA

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Esta parte tiene lugar en el año 888 y posteriormente en el año 890, y está pensada para ser jugada por el pj tzimisce. El resto de clanes tendrán noticias de lo sucedido sólo a través de terceras personas. En ella se narra la marcha del Dracon de la ciudad de Bizancio. Los motivos sólo los conoce él, algunos comentan que la muerte de Antonius lo golpeó más de lo que en un principio había supuesto que lo haría, otros que vio que por sus acciones el Sueño estaba condenado y que por tanto decidió liberar a la ciudad de su pernicioso presencia, o bien que viendo el caos que se aproximaba pensó que lo mejor era huir antes que fuera tarde. Sea como sea, lo cierto es que fuera de su círculo más allegado entre los tzimisce, únicamente Miguel conoce el deseo de marcha que lo agita. En este capítulo los pjs –principalmente el tzimisce – descubren que el patriarca de los akoimetai ha decidido abandonar la ciudad sin que nadie sepa a donde, ni si piensa volver, ni nada en absoluto. En la segunda parte, se celebra el consejo que nombra a Gesu y Symeon nuevos dirigentes de los obertus.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PJS

Nos encontramos en el año 888 (para el pj tzimisce, 889 para el resto). Han transcurrido ya casi cien años desde la muerte de Antonius que tuvo lugar cuando sus dos vástagos, Caius y Séptima Dominica conspiraron para eliminar a su Sire. Eso ocurrió durante el Cuarto Consejo, el mismo en el que los toreador adoptaron a la familia de los Malaquitas. Caius fue elegido por sus hermanos de clan como el nuevo Basileus y al poco se repuso el culto a los iconos por obra de la emperatriz Irene.

Pero entonces, tanto Miguel como el Dracon abandonaron lo que se podría llamar la vida pública, más tocados de lo que podía parecer en un principio por la muerte de su antiguo compañero. Pero años después se produjo un nuevo surgimiento del movimiento iconoclasta, lo que provocó que Miguel saliera de su ostracismo y gobernará durante un tiempo como el emperador Miguel III (concretamente entre los años 842 y 867). Este hecho tuvo como consecuencia que el Sueño alcanzara una de sus épocas de máximo esplendor.

PJ TZIMISCE

A pesar del triunfo que supuso en un principio la muerte de Antonius, pronto quedó bastante claro que el Dracon sufrió más con ella de lo que en un primer momento ni él mismo hubiera pensado. Fue embargado por una sensación mezcla de tristeza y melancolía, rabia también, y poco a poco se fue apartando de su lugar como cabeza visible de la orden de los tzimisce obertus, permaneciendo la mayor parte del tiempo en la Biblioteca de lo Olvidado. Sin duda, la muerte de su vástago Neso supuso un fuerte golpe que unido a la posterior desaparición del que había sido su amigo –a pesar que el fue parte instigadora de tal hecho – acabó por producir el estado actual del patriarca tzimisce. Entonces, por deseo expreso del Dracon, tanto Gesu como Symeon tomaron las riendas del control en la familia, siempre contando con la colaboración inestimable del pj y del Guardián de la Fe.

EL ANUNCIO

Con el Dracon semialetargado, la mayor preocupación de los tzimisce bizantinos consiste en llevar adelante el proyecto de la Biblioteca de lo Olvidado bajo la dirección de Gesu, el cual ha cogido las riendas de la orden. Los libros se han convertido en la mayor obsesión de los tzimisce, recopilando todo aquello que pueda ser de interés y guardándolo en sus enormes espacios en los monasterios destinados a tal fin. El monasterio de San Pablo, el de San Juan Estudio, el de San Miguel, todos en definitiva que se encuentran bajo su control (y que son una gran parte de los existentes en Bizancio).

Así empieza esta parte, con el pj descendiendo por los escalones de uno de los pisos superiores de la biblioteca del monasterio de San Pablo, cuando un monje asciende en su busca:

“Señor, señor, el hermano Gesu desea hablar con vos. Os espera en la capilla”.

Tras una reverencia el monje volverá a sus quehaceres y el pj podrá dirigirse hacia allí. Al llegar entrará en el interior de la gran capilla, una magnífica construcción que siempre ha maravillado a todos los que allí entran con su belleza y armonía. Al fondo, de pie ante el altar y con la cabeza levantada observando la figura del Cristo colgado en la cruz, se encuentra la imponente figura de Gesu, cainita de dos metros diez

y cubierto con unas túnicas que medio ocultan las marcas que dejó la enfermedad que casi lo consumió cuando fue abrazado. Los pasos del pj resuenan en el silencio que reina en la estancia, el golpear de los zapatos contra las frías piedras del suelo mientras nuestro protagonista avanza entre los bancos de madera. Sin girar la cabeza el vástago del Dracon se dirige al pj:

“Gracias por acudir, hermano (nombre del pj). Me encontraba meditando mientras llegabais. He recibido un mensaje del Guardián de la Fe, al parecer nuestro señor quiere hablarnos. Hemos de dirigirnos al monasterio de San Miguel, pues allí se encuentra ahora”.

Gesu será interrumpido por un monje que en ese momento entraba en la estancia pero que al ver a los dos cainitas la abandona mientras presenta sus disculpas.

“Como os decía, el Dracon quiere vernos. Nos ha citado a ambos y a mi hermano junto a él cuanto para ahora mismo. Espero que la llamada no haya interrumpido nada de vital importancia, se lo ocupado que estáis y lo necesario que es vuestro trabajo”.

Gesu se girará ahora sí hacia el pj y comentará:

“Un carruaje nos espera en el patio, mi hermano al parecer se encuentra en otro lugar y ha sido ya avisado. Vayamos juntos pues, si os parece”.

A menos que el pj tenga ningún inconveniente el trayecto lo realizarán ambos cainitas. Efectivamente, en el patio del monasterio un carruaje preparado para impedir el paso de la luz del sol –a pesar de ser noche cerrada –les está esperando. Un par de ghouls, uno conductor y el otro un guardián saludarán a ambos vampiros cuando estos suban al carruaje, mientras otro monje les abre y cierra la puerta. A una señal un par más de monjes abrirán las puertas del monasterio y las volverán a cerrar una vez el transporte haya pasado bajo el arco del muro exterior, aislando una vez más a los ocupantes del monasterio del resto de las gentes de la ciudad.

El carruaje avanzará a través de las calles descendiendo desde la suave cima donde se encuentra el edificio y adentrándose en las embarradas callejuelas bizantinas mientras los pocos que a esas horas transitan por ellas se echan a un lado para evitar se arrollados por los caballos. Diez minutos después llegarán por fin a su destino, el monasterio de San Miguel. A medida que se vayan acercando, ascendiendo por una leve cuesta, las puertas de madera se abrirán y el transporte cruzará el umbral pasando al patio. Allí, una vez detenidos los caballos, la puerta será abierta por Symeon, el cual saludará a su hermano y al pj con un leve gesto de su cabeza.

“Bienvenidos, el Dracon me ha enviado a esperaros.”

“¿Sabes que desea de nosotros, hermano?”

“Lo ignoro. Nos espera a todos en la biblioteca, pero algo debe de haber sucedido pues antes de llegar yo se ve que destruyó completamente una sala del monasterio. Los monjes dicen que se oían los gritos desde fuera de los muros, aunque nadie se atrevió a entrar a ver que sucedía”.

Symeon abrirá la marcha del trío y los conducirá hasta la presencia de su señor. Los tres avanzarán a través de oscuros pasillos, vacíos totalmente pues a esas horas de la noche la mayoría de los monjes se encuentran ya descansando en sus habitaciones. Tras recorrer la zona de los descansos el grupo llegará a una puerta de madera. Symeon la abrirá y pasarán a una sala donde prácticamente todo el mobiliario son mesas de copistas junto con los utensilios para tal labor. Al fondo, una puerta con remaches de hierro que será hacia donde se dirijan. Al llegar, el menor de los dos hermanos la abre y entrarán en la magnífica biblioteca de San Miguel. Decenas de estantes llenos de cientos y cientos de libros perfectamente catalogados y ordenados los contemplan. Y en el centro de la estancia, una figura: el Dracon. Nada más entrar, y antes que nadie diga nada, una voz que reconocerán como la del jefe de los tzmisce resuena en sus oídos:

“Silencio. Esperad aquí”.

No hace falta decir que mejor para todos que obedezcan. Entonces, todos aquellos que posean al menos un punto en Áuspex notarán una sensación extraña, como si hubiera alguien más en la sala. Si miran alrededor no verán a nadie, pero permaneciendo quietos y en calma, con sus sentidos alerta –y pasando una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 3, tal es la fuerza de la presencia que la biblioteca emana –reconocerán el aura de Miguel en el ambiente. Parece claro que los dos cainitas mantienen una especie de conversación, aunque nadie fuera de ellos dos oír nada. El Dracon permanece de espaldas, así que no podrán ver si sus labios se mueven, pero a todas luces queda claro que no. Transcurridos diez minutos la sensación desaparecerá y el tzmisce se girará hacia sus discípulos:

“Gracias por venir tan pronto, mis vástagos. Disculpádmeme por no haberos prestado atención hasta ahora pero había alguien con quien debía comunicarme. Pasad, pasad”.

“Dinos, maestro, –empezará Gesu – ¿por qué nos has mandado llamar? ¿Ocurre algo grave?”.

“¿Grave? Puede ser, aunque esa no es la palabra que yo utilizaría. Veréis, desde la pérdida de Neso las cosas cambiaron. Si, ya se lo que me diréis, pero me refiero a algo más interior. Más una sensación, un estado de ánimo, que no otra cosa. Cuando parecía que el tiempo empezaba a curar la herida se produjo el sacrificio de Antonius. Ciertamente es algo que desee, como autor indirecto de la muerte de mi chiquillo,

pero a pesar de todo eso es algo que sin duda me afectó. Cientos de años de camaradería, si se pudiese llamar así, dejan más huella de la que uno puede llegar a imaginar. Lo cierto es que en estos últimos años me he apartado bastante de lo que sucedía a mi alrededor, algo que hasta la fecha nunca había sucedido. Y lo cierto es que no fue desinterés. Otra cosa. Por ello, y tras mucho reflexionar, he de comunicaros la decisión que he tomado: abandono Bizancio”.

Los gritos de los vástagos sorprendidos resuenan en la biblioteca, gritos de sorpresa y dolor.

“¿Por qué? ¿Por qué?” – es la pregunta más repetida –.

“Entiendo vuestra turbación, pero la decisión es firme. Lo he comentado ya con Miguel y el lo ha aceptado como mi voluntad”.

“Pero señor –pregunta Symeon – ¿acaso os hemos decepcionado?”

“No, Symeon, sabes que no es eso. Se trata de algo más profundo. Y no intentéis hacer que cambie de parecer. Miguel fue lo suficientemente inteligente para no intentarlo. Sedlo vosotros también”.

“¿Y a donde iréis? ¿Os acompañará alguno de nosotros?”

“¿Dónde iré? Eso nadie lo sabe, Gesu. Y no, nadie vendrá conmigo. Tan solo llevaré unas cosas, pero ninguno de vosotros me acompañará. Vosotros os quedaréis aquí vigilando mi legado. Cuidaréis de la obra que aquí iniciamos hace años, preservar el saber acumulado. La Biblioteca de lo Olvidado. Esa ha de ser vuestra prioridad”.

“¿Acaso el Guardián...?”

“No, el Guardián seguirá cumpliendo la misma función que hasta ahora. Su vida es la biblioteca, y así seguirá siendo. Tú, Gesu, serás quien lleve las riendas de nuestra familia. Por supuesto, Symeon estará contigo, como también (nombre del pj). Se que eres más antiguo que ellos, (nombre del pj), pero para esta tarea confío en mi vástago y su creación. Espero que tu buen criterio te sirva para orientarlos desde tu posición y que ellos tengan en consideración tus consejos. El Guardián ya ha sido informado de ello. Por lo que hace referencia al resto de familias, solicitaréis la celebración de un nuevo consejo que os acepte a los dos como nuevos dirigentes de los Obertus. Esa es mi voluntad. Y ahora, decidme, os escucho. No hay mucho tiempo, en dos días habré partido.

Tanto el pj como los dos hermanos podrán preguntar todo lo que les pase por la cabeza, pues esta será una de las últimas veces que verán al Dracon. Por supuesto, y tal como ha dicho antes, no explicará donde va ni por qué exactamente. Si en algún momento le preguntan por su ataque de ira lo que dirá mientras se queda como petrificado, recordando quien sabe que:

“Nada, oscuridad. Oscuridad, cruces y fuego. El Despertar”.

Por supuesto, no explicará absolutamente nada de lo que esto significa. Que el pj piense lo que quiera. En realidad, el Dracon ha tenido en los últimos tiempos extrañas visiones referentes a Bizancio, donde ve a la ciudad sumergida bajo un montón de cuerpos y cruces ardiendo, y donde el fuego termina por quemarlo todo. Creyendo que esas imágenes son premonitorias del fin que le espera a la ciudad, y temiendo ser él en parte culpable de tales hechos, ha decidido abandonarla antes que sea tarde para que ésta pueda salvarse. Desafortunadamente, en este aspecto está equivocado: él no tiene la culpa de lo que le sucederá a Bizancio en los siguientes siglos.

Tal y como les ha explicado, su marcha se producirá dos noches después. Cuando llegue el momento el Dracon reunirá a los cuatro tzimice principales de Bizancio en el patio del monasterio de San Pablo. Allí, vestido únicamente con unos hábitos negros típicos de la orden de los monjes akoimetai, dará un abrazo a cada uno de ellos, el Guardián, el pj, Gesu y Symeon.

“Id con cuidado. Nadie está nunca preparado para lo que ha de suceder”.

Tras estas palabras se echará la capucha a la cabeza y abandonará el monasterio a pie. Gesu ha insistido en que se llevara una montura, pero el Dracon contestó que ya se haría con una cuando lo considerara necesario. Poco a poco su figura se pierde por el camino hasta llegar a la zona de las primeras casas. Allí desaparecerá definitivamente de la vista. Si por alguna razón el pj decidiera seguirlo sería inmediatamente descubierto y “obligado” a volver al monasterio.

Si permanece podrá asistir al coloquio que tendrá lugar entre los que allí permanecen, es decir, el Guardián, Gesu, Symeon y él mismo. Será Gesu quien empezará a hablar y la discusión será la siguiente, aunque por supuesto se adaptará en función de las intervenciones del pj:

“Bien. Estamos solos ahora. Quien ha sido nuestro guía durante estos siglos ya no se encuentra aquí para señalarnos el camino a seguir. Y entonces, yo pregunto: ¿Qué camino seguir? ¿El que se había intuido a partir de sus últimas decisiones? ¿Damos preferencia a la biblioteca?”

El Guardián contestará rápidamente a las preguntas del nuevo líder tzimisce:

“A pesar que mi vida entera está dedicada a la Biblioteca reconozco que hay otros asuntos a los que deberíais prestar gran atención. Recordad a nuestros hermanos del norte. Las afrentas sufridas y las heridas que les fueron inflingidas por el Dracon dudo mucho que hayan quedado borradas por el paso del tiempo. Ni los monasterios destruidos habrán satisfecho sus ganas de venganza hacia nosotros.

Además, su situación geográfica con su relativa proximidad los convierten en unos enemigos a tener en cuenta.”

“¿Y que pensáis que podrían hacer, Guardián?” –preguntará Symeon.

“Creo que cuando la noticia de la marcha del Dracon se extienda no tardaremos en averiguarlo”.

“Si eso es así y estáis en lo cierto, lo mejor será reforzar nuestros monasterios situados más al norte, ¿no creéis, (nombre del pj)?”.

Tras mostrar todos los cainitas su opinión la reunión pasará a discutir otro tema, el cual será introducido por el Guardián:

“Además habrá que recordar que vuestra posición deberá ser refrendada por un nuevo consejo. Naturalmente, no debería haber problemas, pero esa es una formalidad que no habría que retrasar en exceso. Uno, dos años a lo sumo”.

“Estáis en lo cierto. Ahora que el Dracon no está entre nosotros y Antonius ya no existe, la palabra de Miguel será determinante. Así que, conociendo su posición favorable a los designios de nuestro Maestro, no creo que tengamos problemas”.

“Creo que estás en lo cierto, Gesu. Además, al fin y al cabo es un asunto interno de nuestra familia, al igual que sucedió ya con la rebelión de Caius y Séptima contra su Sire”.

“Bien –dirá Gesu –, entonces aseguremos primero nuestros asuntos a corto plazo y luego solicitemos la reunión del consejo. ¿Os parece bien?”

Si no hay ninguna voz que se alce en contra –y ninguna lo hará por parte de los pnjs –se procederá tal y como ha propuesto el nuevo dirigente tzimisce.

PJ VENTRUE Y BRUJAH

AÑO 889

Nos encontramos en una de las casas de Séptima Dominica, la que posee concretamente en el distrito de Mauro, durante una reunión entre un grupo de ventrue y de brujah de la ciudad. Uno de los salones principales, una enorme estancia con el suelo de mármol, grandes columnas y cristalerías que muestran los bellos jardines que rodean el lugar, criados sirviendo a todos aquellos que lo soliciten,... y los cainitas: Caius, Séptima Dominica, Epiro, Nicéforo, el pj ventrue, Ducas, Tribonius, el pj brujah, Theophilus y Dorotheus entre los principales, además de otros de menor importancia dentro de la jerarquía de la familia en la ciudad como podrían ser Mauricio, Lucas y Teodora como ventrue y Justina, Teodosia y Valentiniano como brujah. Una reunión de los principales miembros de la familia de los antoninos y su familia retoño, los lexor. El tema de discusión es el reinado de León VI, actual emperador, y colocado allí por los ventrue tras incitar la muerte de su antecesor, Basilio I.

Todo se remonta unos pocos años antes, cuando el hijo mayor de Basilio, Constantino, falleció en extrañas circunstancias. Aunque los ventrue bizantinos sospecharon siempre que fue asesinado no lograron descubrir ningún indicio que apuntara en tal dirección. El que había ser el heredero natural, León, empezó a sufrir la ira del padre, quizás afectado por la muerte de su primer hijo –el cual había sido el único vástago de su primera esposa, María –que quizás fuese el único que realmente quiso. León fue casado contra su voluntad con una joven llamada Teófano, aunque él amaba a otra joven de nombre Zoe Zautsina. León fue desacreditado ante el emperador siendo incluso encarcelado durante tres meses. No fue hasta entonces que los ventrue descubrieron una mano oculta aunque sin llegar a precisar el origen, a pesar que los indicios apuntaban a Focio (el mismo que llevó al monje Cirilo –creador del alfabeto que lleva su nombre –a la zona eslava) y tras él a los lasombra. Lamentablemente, no han obtenido hasta la fecha pruebas de tal hecho. Viendo que la vida de León podía estar en peligro los ventrue, con la ayuda de los lexor, organizaron la muerte del emperador. Para ello manipularon a Stylianos –padre de Zoe Zautsina –para que acabara con la vida de Basilio haciéndolo pasar por un accidente de caza.

Tras estos hechos, las cosas no pueden ir mejor. Stylianos Zautses –criado de Séptima Dominica –es el actual consejero imperial, el hermano de León VI el patriarca, y Focio retirado a un monasterio remoto donde prosigue sus trabajos teológicos.

Así las cosas la reunión de los cainitas sirve para valorar estos primeros años de reinado de León VI, decidir la promoción de un sínodo para el año siguiente y además proceder a la revisión y remodificación del derecho romano, tarea para la que los lexor tendrán un papel principal. Un punto a discutir es la lengua a utilizar, si el griego o el latín (finalmente sería la primera al ser esta última una lengua usada tan solo por los estudiosos, muerta para la mayoría de la población).

Es durante el transcurso de esta reunión que un criado se acerca a Nicéforo para transmitirle un mensaje. Mientras el ventrue abandona la estancia, la música prosigue interpretada por un grupo de jóvenes músicos traídos de la cercana Tesalónica. Diversos mortales vagan por la sala satisfaciendo las

necesidades de los cainitas, un lujo que suele ser típico en las fiestas y reuniones organizadas por Séptima Dominica. Los mortales que van cayendo desmayados víctimas de la falta de sangre van siendo retirados por los criados y enviados sus cuerpos al Hipódromo, donde se utilizarán para alimentar a los animales que allí descansan listos para los espectáculos que tanto divierten a los antiguos romanos.

Mientras la discusión más o menos seria tiene lugar, Nicéforo volverá a aparecer en la sala, se acercará a Caius. Si alguien se fija podrá darse cuenta de la cara de sorpresa que muestra el semblante del *basileus* ventrue. Abandonará la sala junto con Nicéforo. Si alguien repara en ellos y les pregunta, Caius responderá que no ocurre nada y que siga disfrutando de la fiesta. No admitirá que nadie los acompañe ni abandone la estancia, dando órdenes a los ghouls guardianes de avisar a cualquiera que lo intente que él lo ha ordenado expresamente hasta su regreso. Éste tendrá lugar diez minutos después. Cuando vuelvan los dos cainitas lo primero que hará será dirigirse hacia el rincón donde están los músicos y ordenarles que cese la música. Al hacerse el silencio todas las miradas convergerán hacia él. Una vez la atención esté puesta en su persona procederá a explicar lo sucedido:

“Compañeros, tengo una increíble noticia que daros. Acaba de ser anunciado por Miguel que los miembros de la familia Obertus han solicitado la celebración dentro de cuatro meses de un nuevo consejo, el quinto, para que en él se nombre a Gesu como el sucesor del Dracon dentro de su familia, y por tanto nuevo miembro de la Trinidad en sustitución de éste”.

La agitación se extenderá en la sala tras estas palabras, siendo Séptima la primera en alzar la voz para realizar la pregunta que pasa por la mente de todos:

“Si eso es cierto, ¿qué ha sido del Dracon? ¿Acaso está muerto?”

“No, no. Al parecer el Dracon abandonó la ciudad a finales del año pasado dejando al cargo de todo a los dos hermanos, con la ayuda de (nombre del pj) y de ese al que llaman el Guardián de la Fe”.

“¿Pero de verdad existe ese Guardián?” –pregunta Epiro, provocando las risas generales, pues su nombre es mas una leyenda que una realidad para los cainitas ajenos al clan tzimisce.

“Debe existir, pues su nombre ha sido pronunciado por Miguel”.

“Bueno –dice Séptima –pues ha escogido un buen momento. Nos encontramos aquí reunidos los miembros principales de los antoninos.”

“Cierto –sigue Petronio –. ¿Y le daremos la aprobación?”

“Discutámoslo. Pero no hoy. Nos reuniremos de aquí una semana y que todo el mundo venga con una opinión formada. Entonces hablaremos de ella, aunque particularmente pienso que ese es un asunto interno de su familia. Y si la voluntad del Dracon era esa, y Miguel así me lo ha dado a entender, no creo que sirva de nada oponernos, además que no veo motivos para ello. Pero bueno, tras esta interrupción, prosigamos con la fiesta”.

Por supuesto, a pesar de las palabras de Caius, el tema principal de las conversaciones que tienen lugar a continuación no es otro sino las noticias recién recibidas. Los músicos siguen tocando, los jóvenes muchachos y muchachas siguen ofreciéndose como recipientes para los cainitas, pero una sensación nueva flota en el ambiente. Nadie puede ignorar lo que las noticias significan. Con Antonius muerto y el Dracon desaparecido, únicamente Miguel permanece como miembro de la Trinidad original, aunque lo cierto es que en los últimos años el antiguo toreador cada vez se ha prodigado menos en sus apariciones, afectado quizás también por la aflicción que quizás ha hecho mella en el tzimisce. Y es que hay versiones para todos sobre las causas de la marcha del Dracon: que si no ha podido resistir la falta de su antiguo amigo, que si se considera culpable y no puede soportar la carga, que si.... Todos los comentarios y más; pero lo cierto es que todo serán especulaciones sobre ello. Cuando sean ya sobre las cinco los primeros vampiros empezarán a abandonar el lugar, despidiéndose educadamente de su anfitriona. Durante todo este tiempo los dos pjs, el ventrue y el brujah podrán mantener las conversaciones que quieran con los allí presentes, hablando del tema que prefieran, pero teniendo en cuenta las consideraciones anteriores. Cuando se despidan, Séptima lo hará con un:

“Hasta la semana que viene”.

Y la semana siguiente transcurrirá en calma, siendo lo único destacado las reuniones que se producen entre diversos cainitas intentando descubrir alguna cosa referente a lo sucedido. Por supuesto, los únicos que saben alguna cosa son los tzimisce y estos, retirados en sus monasterios, no sueltan prenda. Ni siquiera recurrir a los nosferatu o a los setitas servirá de nada. Nadie sabe ni ha oído nada. De esta forma pasarán los siete días, hasta llegar al de la reunión de la familia de los antoninos en la casa de Séptima Dominica. Allí acudirán los mismos que estaban la semana anterior cuando se recibió la noticia. Tras ser recibidos por su anfitriona y degustar los placeres que esta les tiene reservados para cada ocasión, los pjs podrán interactuar con el resto de cainitas. Lo que si queda claro es una cosa: todos son partidarios de aceptar el liderazgo de Gesu, tal como fue la voluntad del antiguo líder tzimisce y así se lo expresó a Miguel.

Cuando llegue el momento de discutir el asunto las dos familias, la de los ventrue y sus retoños los lexor lo harán en habitaciones separadas. Las discusiones durarán una media hora que dedicarán más que a

discutir si se acepta o no la proposición –asunto en el que todos están de acuerdo –a discutir cual será la actuación a partir de ahora de cada clan. Las discusiones no conducirán a ninguna conclusión evidente que no sea la de mantener una actuación expectante a la espera de ver a donde conduce la nueva dirección de la casa tzimisce. Una vez todos de acuerdo se reunirán las dos familias y los brujah expondrán sus conclusiones, las cuales serán tenidas en cuenta por los ventrue. Estos, al haber llegado a la misma opinión –dejemos que ambos pjs expongan sus opiniones antes de hacer una proclamación final –no tardarán en exponer, a través de Caius, la opinión definitiva de la familia de cara al consejo.

PJS NOSFERATU Y SETITA

A pesar de ser dos de los clanes más bien informados de todo Bizancio –especialmente los primeros – tanto los nosferatu como los setitas tendrán noticias de los hechos acontecidos –la marcha del Dracon y posteriormente la convocatoria del Quinto Consejo –más tarde que el resto de pjs. Los primeros recibirán las noticias gracias a su relación con los toreador, al ser convocado los miembros de la familia Malaquita por Petronio. Por lo que hace referencia a los setitas, éstos recibirán la noticia a través de un visitante asiduo de La Ruta de la Seda, el toreador Gallasyn, pues Petronio, contrario a la admisión de los Hijos de Judas como familia retoño de los micalitas, no se dignará a informarlos de la convocatoria del Quinto Consejo.

EL QUINTO CONSEJO

Transcurridos dos años desde la marcha del Dracon de la ciudad de Bizancio se celebra por fin el tan anunciado Quinto Consejo, en el transcurso del cual ha de refrendarse el liderazgo de los dos hermanos, Gesu y Symeon, como líderes de la familia obertus.

Los diferentes pjs tendrán noticias de la celebración del consejo a través de sus superiores o sus sires, dependiendo del caso. Así por ejemplo, el pj setita será informado por su sire Sarrasine, mientras que el pj ventrue lo será a su vez por Caius, Malaquita informará a los nosferatu (si estos pertenecen a su familia, claro), y Tribonius convocará a una reunión a su vástago.

Otro asunto a tratar en el Quinto Consejo será la adopción de Alexia Theusa, la capadocia, como nueva familia retoño de los ventrue. Por supuesto, tampoco habrá ningún tipo de problemas para que sea aceptada junto a los brujah lexor.

PJ TZIMISCE

Nos encontramos en el Monasterio de San Juan Estudio. La parte se inicia con un mensaje enviado por Gesu para el pj, Symeon y el Guardián de la Fe. Tras reunirse todos en la nave principal del monasterio, Gesu pasará a comentarles el motivo de su llamada.

“Hoy he recibido un mensaje de Miguel. La propuesta de realizar un Quinto Consejo que discuta mi aceptación como nuevo miembro de la Trinidad en sustitución del Dracon mientras este se encuentre ausente ha sido aceptada. El encuentro tendrá lugar en dos semanas en la Sala Ovalada del Gran Palacio. A ella asistiremos tu, hermano mío, tu, (nombre del pj) y yo, por supuesto. Caius actuará de anfitrión. Junto a Miguel asistirá Petronio. He hablado con él y no creo que haya problemas para aceptar nuestra propuesta. Miguel se muestra favorable, pues tal era la voluntad del Dracon, y con él de nuestra parte los ventrue no osarán oponerse”.

Tras esta explicación el pj podrá realizar las preguntas que considere necesarias. Por su parte, ni el Guardián ni Symeon formularán ninguna pregunta, pues ambos son conscientes que no hay mucho de que hablar. La propuesta seguirá adelante sin contratiempos. Su mayor preocupación es que hará Gesu a continuación, pero ambos se abstendrán de formular tales preguntas.

Las dos semanas posteriores transcurrirán sin contratiempos externos que afecten a la rutina normal del pj tzimisce.

“Envío una plaga de ratas a visitar el local de los setitas”.

PJ VENTRUE

Este pj tendrá un curioso encuentro antes de conocer la noticia de la celebración del consejo. Mientras se encuentra una noche en los alrededores de su refugio, con las tiradas pertinentes (Percepción + Alerta a dificultad 6) podrá notar una sombra que se mueve en los alrededores. Se trata de una figura humana, y lo cierto es que a pesar de permanecer en las sombras no hace especiales intentos de permanecer oculta. Tampoco hará ningún intento de huir en caso que el pj se acerque a ella, sino que permanecerá estoicamente en el lugar que ocupa. Cuando el pj –en caso de haberlo advertido, si no sucediese así el encuentro tendrá lugar más adelante o bien será el propio Parmirio el que se pondrá en contacto con él –se acerque al individuo lo reconocerá como un malkavian, un tal Parmirio. Lo cierto es que pocos encuentros han mantenido cara a cara, y la relación mantenida más directa entre ambos fue el envío de unos sueños por parte del “loco” al ventrue, aunque naturalmente éste no es consciente de los hechos (ver la parte titulada *La Desaparición de Belisario* para más detalles).

El hombre, de pelo enredado, mirada inquietante y aparentando no más de veinte años, mirará durante toda la conversación alrededor como si temiese que alguien los estuviese observando. Se mostrará parco en palabras, y el único motivo por el cual ha venido a hablar con el ventrue son las pesadillas que lo atormentan continuamente. Él, como experto que es en el arte de torturar mediante los sueños, sabe que alguien está intentando influir en él, y aunque ignora de quien puede tratarse y los motivos para elegirlo a él como blanco ha optado por acercarse a uno de los que se aparecen en sus sueños de forma continua. Y éste no es otro que el pj ventrue.

Una vez roto el hielo y cuando el pj –seguramente –pregunte al malkavian que qué es lo que quiere, éste le explicará con voz nerviosa lo siguiente:

“Pesadillas. Sueños. Me atormentan. Mi cabeza arde. No, no me mires como si estuviera loco. Se lo que piensas de mí, pero escúchame con atención: la oscuridad te busca. El silencioso desierto será tu tumba. Te he visto. A ti y a otros. No me preguntes por ellos, es tu rostro el único que vi con claridad. Te he visto morir, aquí, en esta ciudad. Pero también te he visto regresar. No, no se porque te digo esto. Tal vez porque espero que mi cabeza deje de arder como si mil llamas ardieran en su interior. Tú viste a uno de ellos. En la iglesia, bajo la gran cúpula. Buscan algo, no se el que. Pero no es nada bueno. No les dejes que lo consigan. Yo no....”

Tras estas últimas palabras Parmirio se agarrará la cabeza con sus manos y empezará a tirar del pelo, los ojos en blanco y espuma sanguinolienta por la boca. Su cuerpo empezará a agitarse como si unos dedos invisibles tiraran de él y emprenderá una loca carrera sin rumbo fijo, perdiéndose en la oscuridad de la noche bizantina. Si el pj decidiese seguirlo lo único que verá será que se dirige hacia la zona del Hagia Sophia donde finalizará su desenfrenada carrera entre jadeos y lágrimas rojas, arrodillado en un rincón bajo un muro. No recordará nada de lo sucedido, en ese momento ni tan siquiera la conversación con el pj. Éste, por mucho que lo interrogase o incluso recurriese al uso de las disciplinas no conseguirá obtener nada más de él, al menos de momento.

Una noche después de este incidente el pj recibirá en su casa la visita de Caius. Uno de los criados anunciará la visita del patriarca ventrue acompañado de dos de sus ghouls guardianes, los cuales, naturalmente, esperarán en el exterior de la finca vigilando el carruaje.

El líder de los ventrue bizantinos se mostrará –según como sea su relación, en el supuesto que ésta sea bastante hostil será otro, por ejemplo, Séptima Dominica o bien Epiro los que lo visitarán –bastante parco en palabras, y el motivo de su presencia allí es simplemente anunciar al pj la celebración del Quinto Consejo en un plazo de dos semanas. Como las posturas dentro de la familia de los antoninos ya están claras y la decisión tomada, se puede considerar que se trata simplemente de una visita cordial para mantener informados de primera mano a los cabecillas más destacados de los ventrue, y de paso discutir algún tema pendiente que el narrador considere necesario.

Suponiendo que el pj, intrigado por la visita del malkavian la noche anterior decida preguntar a su interlocutor sobre éste, lo único que conseguirá es una retahíla de frases peyorativas y cargadas de desdén.

PJ BRUJAH

Esta parte se inicia con el pj lexor visitando una biblioteca situada en la zona del Exokionion, cerca de la iglesia de San Juan Estudio. Grandes descampados cubiertos de hierba jalonan la colina, terreno abrupto situado en un extremo de la ciudad. En una de las escasas villas que se encuentran en sus faldas, el brujah, acompañado de cuatro ayudantes enviados por Tribonius se encarga de catalogar los libros que hasta hace poco pertenecían a la biblioteca privada de Paulo Tokyeno, un griego acaudalado atado por su servidumbre a los lexor. Su fallecimiento ha supuesto una sorpresa –por causas naturales, no hay nada extraño en su muerte acaecida a los setenta y tres años –y el líder de los brujah ha decidido trasladar los libros y pergaminos guardados en su casa a la finca principal donde se encuentra la escuela de copistas. De ahí la presencia del pj en el lugar, él es el encargado de realizar un inventario de todo el material allí contenido y de su traslado hasta su destino.

Es en estas circunstancias cuando un jinete se acerca raudo hacia los muros exteriores de la finca. Se trata de uno de los criados de Tribonius, el cual trae un mensaje para el pj. Cuando se encuentre ante él lo transmitirá de viva voz:

“Mi señor desea veros cuanto antes en su palacio”. Las órdenes son claras y directas, y el pj deberá delegar sus funciones en alguno de los allí presentes. Una vez en camino y tras recorrer la distancia que lo separa de la villa de su señor llegará a las puertas de la casa donde hace cientos de años llegó como esclavo comprado en la subasta del mercado.

Tribonius se encuentra junto con Theophilus hablando del tema por el cual ha mandado llamar al pj, y que no es otro que la convocatoria del Quinto Consejo.

“Se bienvenido (nombre del pj). Celebro que hayas acudido tan rápidamente. El motivo de llamarte es para comunicarte que Miguel ha convocado por fin el Quinto Consejo. Se celebrará dentro de dos semanas en el Gran Palacio. Yo me reuniré con Caius mañana por la noche para comunicarle nuestra posición definitiva, aunque no creo que haya variaciones respecto a lo que ya hablamos con anterioridad. ¿Sigues manteniendo tu anterior opinión?”.

Opine lo que opine el pj la decisión está ya tomada, no por los brujah sino por los ventrue, los únicos que asistirán por su familia a la reunión prevista. Pero claro, el parecer de un lexor tan antiguo y respetado como el pj siempre será tenida en cuenta dentro de su clan.

Tras hacer partícipe a su mentor de su opinión nada más lo retiene en el lugar, aunque puede quedarse para discutir con Tribonius cualquier cosa que le preocupe.

PJS NOSFERATU

Los miembros de este clan recibirán la noticia de la celebración del Consejo de parte de Petronio vía Malaquita, el cual lo hará llegar a los dos pjs en caso que formen parte de esta familia. En el supuesto que este hecho no hubiera tenido lugar el narrador ya buscará la forma de hacerles llegar la noticia, aunque lo cierto es que este clan poca intervención tendrá en la reunión que tendrá lugar en un par de semanas.

PJ SETITA

Al igual que ocurre con los nosferatu, los setitas serán poco más que meros espectadores en la celebración del Quinto Consejo. La opinión que puedan tener formada respecto a los motivos que llevan a la convocatoria de dicho consejo no tendrá la más mínima trascendencia ni por lo que hace referencia a la familia a la que pertenecen. La vía por la cual tienen conocimiento de los hechos que van a tener lugar en dos semanas se dejan a la discreción del narrador, aunque lo más lógico que siguieran recibiendo las noticias vía Gallasyn, al igual que sucedió anteriormente dos años antes. Días más tarde, pero, los setitas recibirán el encargo de Petronio de conseguir dos docenas de jóvenes muchachos y muchachas para amenizar a los invitados que asistirán al consejo. Si aún no habían recibido la notificación de la fecha será ahora cuando la obtengan. Si el narrador lo desea puede representar el encargo de Sarrasine al pj de localizar y atraer a tantos jóvenes como pueda para satisfacer la petición realizada.

EL QUINTO CONSEJO

Finalmente llegará el momento de la reunión. Todos los cainitas importantes y reconocidos de Bizancio recibirán la invitación de asistir al Gran Palacio, ya sea vía mensajeros de Miguel o bien a través de sus propios Sires. Pero esta invitación no significa que puedan hacer presenciar e intervenir en la reunión que el Triunvirato mantendrá en la Sala Ovalada. Si que podrán por el contrario esperar en las salas y jardines adjuntos a que los tres patriarcas de las grandes familias hayan tomado una decisión y la anuncien al resto de los allí reunidos. Naturalmente, no asistir no tiene por qué ser considerado una falta de respeto aunque la no asistencia no exime de conocer las resoluciones que allí se adopten.

Los pjs que disfruten de la presencia de su sire (como el setita con Sarrasine o el brujah con Tribonius) o bien que formen parte de una familia directamente involucrada (el pj tzimisce) lo harán acompañados de los miembros principales o sus superiores. El resto, como puede ser el pj ventrue o los pjs nosferatu pueden dirigirse solos o bien buscar alguna compañía para acercarse al lugar.

A medida que los pjs se vayan dirigiendo al lugar de la cita verán ante ellos la enormidad del complejo que los espera: enormes jardines, baños, fuentes, patios espaciosos, diferentes iglesias, cúpulas de color dorado, villas, y por supuesto lujosos aposentos.

Tras cruzar el Calce y siguiendo un largo corredor se llega a un salón donde una fuente con cuatro caballos de bronce mana sangre en un festín continuo. Prácticamente todos los cainitas de la ciudad se encuentran aquí presentes, incluso aquellos que rara vez se asoman a estos lujos, e incluso algunos que se encuentran de paso: algún gangrel y un par de ravnos se dejan ver vagando asombrados entre tanta ostentación. Enormes alfombras, cortinas de seda, estatuas de mármol, criados caminando entre los cainitas con bandejas llenas de jarras hasta el borde de vino y copas doradas, cojines donde estirarse a descansar, un grupo de músicos tocando suave música en un rincón... Están todos menos Miguel, Caius y Gesu.

Las conversaciones no cesarán en toda la noche, hasta bien entrada la madrugada, momento en que aparecerán los tres citados anteriormente. El silencio se hará en la estancia y Miguel dará un paso adelante, como último miembro del triunvirato original.

“Estimados compañeros aquí presentes. Como bien sabéis, el motivo de la reunión eran dos, el primero adoptar una postura respecto a la petición de la familia Obertus referente a que Gesu, aquí presente, fuera nombrado nuevo cabeza principal de su familia, tal como había sido la voluntad de su antecesor, el Dracon. Nos hemos tomado nuestro tiempo, aunque lo cierto es que la discusión ha sido breve. Hemos decidido aceptar la propuesta. Desde este momento, el nuevo patriarca de la familia Obertus es Gesu. Esto ha sido acordado. Y como tal, espero que nuestros estimados lexor tomen constancia de lo aquí referido. Por lo que hace referencia al segundo asunto, la adopción de Alexia Theusa como nueva familia de los ventrue antoninos en representación del clan capadocio, os he de informar que también ha sido aceptada la propuesta..

Tras estas palabras, Gesu hará un gesto de asentimiento y saludo hacia sus dos compañeros de triunvirato y se acercará a sus compañeros de clan para referirles lo acontecido. Al mismo tiempo, el resto de los allí presentes proseguirá las conversaciones, ahora ya con un nuevo tema principal para discutir.



Tal y como Miguel ha dicho, no ha habido prácticamente oposición por parte de nadie a la decisión finalmente tomada. A partir de ahora, las opiniones de los pjs y sus actuaciones podrán proseguir con total normalidad, al menos hasta unos años más adelante.

MAGIARES, PECHENEGOS Y BÚLGAROS

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

La parte que viene a continuación empieza el año 894 y está pensada para ser jugada por el pj brujah y opcionalmente por el pj ventrue.

En Bizancio gobierna como emperador Leon VI, aunque con el consejo de Stylianos Zautzes, el padre de la que es su amante Zoe Zautsina.

La amenaza más cercana para el Imperio proviene del norte, del pueblo búlgaro. Tras abdicar el rey Boris el año 889 a favor de su hijo Vladimir (Boris, convertido al cristianismo, era la esperanza bizantina para que los dos pueblos pudieran vivir en paz), el cual se alió con los boyardos a los que su padre había perseguido. Estos, enemigos de todo lo que sonará a cristiano, se vieron con nuevos ánimos e intentaron volver a los tiempos pretéritos antes de Boris. Éste, furioso, abandonó el monasterio donde se encontraba, cegó a su hijo Vladimir, lo depuso, y obligó a aceptar a su hijo menor Simeón como nuevo gobernante, el “jan” de los búlgaros (nombre por el que se conocía a su soberano).

Todo debería haber ido bien entre los bizantinos y los búlgaros, éstos bajo el gobierno del monje Simeón, pero Stylianos Zautses cedió el monopolio comercial con los búlgaros a dos protegidos suyos, los cuales elevaron enormemente los aranceles comerciales y transfiriendo el centro de distribución desde Constantinopla hasta Tesalónica, mucho más lejana. León apoyó a su consejero y desoyó las peticiones de Simeón.

En estas circunstancias, Simeón, al mando de un ejército, cruza las fronteras de los dos países e invade la Tracia bizantina aprovechando que una buena parte del ejército bizantino se encuentra luchando con los árabes. León VI manda llamar a Nicéforo Focas, su más importante general para detener el avance búlgaro mientras se prepara un plan para contener a los atacantes.

El plan, tal como llegará a conocer el pj brujah, consiste en enviar unos representantes para negociar con una tribu vecina de los búlgaros, el pueblo magiar, enemigos irreconciliables de los primeros y situados al otro lado del Danubio. A cambio de oro esperan conseguir que los magiares ataquen a los búlgaros por el norte y concedan aunque sea tiempo para organizar las defensas. La idea de Caius – y que así transmite a Tribonius, el cual decide confiar en su discípulo –es que la embajada incluya un cainita versado en las relaciones diplomáticas y hábil con los idiomas, acompañado de algunos guardias ghouls o incluso algún cainita de origen militar (posibilidad de incluir al pj ventrue). Remontando la costa del Mar Negro hasta la zona del nacimiento del Danubio los enviados deberán contactar con los líderes de las tribus magiares y convencerlos (con oro) para que ataquen a sus enemigos comunes.

La idea es buena y da resultado, pero lo que sucede es que Simeón contacta a su vez con otra tribu, los pechenegos, los cuales sobornados a su vez por el oro de los búlgaros atacan a los magiares por su retaguardia. Éstos, atrapados entre dos frentes, no tienen más remedio que dirigirse hacia una gran llanura situada al oeste (y que es lo que hoy llamamos Hungría). Liberados de la incomodidad magiar, Simeón dirige toda su atención hacia el imperio bizantino. Con Focas llamado por Stylianos a Bizancio, su sucesor Catacalono se muestra mucho más inepto que el viejo general, y León, desesperado, acuerda la paz finalmente tras cinco años de negociaciones, perder un buen puñado de territorio y dinero, y volver a situar a Bizancio como centro del comercio con los búlgaros, descartando a la ciudad de Tesalónica.

EL VIAJE

Esta parte se inicia con el pj realizando su habitual tarea en la casa de Tribonius, paseando entre hileras de escritas con los ojos pegados al papel realizando impecables transcripciones y traducciones del material último que acaba de llegar a las manos de los lexor bizantinos. El silencio es absoluto, nada rompe la armonía que se respira en la gran sala dedicada a tal fin. Nada hasta que la puerta se abre silenciosamente y una figura aparece en su umbral. Se trata de Humberto, uno de los ghouls del jefe brujah. Su mirada recorre la sala hasta detenerse en la del pj, y con un gesto de su faz le solicita permiso para acercarse. Cuando el pj se lo permita, éste entrará en la sala y se acercará para murmurarle en la oreja la siguiente frase: "Mi noble amo desea veros en el salón". Humberto no esperará la respuesta del pj, tan silencioso como llegó así se marchará.

Llegar al salón donde Tribonius lo espera hará que el pj deba recorrer prácticamente media propiedad del viejo lexor, atravesando enormes pasillos con grandes ventanales que dan a los patios interiores de la finca. Una plazoleta con una fuente en su centro conduce a un nuevo pasillo tras el cual, al final de todo, una puerta blanca con motivos dorados da paso al salón privado de Tribonius. Un par de guardias ghouls armados con lanzas y gladius romanos vigilan atentamente la entrada, aunque no realizarán ningún gesto ante la llegada del pj.

Tras abrir las puertas nuestro protagonista se encontrará en una amplia sala de forma circular con unos grandes ventanales en su parte posterior que permiten admirar los jardines de la propiedad. A pesar de la oscuridad reinante es posible discernir algunos guardias patrullando por el exterior al reflejar su armadura algún rayo de luz de luna que de vez en cuando se escapa entre las nubes. Un mosaico representando la ciudad de Roma decora el suelo de la habitación, con Tribonius de pie situado justo detrás de él y observando al pj con su mirada penetrante. Tras los saludos de rigor el sire del pj pasará a explicarle los motivos de su llamada:

"Verás, se te necesita para una misión más allá de nuestras fronteras. Se trata de un asunto arriesgado y difícil, pero creo que eres el más capacitado para llevarlo a buen puerto. Comprenderé que no lo veas favorablemente, y entenderé tu negativa si llegase a producirse".

Tras esta introducción, Tribonius le dará los detalles del encargo:

"Como bien sabes, el kan búlgaro, Simeón, ha cruzado nuestras fronteras en una declaración de guerra no podríamos decir que inesperada. La causa los aranceles que graban sus productos y el cambio de Bizancio a Tesalónica como centro de distribución. El Imperio necesita tiempo para preparar una defensa efectiva y con posibilidades, tiempo del que actualmente no disponemos. Para ello Caius ha ideado un plan, el cual, a través de Séptima Dominica, ha llegado a los oídos de Zautses, el cual ha sido convencido que se trata de una idea propia. Al norte de los búlgaros habitan los magiares, enemigos irreconciliables de los primeros. La idea es "convencerlos" mediante una módica cantidad de oro para que ataquen a nuestro común enemigo por la retaguardia. Esperamos que, o bien los obligue a dividir sus fuerzas o bien haga que Simeón recule para enfrentarse a las tribus del On –Ogur, y eso nos proporcione el tiempo suficiente para prepararnos. Pero claro, alguien deberá dirigirse al norte para negociar con ellos. Y ahí es donde entras tú. Necesitamos a alguien dotado para la política y hábil con las lenguas, y Caius no quiere dejarlo todo a manos de los negociadores mortales de León VI. ¿Y que mejor que un lexor para tal tarea? Naturalmente viajarías acompañado de una serie de guardias encargados exclusivamente de velar por tu seguridad (esta parte puede variar si se decide introducir al pj ventrue en esta aventura). La ruta a seguir sería en barco hasta Anchialos y desde allí hasta el nacimiento del río Danubio, donde desembarcaréis. El barco regresará de nuevo hasta Anchialos, mientras vosotros os dirigís al norte del Danubio, lugar donde habitan los magiares. Una vez establecido el acuerdo -eso esperamos -regresarías por tierra hasta Anchialos de nuevo, donde os recogerá el "Constantino" (que así se llama el barco) el cual os traerá de regreso a casa. Existe otro camino, por supuesto, que no es otro que hacer todo el recorrido por tierra bordeando la costa, pero se trata de un viaje más lento y sin duda más peligroso debido a que deberíais cruzar los territorios donde se encuentran precisamente los búlgaros. Por eso lo hemos desechado. Bien, esta es la idea, ¿que te parece? ¿Quieres ser tu quien vaya al frente de la embajada?"

Por supuesto, el pj puede aceptar o negarse. En este último supuesto Tribonius se mostrará contrariado pero aceptará la decisión del pj, enviando a otro en su lugar. Final de la parte y sin recompensa de puntos de experiencia.

Si acepta es el momento de discutir con su Sire cualquier consideración que quiera hacerle al plan. Si ésta es razonable, Tribonius la aceptará sin reservas.

El tiempo que disponen antes de la partida no es mucho pues el peligro para Bizancio está próximo, dos días a lo sumo. Buena parte de los preparativos ya están hechos, así que no se tardará demasiado en enviar el barco a navegar rumbo a Anchialos.

Naturalmente, la travesía marítima se hará tanto de día como de noche mientras que el viaje por tierra será en su totalidad nocturno. Este hecho ya se ha arreglado con los miembros que formarán la expedición. Se espera que una vez se contacte con los magiares (la tribu principal del On-Ogur) el pj sea lo suficientemente "convinciente" para persuadirlos de realizarlas al abrigo de un buen fuego mientras en el exterior brillan la luna y las estrellas.

La expedición en principio no será muy extensa: el pj lexor, puede ir el pj ventrue si así se desea, y un grupo de ghouls soldados que actuarán como guardaespaldas de ambos cainitas, además de un par de expertos en las relaciones diplomáticas.

Antes de la partida, al pj le será entregado un cofre repleto de oro para comprar los servicios de los magiares. Tribonius le advertirá que no haga uso de sus disciplinas para influir sobre el cabecilla magiar, pues es relativamente fácil que éstos cambien de caudillo con cierta asiduidad y si el jefe actual, un tal Arpad, fuera derrocado o muriera, el nuevo no tendría porqué respetar el pacto. La única manera de conseguirlo sería que su ayuda hubiese sido acordada a cambio de algo, y ese algo será el oro que llevarán como equipaje. Eso si que comprometería el honor de su pueblo y obligaría a su sucesor a proseguir con su ayuda ataque a los búlgaros.

¿Y en que lugar encontrar al tal Arpad? se preguntará el pj. Pregunta difícil de contestar, dirá Tribonius. Lo único que saben es que los magiares tienen algunos asentamientos fijos en forma de pequeños pueblos aislados en las amplias llanuras de la zona. Se cree que un lugar donde es posible encontrar al caudillo

magiar es el asentamiento de Votsak, situado aproximadamente a un centenar de kilómetros del nacimiento del Danubio. Los magiares están divididos en diferentes tribus, aunque parece que el tal Arpad ha conseguido unificar a siete de ellas. Se ignora, pero, si existen otras que no forman parte de esta coalición. Otra consideración será la del comportamiento. Si el pj es alguien versado -como esperamos - en política y en otros pueblos sabrá que los magiares valoran por igual el honor y la fiereza en el combate, así que quien los visite e intente llegar a un pacto con ellos deberá mostrarse como alguien digno de ambas cualidades. Nunca se rebajarían a pactar con una medianía.

Tras estas consideraciones el pj podrá partir ya en cuanto esté listo. Si se diese el caso que el pj ventrue también viaja, éste será informado por todo a través del mismo Tribonius y de Caius. Eso sí, le dejarán bien claro que su función principal en el viaje es proteger al pj brujah, que será éste quien llevará la voz cantante a menos que se encuentren en grave peligro, momento en que la experiencia militar del ventrue tomará el mando.

Así, tras esto, tenemos ya el grupo listo para partir. En el muelle de Bucoleon les espera un barco bizantino preparado expreso para llevarlos hasta la ciudad de Anchialos. Al mando del bajel, de pretencioso nombre "Constantino" se encuentra el capitán Antidolou, un veterano marino experimentado como pocos y que se encuentra al servicio de Séptima Dominica. La tripulación consta de treinta hombres, todos ellos expertos marineros.

La travesía por mar no supondrá ningún contratiempo para la embarcación, y ésta llegará al puerto de Anchialos tan solo unos días después gracias a los vientos favorables y a la pericia del capitán. A su llegada verán una ciudad relativamente grande, el último bastión bizantino en la zona y pieza capital en el control del territorio. La actividad en el puerto a la llegada del barco (el capitán Antidolou ya se encarga que se realice una vez el sol se ha escondido tras el horizonte) es prácticamente nula, y el descenso del grupo en caso que los pjs quieran pisar tierra puede llevarse a cabo tranquilamente. Las calles de Anchialos son estrechas y sucias, muy parecidas a los barrios bajos, por así llamarlos, de Bizancio. Todas las tiendas donde conseguir avituallamiento para los hombres están cerradas y deberán permanecer un día en la ciudad para aprovisionarse.

Con el barco listo el capitán ordenará remontar la costa en dirección norte, cruzando el río Danubio. Allí llegarán un par o tres de días más tarde, un lugar solitario donde ninguna construcción humana es visible y donde desembarcará el grupo. Según los conocimientos de los pjs, las tribus del On-Ogur (las Diez Flechas) se encuentran hacia el oeste, así que el grupo deberá tomar esa dirección, adentrándose en el continente y perdiendo de vista el Mar Negro. El capitán les comentará antes de despedirse que los esperará en Anchialos durante dos meses, siguiendo las instrucciones de Séptima Dominica. En caso de que en ese tiempo no hayan regresado él volverá a Bizancio para informar de lo acontecido.

Una vez el grupo esté solo con los caballos, carros y el cofre con el oro para el trato, ya podrán emprender la marcha. El viaje será bastante tranquilo durante los primeros días, tan solo algunos animales salvajes que huirán ante el paso de la comitiva.

Todo andrà bien hasta que hayan transcurrido aproximadamente unos cuatro días. Mientras el grupo esté acampado durante el día (o bien si se sigue moviendo, aunque los pjs estén durmiendo), uno de los hombres de la comitiva creará avistar unas figuras que, a lo lejos, parecían observar al grupo. Cualquier intento de dirigirse hacia ellos no fructificará, los jinetes -pues de eso se tratan, cinco en concreto -se alejarán hasta perderse de vista. El síntoma favorable es que se alejaron en la misma dirección que llevan los pjs.

El siguiente encuentro tendrá lugar al día siguiente. Uno de los guardias se acercará para despertar -o intentarlo a los pjs, ya estén estos en el interior de un carro o bien hayan montando un campamento y avancen únicamente de noche (eso depende de su elección).

Los que se acercan son un grupo de doce jinetes armados con lanzas, arcos y espadas. A lo lejos sus intenciones no parecen demasiado amigables, aunque si el grupo de los pjs no los ataca se limitarán a colocarse a su altura, apuntarlos con los arcos y ordenarles -en su idioma (utilizar el eslavo como recurso) -que arrojen sus armas y se consideren prisioneros. En el supuesto que los pjs no consigan despertarse los guardias se enfrentarán a los magiares -pues de ellos se trata -para defender a sus amos, consiguiendo acabar con la mayoría de ellos -sólo huirán cinco -pero a costa de perder a un buen número de acompañantes (el narrador determinará cuantos, dependiendo del número que fuesen en la caravana). Si alguno consiguió huir eso complicará las cosas de cara a poder llegar a un acuerdo con los magiares.

Si por el contrario los pjs consiguen despertarse podrán hablar con los jinetes. Si les explican quienes son y a quien quieren ver -es decir, a Arpad -los magiares deliberarán unos momentos y aceptarán guiarlos hasta su caudillo. Todo eso que habrán ganado los pjs. Eso sí, a menos que saquen una tirada de Manipulación + Empatía a dificultad 8 no les dejarán seguir llevando sus armas. Por supuesto, el uso de las disciplinas puede favorecer que éstos cambien de opinión.

Sea como sea, el campamento del caudillo magiar no se encuentra a más de dos días de camino.

LOS MAGIARES

Tras recorrer solos –o acompañados de los jinetes, el narrador deberá actuar en consecuencia a partir de este momento, aunque aquí supondremos que van con los magiares de buen grado –la distancia que los separa del campamento de Arpad, el grupo se encontrará en una amplia llanura desde donde se pueden ver las columnas de humo provenientes de las fogatas magiares. Un grupo de construcciones de madera saludan a los recién llegados. A medida que se vayan acercando un nuevo grupo de jinetes se acercará a ellos proveniente de los alrededores, un total de treinta. Tras saludar a sus acompañantes y preguntar sobre el grupo, uno de ellos se separará y se dirigirá hacia una de las casas mientras el resto espera allí.

Los Señores de la Sombra: En las tribus del On –Ogur sucede un hecho destacado: muchos de ellos son parentela –incluso algunos son algunos de ellos –de los Señores de la Sombra, una de las tribus garou que existen. Si los Señores descubriesen que los enviados bizantinos son Sanguijuelas –como ellos los llaman –lo más seguro es que la vida de los pjs no valiera nada. Pero existe un punto sobre el que pueden negociar, especialmente el pj bruja gracias a sus conocimientos de Política y si son combinados con, por ejemplo, Ocultismo o Conocimiento de los garou. Los Señores de la Sombra son muy “interesados”, y podrían aliarse aunque fuese temporalmente con un grupo de vampiros si sacasen algo de provecho. Es bien sabido que tras los búlgaros del norte se encuentran los cainitas Tzimisce, enemigos de ambos pueblos. Alguien hábil podría utilizar este punto para ganarse aunque fuese una alianza temporal con los magiares. Aunque lo cierto es que lo mejor que pueden hacer los pjs es no demostrar su condición y recurrir al oro que traen consigo para comprar a los magiares.

Son muchos los que, dentro del poblado, son parentela; aproximadamente uno de cada cuatro. Incluso algún Señor permanece oculto entre los allí presentes, siendo la única forma de descubrirlo mediante Áuspex sobre uno de ellos. La actuación de los Señores, si descubren que los pjs son sanguijuelas, será la de aparentar que no lo han descubierto y esperar a que se haga de día para acabar con todos ellos, a menos que vean que pueden sacar algo a cambio. El oro ofrecido puede ser un buen incentivo. ¿Y por que no se quedan el oro y los matan igualmente? Los Señores son calculadores, sopesarán todas las posibilidades y llegarán a la conclusión que matar a unos enviados de Bizancio y robarles una fortuna, siendo además algunos de ellos vampiros podría hacer que, si la amenaza búlgara sobre los bizantinos desaparece, los ojos de las sanguijuelas del sur se giren hacia aquellos que los han ofendido de tal forma. Así que, por si acaso, aceptarán el trato y dejarán marchar a la embajada si nada ocurre que les obligue a actuar. Además, su odio hacia los búlgaros es aún mayor, considerando que detrás de éstos se encuentran además los tzimisce de la Vieja Patria.

La negociación: Suponiendo siempre que el grupo viaja con los magiares sin que hayan habido enfrentamientos, el jinete que se dirigió al poblado anteriormente regresará al cabo de unos minutos, acompañado de un hombre mayor, cercano a la sesentena. Tras llegar a su altura informará al resto que la embajada bizantina será recibida por Arpad. Si los pjs “convencieron” a los magiares de viajar de noche la recepción se realizará en principio –según el jinete –a la mañana siguiente. Una buena excusa por parte de los pjs es que están fatigados por el largo viaje, que sería mejor posponer el encuentro para más tarde. Si comentan este motivo o bien cualquier otro que el narrador considere pausable el anciano meditará unos segundos y asentirá con la cabeza, murmurando un *“De acuerdo, mañana al anochecer se os ofrecerá un banquete en vuestro honor. Mientras, seréis conducidos a un lugar donde descansar y recuperar fuerzas. Los hombres os guiarán”*.

Tras estas palabras el anciano dará media vuelta y regresará al campamento. Al mismo tiempo, los jinetes que acompañan a los pjs los guiarán hacia un alojamiento donde permanecer mientras descansan, al abrigo de la lluvia que acaba de empezar a caer. No serán molestados en absoluto, aunque un grupo de cuatro guardias vigilará constantemente los alrededores de donde se encuentran. Si alguno de ellos se aventura al exterior podrá ver como algunos jóvenes y niños los observan movidos por la curiosidad, siguiéndolos allí donde vayan hasta bien entrada la noche.

El día transcurrirá sin ningún contratiempo, hasta que, a la tarde siguiente, cuando empiece a anochecer, el mismo anciano de la noche anterior venga a buscarlos. Por supuesto, este comportamiento de evitar el día y salir únicamente de noche –a menos que algunos miembros de la comitiva si salgan –llamará la atención de los que son parentela de los garou, los cuales observarán con suma atención a estos huéspedes no deseados en un principio. Si surge cualquier problema o enfrentamiento no dudarán en lanzarse sobre ellos y matarlos a todos.

Cuando el anciano entre en la casa saludará a los allí reunidos y les dirá:

“Ha llegado el momento. El banquete está a punto de empezar. Si me seguís os llevaré hasta allí, donde Arpad os espera”.

En el exterior, algunos jóvenes que no asistirán a la cena observan recelosos a la embajada. El anciano, inmutable, los conduce por las calles embarradas hasta un gran edificio, el mayor de todo el asentamiento.

Ya desde el exterior se oyen las risas y la música que proviene de detrás de las paredes. Dos guardias vigilan la entrada, pero no se moverán ante el paso del grupo. El anciano –que responde al nombre de Tonsa– abrirá las puertas y los hará pasar. En el interior los pjs y sus acompañantes podrán ver a cerca de medio centenar de hombres riendo animadamente, los cuales cesarán en su algarabía al ver entrar a los extranjeros. Se irán apartando hasta dejarles ver una figura sentada en una gran silla, a modo de trono, al fondo de la estancia. Tonsa avanzará impasible hasta llegar a su altura y entonces presentará el grupo al hombre, Arpad:

“Mi señor, estos son los enviados de Bizancio. Extranjeros: Saludad al gran Arpad, Señor del On-Ogur”.

Esperemos que las normas de comportamiento de los pjs sean las adecuadas y hagan la reverencia pertinente, cualquier cosa que no sea un saludo indicando el mínimo respeto será tomado como una grave ofensa, y el narrador deberá actuar en consecuencia.

Si todo va bien, Arpad se levantará de su asiento y saludará a su vez al grupo:

“Sed bienvenidos, nobles representantes de Bizancio. Venid, sentaos junto a mí y disfrutad de la cena en vuestro honor. Más tarde ya discutiremos los motivos de vuestra visita”.

Una silla está dispuesta justo al lado de Arpad. El resto del grupo (el pj ventrue también si ha viajado) deberá sentarse un poco apartados, al lado de los principales cabecillas de las otras tribus magiares, lo cual sigue siendo una gran muestra de cortesía.

Arpad se mostrará como alguien curioso en todo lo que hace referencia a Bizancio. Bombardeará al pj con preguntas referentes a la ciudad, historia, ejércitos y demás.

Por lo que hace referencia a la cena, la comida será abundante, carne principalmente, y una bebida fuerte que tumbará a más de uno. El banquete se prolongará hasta bien entrada la noche, momento en el que Arpad invitará al pj a acompañarlo para discutir los motivos de su venida. No se permitirá al resto acompañarlo, aunque no tendrán nada que temer en principio. Podrán seguir comiendo y bebiendo si así lo desean, o bien retirarse a dormir o esperar la vuelta del lexor.

El caudillo magiar y el bruja –por cierto, Arpad es en realidad parentela de los Señores de las Sombras, los cuales estarán muy atentos a lo que sucede– se dirigirán a un edificio donde podrán discutir a solas. Cuatro guardias vigilan el perímetro de la casa ante posibles curiosos.

Una vez allí, y tras ofrecerle un poco de bebida, Arpad pasará a preguntarle directamente por los motivos de su embajada. El narrador actuará según las palabras del pj lexor, aunque lo cierto es que el magiar se mostrará receptivo, más si puede ver el cofre de oro prometido. Tras pensarlo un buen rato y mantener al bruja esperando, acabará aceptando el trato (si el pj se ha comportado adecuadamente). Le explicará que necesitará unos días, aproximadamente una semana para reunir a todos los hombres posibles y dirigirse a territorio búlgaro, pero le dará su palabra que antes de siete días atacarán a sus enemigos comunes. Eso debería bastar al bruja.

Si todo ha ido bien, al día siguiente podrán emprender ya el viaje de regreso a Anchialos. En caso contrario, el narrador deberá improvisar una salida a la posible situación. Arpad se guardará en todo momento de confiar al pj el número exacto de hombres de que puede disponer, aunque afirmará que serán suficientes como para hacer temblar a los malditos búlgaros.

SOLDADOS MAGIARES

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 1, APA 2. PER 3, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 4, Tiro con arco 4, Supervivencia 3.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas

	Dificultad	Dañ	
Espada curva	6	F+4	
Daga	4	F+1	
Arco curvo compuesto	Varía	3 (cadencia 1/3)	Alcance 140
Armadura	Ligera	Protección 1	

El regreso: Una vez abandonen el territorio magiar, la embajada deberá regresar a la ciudad de Anchialos, lugar donde el barco del capitán Antidolou los espera. La vuelta será tranquila, sin ningún tipo de incidentes. Como seguramente no habrán transcurrido los dos meses de plazo, el “Constantino” aún estará amarrado en los muelles de la ciudad. El capitán los recibirá con grandes muestras de afecto y alegría, y el navío emprenderá regreso a Bizancio.

Al llegar podrán informar de todo lo acontecido tanto a Tribonius como a Caius, los cuales felicitarán a los pjs si todo ha sucedido tal y como tenían previsto.

LA TREGUA

Semanas después llegarán a la capital del imperio noticias procedentes del norte. Simeón de Bulgaria ha solicitado una tregua, la cual ha sido aceptada por los bizantinos, pues lo cierto es que los búlgaros amenazaban muy seriamente la seguridad imperial, y había serias dudas que se pudieran salvaguardar los territorios amenazados. Al parecer, los magiares, enemigos irreconciliables de los búlgaros han aprovechado el enfrentamiento de estos con los bizantinos para atacarlos desde el norte. Todos los involucrados en el tema se felicitan por la idea, la cual proporcionará suficiente tiempo al ejército imperial para prepararse para la ofensiva que sin duda ha de llegar. Esto ocurre en el año 895.

Ese mismo año, poco después, llegan noticias preocupantes. Simeón, al igual que los bizantinos contactaron con los magiares, ha entablado negociaciones con los pechenegos, enemigos a muerte de los magiares, los cuales atacaron a estos últimos por el norte obligándolos a regresar para defender sus mujeres y niños. Atrapados entre dos fuegos, pechenegos y búlgaros, los magiares se ven obligados a dirigirse hacia el oeste, lo que es la llanura panoniana, y asentarse allí (la actual Hungría). Esto dejará vía libre a los búlgaros para centrar su atención de nuevo en los bizantinos, mucho antes de lo que éstos hubieran querido.

Todas estas noticias irán llegando a lo largo de los meses a Bizancio. Simeón se ha mostrado como un rival mucho más peligroso de lo que todos habían supuesto en un primer momento.

La preocupación se extiende por el gobierno imperial. Así las cosas, bizantinos y búlgaros se enfrentan en Bulgarophygo el año 896, batalla que termina con la derrota bizantina. El Emperador se ve obligado a firmar la paz con los búlgaros. A cambio de ésta, pagará un elevado tributo anual a los vencedores, además de perder un buen puñado de territorios. Tesalónica se cierra y el centro de distribución vuelve a Bizancio, abriendo de nuevo la ruta comercial búlgara.

Viaje al norte: Tras las noticias recibidas en la capital por parte de los pjs, se siguen preparando las defensas de cara a frenar el avance búlgaro en el norte. Si lo desean, tanto el pj ventrue –éste principalmente debido a su conocimiento del campo de batalla por su condición de militar –como el pj brujah –por su participación en las negociaciones, o bien con la excusa de tomar nota de todo lo que ocurre en la zona del conflicto –son convocados por Caius para discutir si desean ser ellos los enviados por el Triunvirato al lugar de la lucha.

Ambos pjs reciben un mensaje proveniente del basileus ventrue donde se les cita en el Gran Palacio para discutir un tema importante relacionado con su anterior embajada a tierras magiares.

Tras aceptar la invitación y dirigirse al lugar de encuentro, serán conducidos por Epiro hasta uno de los numerosos salones del palacio, lugar donde además del patriarca antonino podrán encontrar a Séptima Dominica, a Petronio y a Magnus.

Tras recibir la bienvenida por parte de los allí reunidos, Petronio, que ante las ya comunes ausencias de Miguel –el cual muy raramente es visto incluso por sus compañeros de clan –lleva las riendas de los micalitas, felicita a los pjs por su actuación en las negociaciones con Arpad y los magiares.

“Creo, en primer lugar, que debo felicitaros por la forma en que llevasteis las negociaciones con Arpad y el On-Ogur. Vuestra feliz intervención nos facilitará un poco más de tiempo, tiempo que nos será indispensable para intentar contener a las tropas de Simeón en su afán por conquistar Bizancio. Con buena parte de nuestro ejército combatiendo con los musulmanes, cualquier respiro puede significar la diferencia entre nuestra victoria o la suya. Afortunadamente, Nicéforo Focas, nuestro mejor general, se encontraba en el sur de la península itálica y llegó a tiempo de ponerse al frente de nuestras tropas en la región. Hasta el momento ha logrado resistir los envites búlgaros, pero su superioridad es incuestionable en este momento y tan solo sería cuestión de tiempo que la Tracia cayera en manos de Simeón”.

“Así es, estimado Nicéforo –interviene Caius –pero aún no han llegado noticias provenientes del norte sobre la ayuda prometida. Mientras eso sucede, quisiéramos que vos, (nombre del pj ventrue), en calidad de experto militar, y vos, (nombre del pj brujah), ya que habéis conseguido tal éxito en vuestra intervención y en calidad de observador objetivo, os dirigierais a la zona donde Focas se encuentra con nuestras tropas, uno como consejero militar y otro como escriba de lo que allí suceda. Por supuesto, y al

igual que la vez anterior, sois libres de ir o no. Si aceptáis, os dirigiréis cuanto antes al lugar acompañando a un contingente de refuerzo para nuestro ejército allí destacado”.

Si los pjs se niegan a ir, no pasa nada. Los hechos transcurrirán como están narrados y ellos se perderán un poco de acción y unos cuantos puntos de experiencia al final. Pero si aceptan, como así esperamos que hagan, participarán en su primer combate en masa, al menos en mucho tiempo.

“Dentro de ocho días –proseguirá Caius –partirá un contingente de dos mil hombres al mando de Catacalono, el cual se colocará bajo las órdenes de Nicéforo Focas. Vosotros recibiréis una misiva proveniente de Stylianos Zautses donde se os notifica el día de partida y el lugar, así como vuestras supuestas órdenes. Naturalmente, viajaréis en un carruaje adecuado como enviados especiales del Emperador. Estaréis bajo las órdenes de Catacalono, y posteriormente de Focas, pero esto sólo en apariencia. Pero no os equivoquéis, (nombre del pj). Son ellos –Focas más concretamente –quienes dirigen las tropas, vuestra función es únicamente de consejero. Nicéforo puede aceptar vuestra opinión o no, pero a buen seguro que la tendrá muy en cuenta. Podéis involucraros o no en la lucha, es vuestra decisión”.

“Pero si lo hacéis –interviene Séptima –tened una cosa clara: esperamos vuestro regreso ilesos, no lo olvidéis”.

Tras estas palabras, los pjs podrán permanecer en la estancia o no, aunque el tema anterior quedará ya zanjado si no tienen nada más que preguntar. La conversación derivará hacia asuntos más intrascendentes, un criado entrará para servir un poco de vitae si sus jarras han quedado vacías y la noche proseguirá en un ambiente sosegado.

Días después, tal y como les informó Caius –siempre y cuando aceptaran, claro –los pjs recibirán una misiva a nombre de Stylianos Zautses notificándoles que han sido convocados para formar parte del contingente que se dirigirá a Tracia a reforzar a Focas, en calidad de asesores. Deberán presentarse a Catacalono, el comandante de las tropas, al cabo de cuatro días a las seis de la mañana, frente a la ciudadela de Petrión. Naturalmente, los pjs podrán hacerse acompañar por aquellos criados que consideren necesarios.

La batalla: Partiendo de Bizancio las tropas tomarán el camino que conduce hacia la zona de Tracia. Catacalono se mostrará como una persona de carácter firme, amante de las normas y muy seguro de sí mismo, aunque lo cierto es que como estrategia no tiene ni punto de comparación con Nicéforo Focas. Durante la travesía los pjs no serán molestados, ni nadie les preguntará por su curiosa costumbre de dormir de día y permanecer despiertos de noche.

Tras menos de un par de semanas de viaje a un muy buen ritmo, las tropas, bastante cansadas por el fuerte ritmo impuesto, llegarán a la zona donde se encuentra Focas y su ejército. La llegada se producirá al atardecer, así que los pjs podrán estar presentes cuando ambos comandantes se saluden, y así puedan ser presentados por Catacalono al general.

Focas se mostrará aparentemente satisfecho por la presencia de ambos pjs en su función de consejeros, pero lo cierto es que en verdad no le hace la más mínima gracia. Cree que están ahí para controlarlo, y él no necesita nada de eso. Después de todos sus años de carrera y sus éxitos, ¿consejeros para qué? Pero, naturalmente, se guardará mucho de decir nada de esto.

Una vez hechas las presentaciones pasará a explicarles la situación: al abrigo de su tienda los invitará a ellos y a Catacalono a un refrigerio (¿lo rechazarán los pjs?) junto a sus principales ayudantes, mientras les explica que la superioridad numérica de las tropas de Simeón es enorme, y avanzan directamente hacia ellos. Les mostrará en un mapa la situación de unos y otros, y donde se supone que se producirá el contacto. El pj militar no podrá sino corroborar las impresiones de Focas, hábil estrategia donde los haya.

Tras este intercambio de opiniones los mortales presentes en la tienda se retirarán a descansar. Es noche avanzada y la jornada siguiente se prevé dura. Los pjs son libres de vagar por el campamento o hacer lo que quieran mientras el resto, excepto los guardias, duerme.

Será a la tarde siguiente cuando ambos ejércitos se encuentren en la llanura. Focas escoge el lugar correctamente, ligeramente elevado obligando a los búlgaros a subir hasta ellos. El choque de los hombres se produce cuando hace ya varias horas que pasó el mediodía. Cuando los pjs se despierten la batalla todavía prosigue, aunque ya cerca del final y con éste ya decidido. Las tropas búlgaras, muy superiores en número, van obligando a retroceder a las bizantinas. Los pjs verán esto desde el campamento al despertar. Si quieren, pueden unirse a la batalla. El narrador, si se da el caso, puede utilizar las reglas de combate masivo o bien representar la escena individualmente. Pero al poco sonará la señal de retirada de los bizantinos, los cuales retrocederán ordenadamente mientras los búlgaros celebran la victoria. Si los pjs han decidido participar en la batalla descubrirán como entre las tropas búlgaras se encuentran diversos ghouls y algún que otro joven tzmisce participando en la refriega. Sin duda la cosa es más peliaguda de lo que parecía en un principio.

SOLDADOS BÚLGAROS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Tiro con arco 2, Supervivencia 1.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	Protección 1
Escudo de infantería (+1 a la dificultad)		

TZIMISCE DE NOVENA GENERACIÓN (ESTÁNDAR)

FUE 4, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 2, INT 4, AST 2.

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

Técnicas: Alteración corporal 4, Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Trato con animales 1.

Conocimientos: Lingüística 2, Política 2, Ocultismo 2.

Disciplinas: Celeridad 1, Dominación 1, Fortaleza 1, Potencia 1, Protean 2, Viciitud 4.

Trasfondos: Criados 4, Recursos 4.

Virtudes: Convicción 5, Instintos 3, Coraje 4.

Camino: Caballería (versión tzimisce) 7.

Fuerza de voluntad: 7.

Tras retirarse y llegar al campamento Focas ordenará doblar la guardia y reforzar las posiciones de defensa. Decide esperar el asalto búlgaro durante alguna de las jornadas siguientes. Pero éste no llega a producirse. Dos días después de la batalla un correo búlgaro se acerca durante el día solicitando entrevistarse con el caudillo bizantino. Focas lo recibe, y el correo le informa que Simeón solicita una tregua entre ambos imperios. El general, ante lo delicado de la situación, acepta mientras envía un correo a Bizancio solicitando la corroboración del Emperador. Al parecer, los magiares han cumplido su palabra y han atacado la parte más septentrional del Imperio Búlgaro. Días después llegará la respuesta con la confirmación de la tregua, y ambos ejércitos se retirarán. Los pjs y Focas deberán regresar a Bizancio mientras Catacalono se hace cargo del mando. Se supone que la intervención magiar proporcionará a los bizantinos suficiente tiempo para prepararse de cara a un futuro enfrentamiento. Pero como veremos, las cosas no sucederán así.

A la llegada de los pjs a la ciudad serán recibidos tanto por Caius como por Nicéforo. Los dos se encuentran acompañados de Séptima Dominica. Tan pronto como lleguen serán recibidos. Las noticias satisfacen plenamente a los tres cainitas, y Séptima decide preparar una fiesta en honor de ambos pjs. El banquete, en la más pura tradición romana, se celebrará cinco días después en la casa que Séptima posee en la zona del Gran Palacio. A la fiesta estarán invitados todos los miembros de las familias de los Antoninos y los Micaelitas. Por supuesto, Séptima –por indicación de Caius que a su vez recibe la recomendación de Petronio –cursará una invitación a los Obertus, aunque lo cierto es que nadie espera que alguien asista.

Los setitas recibirán el encargo de Séptima de conseguir los más preciados muchachos y muchachas para una fiesta que piensa celebrar. Para el encargo, mandará un mensaje a Khay' Tall, el cual enviará al pj setita a entrevistarse con ella para saber el número de recipientes, cuantos de cada sexo, edades, día de la entrega y demás consideraciones. Aprovechará la presencia del pj setita para entregarle el pergamino con la invitación, con la orden de entregarlo al propio nubio en persona. Sarrasine encargará a su vástago el conseguir una parte del pedido mientras él se encarga de la otra.

LA FIESTA

Cuando llegue el día, unos carruajes vendrán a buscar a los invitados a la casa de Séptima. El pj ventrue recibirá uno para él solo, mientras que el del pj brujah será compartido por él, Tribonius, Theophilus y Dorotheus. El pj setita viajará con Khay' Tall y Sarrasine. Séptima enviará otro igualmente a los tzimisce, aunque lo cierto es que no espera que nadie asista.

La invitación a los tzimisce: En el monasterio de San Juan Miguel, lugar donde se encuentra el refugio tzimisce, se recibe una invitación para una fiesta. A través de un correo se hace entrega al pj de un pergamino lacrado para que lo reciba Gesu, patriarca de los akoimetai. Cuando éste lo lea no podrá evitar alzar una ceja a modo de sorpresa, y mandará llamar tanto a su hermano como de nuevo al pj, si es que éste había abandonado el lugar donde se encontraba en ese momento.

Una vez reunidos los tres en la pequeña estancia de paredes de piedra, Gesu procederá a explicarles lo que decía la misiva. Sin duda, ninguno de ellos podrá esconder su sorpresa. Hace tiempo del final entre las hostilidades que enfrentaron a ventrue y tzimisce, pero lo cierto es que nunca las relaciones han sido lo que podríamos llamar “cordiales”.

Gesu querrá saber su opinión, aunque en lo más profundo ya sabe una cosa: quiere asistir. ¿Los motivos? Convencerse, si es que no lo está aún, junto a su hermano y a su fiel amigo (el pj) que aquello que lo anima es lo correcto. Demostrarse a él y a todos sus hermanos de clan que *“la fuerza que nos anima es la real y auténtica, que las privaciones a las que nos sometemos son necesarias para alcanzar esa trascendencia interior que nos acercará a la comprensión de la realidad vampírica y por ende a la esencia del Creador que subyace en nuestro Yo más profundo, aquello que sólo Dios puede liberar. Quiero convencer a todos que las banalidades que mueven al resto de cainitas bizantinos no son sino la señal inequívoca de lo condenados que están. Fiestas, orgías de sangre, bacanales...todo lo que los aleja del Señor lo podremos observar en una sola noche y en un solo lugar: la fiesta de Séptima Dominica”*.

Gesu quiere que los tres asistan, pero no piensa enviar confirmación para el encuentro. Cuando llegue el carruaje que les enviarán a pesar que crean que no van a asistir, ellos subirán en él y aparecerán en la fiesta. Se limitarán a observar, pocas serán las conversaciones que mantendrán. Y Gesu no quiere que Symeon y el pj se separen en ningún momento. A pesar de todo, no termina de fiarse. Y esto lo dejará bien claro, bajo ningún concepto deben separarse uno del otro.

En casa de Séptima Dominica: Llegado el día los carruajes vendrán a buscar a todos los invitados. Por lo que hace referencia a los nosferatu, éstos han recibido igualmente una invitación aunque nadie irá a buscarlos: si quieren ir –Séptima espera de corazón que no –ya saben el camino.

A medida que todos se vayan acercando –la hora es a las diez –verán como las calles de los alrededores de la finca están repletas de guardias patrullando. Es una de las zonas más importantes de la ciudad, y tan solo los más afortunados poseen una casa en los alrededores.

A la llegada a los muros exteriores, unos jóvenes abrirán las puertas cuando los carruajes vayan llegando, mientras otros conducen a los invitados hasta la entrada principal. Los criados, ghouls y demás son desviados hacia un edificio contiguo donde se servirán manjares adecuados a ellos y donde no importunarán con su presencia a los cainitas. A medida que éstos lleguen a la puerta principal serán recibidos por Epiro, el prefecto ventrue, el cual los irá conduciendo hasta la enorme sala donde se celebrará el banquete.

Los cainitas bizantinos irán llegando poco a poco, aunque entre las diez y las diez y media estarán todos presentes, todos excepto los tzimisce que harán su entrada a las diez y cuarenta y cinco.

Séptima irá dando la bienvenida a sus invitados mientras unos sirvientes se pasean entre los allí presentes portando unas bandejas con copas llenas de vitae. La conversación es animada y transcurre con tranquilidad hasta que, a las diez cuarenta y cinco, se abren las puertas y Epiro da la entrada a los tzimisce. Inmediatamente se hace el silencio en la estancia. Todas las miradas giran hacia las figuras de los recién llegados, el trío de voivodas cubiertos por las túnicas típicas de los monjes akoimetai. Séptima es una de los primeros en vencer su estupor y se acerca a Gesu, el cual sobresale gracias a su imponente altura. La ventrue le da la bienvenida a lo cual el líder tzimisce responde con un gesto de asentimiento. Una copa llena de precioso líquido es rechazada por Gesu, aunque eso sí, con unos exquisitos modales. Poco a poco las conversaciones se van reanudando, aunque cierto es que con un nuevo tema a tratar. Los tres recién llegados permanecerán juntos en un rincón siguiendo las indicaciones de Gesu, y únicamente se separarán tal y como anteriormente les indicó su patriarca.

Cuando sean las once en punto Séptima anunciará la celebración de unos combates para animar la velada antes de la “cena”. Este anuncio entristecerá a Gregorio, el cual se mostraba entusiasmado ante la acogida que estaba teniendo una de sus últimas creaciones y que era admirada por un grupo de toreador los cuales permanecerán embelesados durante unos minutos ante el curioso animal de cobre (un pequeño pájaro) que parece tener vida propia. Otro que mostrará su descontento será Gesu:

“¿Qué os había dicho? Bárbaras costumbres que no hacen sino ensuciar el espíritu. Necesidades mundanas que ocultan la Luz a los ojos de los que no quieren ver”.

Al salir a los jardines exteriores los cainitas podrán ver lo que parece una arena preparada para la celebración de combates. Los invitados se irán colocando alrededor del muro protector y donde serán introducidos dos luchadores, uno de origen nubio y otro proveniente del norte europeo, ambos dos auténticos gigantes. Las felicitaciones a Séptima por el aspecto de ambos combatientes serán continuos, más cuando empieza la lucha y el espectáculo que ofrecen es verdaderamente inmejorable. Excepto los tzmisce, el resto –especialmente ventrue y brujah– se mostrarán entusiasmados. Los gritos de ánimo hacia uno u otro se suceden, las exclamaciones reinan en los jardines hasta que el norteo hunde su hacha de doble filo en el cráneo del nubio, el cual se desploma muerto antes de tocar el suelo.

El superviviente se gira hacia Séptima y exclama:

“Reclamo lo prometido”.

“Ah, si –contesta ésta con desdén. Tu libertad. Sea pues”.

En ese momento, a una señal de ella, una puerta se abre y por ella surgen media docena de canes hambrientos, los cuales se lanzan sobre el malherido gladiador. Éste no tarda en caer víctima de las mordeduras, siendo su cuerpo devorado por las bestias. Un reguero de sangre cubre la arena, mientras un par de perros se lanzan sobre el nubio, el cual sigue el mismo destino.

Gesu hace un gesto a sus dos compañeros y se retiran de nuevo al palacio. Instantes después, el resto de invitados hacen lo mismo.

Una vez ya en el interior, y a una señal de Séptima –la cual se mostrará en todo momento (si todo va como está explicado en las partes anteriores) muy próxima al pj ventrue– las puertas de la sala se abrirán y empezarán a entrar jóvenes dominados para ser utilizados como rebaño por los allí presentes. Las puertas dobles se abrirán y por ella entrará –siguiendo los pasos de los porteadores el ritmo que imponen los músicos– una especie de mesa de mármol con cuatro muchachos y muchachas estirados y atados por grilletes dorados. Diversos objetos punzantes clavados en sus cuerpos hacen que líneas de sangre fluyan por unos surcos en el mármol hasta unos recipientes donde, gracias a un sistema de apertura, los cainitas pueden ir llenando sus jarras con la sangre de los cuatro infelices. Cuando éstos estén ya desangrados Séptima hará que sean sustituidos por otros cuatro muchachos de parecidas características.

Entre los presentes se encuentra Parmirio, el malkavian que advirtió al pj ventrue hace años de sus extraños sueños. Durante un momento de la velada, si el pj pasa una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6 verá que éste lo está mirando fijamente. Cuando eso suceda, la realidad parecerá cambiar por completo para el pj. Una serie de imágenes empezarán a atormentarlo, como si se encontrase en otro lugar, soñando con los ojos abiertos:

“Un fluir constante de imágenes, cada una de las cuales no dura más de un breve instante, se agolpan en tu mente. Te ves a ti ardiendo, de pronto solo, acompañado, figuras a tu alrededor, silencio, desierto, llamas de rojo vivaz danzando, ves a (nombre del pj brujah) a tu lado, su cuerpo empalado, el cielo negro, una figura arrastrándose, la tierra abriéndose a tus pies, (el pj setita) estallando en mil pedazos, un hombre con túnica y un símbolo en su pecho, una figura en llamas riendo, (el pj tzmisce) fundiéndose en un mar de lava, una ciudad –tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9 para darse cuenta que se trata de Bizancio– arrasada por el fuego, desierto, una tierra extraña, desierto, una figura (pj nosferatu) con llamas en los ojos gritando y muriendo de agonía, fuego cayendo del cielo, mar de sangre, figuras surgiendo de las llamas, Niriades sepultado por una lluvia de lava, desierto, una construcción extraña, fuego, vosotros muertos en la oscuridad, una ciudad –Bizancio de nuevo– asaltada a fuego y sangre, dolor y agonía, vosotros de nuevo en el desierto acompañados de unas figuras –el número dependerá de los pjs de la parte correspondiente al año 1453 que acudan a buscarlos– andando bajo un sol enrojecido, de nuevo la ciudad, una luz que daña la vista, fuego, muerte”.

Cuando finalicen las visiones el pj se encontrará arrodillado en la sala con todas las miradas fijas en él. Gotas de sangre se escapan de su cuerpo mientras Séptima le ayuda a levantarse. El resto de los pjs presentes allí –y los pnjs, por supuesto– lo único que han visto es como el ventrue lanzaba un grito de agonía, caía al suelo arrodillado y empezaba a sangrar. En ese momento, si el pj repara en Parmirio verá como éste tiene los ojos rojos, color sangre, pero sin pupila. Un ligero temblor acompaña su cuerpo, temblor que va menguando hasta desaparecer y volver sus ojos a su apariencia normal. Nadie ha reparado en el hecho, y ni el propio malkavian recordará nada de lo sucedido. Si el pj más tarde le pide su interpretación del sueño, éste se mostrará extrañado y solo comentará:

“Morirás por la llama, pero regresarás para combatirla y vencerla, aún a riesgo de morir de nuevo. De no hacerlo, estaréis condenados a una agonía sin fin”.

Parmirio no sabe el porqué estas palabras han venido a su mente, pero es lo que se le ha ocurrido en aquel momento.

Tras el incidente la fiesta proseguirá aunque tardará un poco en volver a animarse. Los tzmisce –Gesu ya ha visto bastante– abandonarán el lugar despidiéndose amablemente de Séptima y regresando a su

monasterio. Será imposible para el pj ventrue –o para cualquiera en caso de intentarlo –hablar a solas con el pj tzimisce, deberán esperar a una mejor ocasión.

El signo: Una de las cosas que puede recordar el pj ventrue es el signo que vio durante su pesadilla. Éste, coincide con el escrito en el pergamino que los setitas robaron a los nosferatu –recordemos la muerte de Nikolai, el mentor del pj nosferatu –y que había llegado a las manos de éstos al encontrar a un contacto de los lexor que lo había robado de los tzimisce (eso ocurrió el año 558). El problema es que el ventrue no vio el pergamino, por lo tanto desconoce su existencia así como la del signo inscrito en él. Éste, sigue en manos setitas –Khay' Tall concretamente –y para el pj perteneciente a este clan revelar que se encuentra en su poder significaría seguramente poner en su contra a nosferatu, tzimisce y lexor, cosa que seguramente no querrá hacer (eso suponiendo que el ventrue mencione el extraño símbolo al resto de cainitas que aparecían en su pesadilla).

Las actuaciones de cada pj en el supuesto que el pj ventrue les explique los sueños ya dependen de las interpretaciones particulares de cada uno. En el caso de los setitas, lo primero sería que el pj lo recordase en el pergamino. Para ello, una tirada de Percepción +Alerta a dificultad 10 (Ay, esa Memoria Eidética). Khay' Tall se negará en redondo a entregar el pergamino al pj para que éste lo entregue a su vez al resto, aunque si que le dejará echar un vistazo. Lamentablemente, el pergamino está escrito en un idioma que el pj desconoce, y lo único que podrá recordar es el dibujo que allí aparece representado.

Si o bien Gesu o bien Symeon, o más aún el Guardián de la Fe llegan a enterarse, por lo que a los tzimisce hace referencia, que el manuscrito robado se encuentra en la ciudad y quien lo tiene, harán todo lo posible para recuperarlo y castigar a los ladrones.

Si el pj nosferatu llegase a saber que fueron los setitas los que mataron a su sire y robaron el manuscrito seguramente habría más de un problema entre ellos.

Luego tenemos a los brujah, y más concretamente al pj, el contacto del cual fue asesinado cuando tenía en su poder el manuscrito en cuestión.

Pero como decíamos antes, todo eso ya depende de los pjs y su actuación.

EL ASTUTO SIMEÓN

Tiempo después –año 896 –llegan noticias preocupantes a Bizancio. Al parecer, al igual que hicieron los bizantios aliándose con los magiares para atacar por la espalda a los búlgaros, éstos últimos han llegado a un acuerdo con los pechenegos, otra tribu situada al este de los anteriores y que a cambio de oro se han lanzado sobre los miembros del On-Ogur obligándoles a dar media vuelta, olvidarse de los búlgaros, y correr para salvar a sus familias. Esto ha sido aprovechado por Simeón para lanzarse sobre ellos. Los magiares, rodeados de enemigos, no han tenido otra salida que dirigirse hacia la llanura panoniana y establecerse allí. De esta forma, Simeón tiene de nuevo vía libre para dirigirse hacia Bizancio.

El episodio se inicia cuando el pj ventrue es mandado llamar por Caius y Séptima Dominica. Si el narrador lo desea, el pj brujah puede asistir también como parte involucrada en el episodio anterior.

Tras su llegada al palacio de Caius Epiro conducirá a los recién llegados (supondremos que están los dos pjs) hasta la presencia de los dos ventrue. Una vez allí, y tras las habituales saluciones Caius pasará a explicar el motivo de la llamada.

“Simeón ha demostrado ser un rival mucho más temible de lo que habíamos imaginado. Como bien sabéis, la estrategia que preparamos con la alianza con el On-Ogur fue para conseguir tiempo, necesario para vencer a los árabes en el oeste y conseguir enviar tropas al norte, para frenar a los búlgaros. Con la tregua acordada, suponíamos que los magiares nos proporcionarían el suficiente tiempo para ello, pero al parecer nos equivocamos. Simeón hizo lo mismo que nosotros: se alió con los pechenegos, una tribu nómada (acampada en el río Dniéper), como los magiares, que habita al norte de estos y que son sus enemigos irreconciliables. Con sus familias amenazadas, los magiares no han tenido más remedio que abandonar su ofensiva y dirigirse hacia el este. Este hecho ha proporcionado a Simeón libertad para atacar de nuevo, y lo cierto es que no ha perdido el tiempo. Un ejército búlgaro ha penetrado por el norte. Hemos enviado a Catacalono a detenerlo, y esperamos que lo consiga. Lamentablemente, Nicéforo Focas no llegará a tiempo para ponerse al frente del ejército, así que confiamos en Catacalono. Nos gustaría que te dirigieras allí para asesorarle en caso de necesidad”.

Si el pj acepta (y si también lo hace el brujah en caso de participar) Caius le explicará la situación del ejército de Catacalono. Por supuesto, los pjs podrán ir acompañados de aquellos criados que consideren necesarios, al igual que la vez anterior.

La derrota: Lamentablemente no llegarán a tiempo. Bizantinos y búlgaros se enfrentan el 896 en Bulgarophygo, en la Tracia, con la derrota de los primeros. El narrador puede decidir que los pjs lleguen al lugar de la batalla cuando ésta aún esté teniendo lugar. En una amplia explanada, los dos ejércitos luchan hasta bien entrada la noche. Al igual que en la anterior batalla el narrador puede optar por las reglas de combate en masa o bien por los combates individuales, pero lo cierto es que su actuación no cambiará las cosas. Los bizantinos acabarán retirándose ante el empuje búlgaro, huyendo en desbandada. Algunos ghouls y caninitas, lo mismo que unos meses antes, luchan entremezclados con los soldados normales búlgaros, y alguno de ellos puede enfrentarse a los pjs.

Cuando la desbandada se produce, Catacalono se muestra incapaz de poner orden entre sus tropas. La carnicería que tiene lugar a continuación hará que el Emperador bizantino se vea obligado a firmar la paz con Simeón. Los pjs pueden huir del campo de batalla, esconderse, o bien cuando lleguen, si el narrador permite una tirada de Astucia + Alerta (o bien cualquiera que posea el pj ventrue referente al tema de Táctica Militar) a dificultad 8 o 9, dependiendo de si es una u otra, darse cuenta que las cosas pintan muy mal para los bizantinos y optar por lanzarse al envite o no.

Tras el desastre, y una vez ya en Bizancio, los pjs asistirán como espectadores a la resolución del conflicto: León VI termina firmando la paz con los búlgaros a costa de perder una parte de los territorios fronterizos del norte, pagar un fuerte tributo para recuperar a los prisioneros, otro anual como compensación y además volver a colocar a la capital imperial como centro de distribución en detrimento de Tesalónica.

“Uso Áuspex para ver sus auras”.

“Bien. Te das cuenta que de los veinte que hay en la tienda, cuatro son lupinos”.

“Ah. D’allò... Oye Pedro...”

LA AMENAZA DE SAIF ED -DAULA

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Nos encontramos en el año 961. En el Imperio gobierna Romano II. Como mano derecha encontramos a Basilio, antiguo chambelán, el cual recibe el título de *proedus* mientras que su anterior puesto lo ocupa un eunuco, de nombre José Bringas, el cual, mientras reinó Constantino, combinó los puestos de primer ministro y gran almirante. Romano está casado en segundas nupcias con Teófano, la hija de un posadero peloponeso que domina totalmente a su marido a pesar que cuando se casaron ella no contaba más de dieciocho años.

Apenas lleva Romano unas semanas gobernando cuando ya se inician los preparativos para recuperar la isla de Creta: más de cincuenta mil soldados, mil barcos de transporte, trescientos de suministros y más de dos mil transportando el temible fuego griego. Al mando de todo este ejército encontramos a Nicéforo Focas, nieto del mismo que los pjs ventrue y brujah conocieron unos cien años antes. Rozando la cincuentena, este grandísimo general es hijo, nieto y sobrino de grandes militares.

Finalizando el año 960 la gran flota parte de Bizancio enfilando a la ciudad de Candia, la mayor de toda Creta. El sitio a la ciudad se prolongó más de lo previsto en un principio, alargándose casi un año. Es entonces cuando desde Bizancio llega una flota prometida con suministros, aproximadamente a mediados de febrero. La moral de los sitiadores cobra nuevos ánimos y la ciudad es conquistada finalmente el siete de marzo del 961.

Los triunfadores regresan a la capital, donde reciben todos los honores. Pero los generales exitosos son peligrosos, así que Bringas manipula los hechos para que Nicéforo retorne inmediatamente al ejército oriental, lugar de donde procedía y donde había substituido a su padre, Bardas, tras recibir éste una terrible herida en el rostro.

Mientras esto sucede, el hermano de Nicéforo, León, el cual lo había substituido en el ejército oriental, debe enfrentarse al emir de Mosul, Saif ed -Daula. Éste había conquistado la ciudad de Alepo unos años antes (concretamente el 944) y con este punto primordial en su poder había iniciado una política expansionista. Así, el año 960 y aprovechando la ausencia de Nicéforo Focas y que su hermano León se encontraba a uno días de distancia, Saif ataca al mando de un ejército de treinta mil hombres. Tras su retorno meses después, León tiende una emboscada al emir el cual se salva por los pelos viéndose obligado a huir junto con unos pocos supervivientes, siendo el resto capturado por los bizantinos.

Cuando los dos hermanos se reúnen y con ello los dos ejércitos, a comienzos del año 962, varias ciudades amuralladas de la zona de Cilicia son capturadas por los bizantinos. Poco después llegan a las puertas de Alepo. El palacio de Saif se encontraba situado en el exterior de las murallas, con lo que fue asaltado y saqueado, para ser quemado posteriormente hasta los cimientos. Saif, refugiado en Alepo, huye de la ciudad cuando los bizantinos la asaltan. El veintisiete de diciembre Alepo es conquistada y, al igual que en Candia, los asaltantes no muestran ningún tipo de piedad con los vencidos: los cuerpos desmembrados se amontonan por las calles mientras unos pocos supervivientes se refugian en la ciudadela. Nicéforo da la orden de dejarla en pie y el ejército regresa a Bizancio, pero cuando se encuentran cruzando la Capadocia llega un mensaje con la noticia de la muerte de Romano II acaecida el quince de marzo del año 963.

En Bizancio circula el rumor que ha sido envenenado por Teófano, la cual gozaba de una mala fama difícil de superar. En peligro tras la muerte del Emperador, envía secretamente un mensaje a Nicéforo Focas. Éste se apresura y llega en abril a Bizancio. Allí, tras las presiones populares, recibe los honores debidos, ante el temor y el recelo de Bringas. El eunuco prepara una trampa al militar y lo cita a palacio, pero éste se dirige al Hagia Sophia donde acusa a Bringas de conspiración para el asesinato. Una multitud se reúne, a la que se suma el patriarca Polyeuctes. El senado confirma a Focas en su puesto y éste regresa a Anatolia.

A todo esto, Focas y Teófano llegan a un acuerdo: el militar protegerá a los hijos de Romano II y será nombrado coemperador, ocupando el trono junto a ellos. Bringas, atemorizado, envía dos cartas a Romano Curcuas y Juan Tzimisces, a los cuales les ofrece los mandos de los ejércitos oriental y occidental si traicionan a Nicéforo. Tzimisces entrega la carta a Focas. En la madrugada del tres de julio del año 963, en la ciudad de Cesarea, Nicéforo es alzado sobre un escudo por sus generales y proclamado emperador, partiendo hacia la capital. Pero al llegar a la capital se encuentra que tropas europeas enviadas por Bringas han requisado las naves, impidiéndoles cruzar el estrecho al llegar a Crisópolis el nueve de agosto. Pero algunos fieles se unen a Nicéforo, entre ellos su hermano León, el cual le comunica que su padre de ochenta años, Bardas, ha sido cogido como rehén. Éste huye, se refugia en el Hagia Sophia. Bringas coge a los dos niños emperadores y se dirige allí, y Bardas, finalmente, permite que lo saquen del lugar. Cuando la gente regresa al lugar por las vísperas y descubrir que el anciano general no está allí deciden tomarla con el patriarca, Polyeuctes. Éste, aterrorizado, va a buscar al general a palacio y regresa

con él a la iglesia. Bringas, acompañado de soldados macedonios va a buscarlo. La gente, cansada ya, conduce a Bardas a su casa y atacan a los soldados. La revuelta se extiende por toda la ciudad guiada por Basilio, el hijo natural de Romano Lecapeno. Castrado por Romano durante su infancia para proteger a sus dos hijos mayores y legítimos, reúne a sus partidarios en el Foro. Allí les ordena desperdigarse por Bizancio propagando la noticia de la llegada del nuevo Emperador. Luego dirige a la multitud hacia el palacio de Bringas, el cual es saqueado y quemado. Posteriormente, saqueos e incendios se generalizan. Pasados tres días captura las naves atracadas en el Cuerno de Oro y cruza el estrecho hasta Hierea, donde recoge a Nicéforo.

Así, el dieciséis de agosto, Nicéforo Focas entra en Bizancio con Basilio acompañándolo, se dirige al palacio del Hebdomon y desde allí, ya debidamente vestido, enfila al Hagia Sophia donde es coronado emperador por Polyeuctes en presencia de los dos niños emperadores.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ VENTRUE

La acción se inicia el año 961, a finales de enero, cuando el pj es invitado a una reunión con Nicéforo y Séptima Dominica a los baños del Chrysotriclinium.

Tras llegar y ser recibido por uno de los criados de Nicéforo, es conducido hasta el lugar donde ambos cainitas se encuentran descansando. Nicéforo, al llegar el pj, se encuentra en el agua escuchando las palabras de su sire, la cual, sentada en un banco de mármol le está haciendo unos comentarios referentes a los lasombra de Magnus. Al llegar el pj la conversación cesa y ambos saludan amistosamente al recién llegado. Tras un rato en el agua acompañado de conversación trivial -si es que eso existe entre cainitas - Nicéforo pasará a abordar el tema por el cual han llamado al pj, y que no es otro que la expedición de Nicéforo Focas contra los árabes de Saif ed-Daula.

"Como bien sabéis, nuestro ejército, al mando del general Nicéforo Focas, el nieto del mismo que acompañasteis contra los búlgaros hace varias décadas, inició a finales de junio del año pasado una expedición hacia el sur para castigar las incursiones árabes en nuestra zona fronteriza. Hace un tiempo, al mando de un numeroso ejército (concretamente más de cincuenta mil hombres) sitió la ciudad de Candia, en Creta. Desafortunadamente, la resistencia se ha mostrado más dura de lo que todos habíamos previsto y ahora la situación está en un punto muerto. Para ello el Emperador, Romano II ha decidido mandar la flota de socorro que le había prometido a Focas. Nos gustaría que vos viajaseis en ella y al llegar ayudaseis a Focas con vuestra experiencia. Por supuesto, y como en otras ocasiones anteriores, viajaríais en calidad de asesor militar del Imperio".

"Estoy segura -intervendrá Séptima -que (nombre del pj) se mostrará encantado de ir. No puede dejar pasar varios años sin sentir la tensión de la lucha recorriendo de nuevo su cuerpo. ¿O me equivoco, estimado amigo? Además, es seguro que entre los sarracenos debe haber algún cainita escondido ¿Y que mejor batalla que aquella en la que destruyes a los que exterminaron a tu pueblo?"

Como suponemos que el pj, como antiguo militar y amante de las emociones que proporciona la batalla será de esta misma opinión. De ser así el será invitado la noche siguiente a una reunión que tendrá lugar entre el Emperador Romano II, Basilio, José Bringas, Teófano, Polyeuctes, y a la que también asistirá Magnus –el lasombra – junto a Petronio, Tribonius y Caius. A partir de unas tiradas de Inteligencia + Política, el pj sabrá que Magnus se encuentra detrás de Polyeuctes, mientras que Bringas manipula a Romano casi a su antojo –a pesar de la influencia de Teófano –lo cual le confiere un poder casi absoluto. Pero Bringas –el cual ha caído bajo las garras de los Hijos de Judas –odia a todo lo relacionado con la familia Focas, cosa que intentará ser aprovechada por los setitas en detrimento de Nicéforo (y por ende de los ventrue antoninos). Esta última relación entre Bringas y los setitas es desconocida hasta la fecha por el resto de cainitas, aunque algunos sospechan que hay alguien manipulando al eunuco desde las sombras.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ BRUJAH

Lo mismo que ocurre con el pj ventrue, la parte del brujah se inicia en las mismas fechas, poco antes de la celebración de la fiesta. Pero a diferencia de éste, el pj no acudirá a ella. En vez de eso, días antes, es citado por Tribonius para un encargo. Una vez se presente ante él, su Sire pasará a explicarle lo siguiente:

"Verás, estimado (nombre del pj): dentro de unos días asistiré a una reunión en palacio. A ella, además de Romano II y su mujer, Teófano, acudirán también José Bringas, Polyeuctes, así como Magnus, Petronio, y Caius. Como bien puedes imaginar, el tema a discutir es el que ahora mismo centra la mayoría de discusiones en los corredores de palacio, y no es otro que la campaña cretense. Nicéforo Focas, el protegido ventrue, parece que tiene problemas para conquistar la ciudad de Candia, y el sitio se está alargando más de lo que estaba previsto. Lo habrás visto ya en los resúmenes de envíos

realizados, si has echado últimamente un vistazo a los memorándums militares. Pero bien, a lo que íbamos. Al parecer tienen pensado enviar por fin la ayuda que le prometieron antes de su partida, una flota de suministros para las tropas allí destacadas. Caius ha influido en Teófano para que ésta convenza por fin a Romano de cumplir lo que le prometió a Nicéforo, y parece que éste ha dado su brazo a torcer. Pero lo que me preocupa es otra cosa. En la ciudad se encuentra una de las más importantes colecciones privadas de libros antiguos de las que tenemos noticia. La colección pertenece a un tal Mikodolou, el hijo de un antiguo diplomático bizantino que en su época estuvo destinado en varias cortes, entre ellas las de la antigua Persia cuando en ella gobernaba Cosroes I, por ejemplo. Quiero que esa colección llegue a Bizancio en perfecto estado. Mucho me temo que si los soldados asaltan la ciudad sea muy difícil que no ocurra una matanza, y por ende que algunos bienes, como los libros y pergaminos, sean quemados junto a los edificios. Por eso me gustaría que fueras tú el que se ocupara personalmente del asunto. Y esto nos lleva al segundo motivo por el que quiero que vayas: hace unos años enviamos a la isla a uno de los nuestros, no se si lo recuerdas: Messekyos (efectivamente, el pj lo recuerda perfectamente: un lexor encargado de buscar en la isla los lugares donde pudiesen encontrarse importantes libros o pergaminos que pudieran interesar a los escribas del clan. Fue él, precisamente, el que puso sobre aviso a los brujah de la existencia de la biblioteca de Mikodolou). Desde hace un tiempo hemos perdido el contacto con él, no responde a nuestras llamadas. Quiero que averigües que ha sucedido, si aún sigue vivo y si es aquí que regreses con él y los libros”.

Lo último que se sabe de Messekyos es que se encontraba en la ciudad de Candia, precisamente la ciudad donde se dirige la flota. El lugar exacto donde tenía su refugio es desconocido, aunque parece que se movía por la zona más rica de la ciudad, cerca precisamente de la casa de Mikodolou. Tribonius cree que tenía su refugio en los subterráneos de una casa situada justo enfrente de la biblioteca, aunque no puede asegurar al pj que efectivamente sea así.

LA REUNIÓN

Llegado el momento, todos los invitados recibirán un carruaje con el que desplazarse al lugar del encuentro, el palacio de Blanquerna. Si alguno decide ir por separado utilizando sus propios medios de transporte puede hacerlo, aunque al llegar al lugar deberá presentar igualmente la invitación recibida. Una vez allí, los criados irán guiando a los recién llegados hasta la sala donde tendrá lugar la reunión. Afortunadamente para los cainitas, todo ha sido organizado para que ésta tenga lugar después de la cena, cerca de las once, así que ninguno tendrá que disculparse por no poder probar las delicias que los cocineros reales han preparado.

En la reunión se encuentran, aparte del pj, como mortales el Emperador Romano II, Basilio, José Bringas, Teófano, y Polyeuctes, y como cainitas Magnus el lasombra, Petronio, Tribonius, y Caius. Una cosa quedará bien clara, y es que durante la reunión y dentro del palacio está totalmente prohibido el uso de las disciplinas. El que empezará hablando será Romano II:

“Bien, como ya sabéis todos esta es una reunión para acabar de decidir el tema del envío de refuerzos a Nicéforo Focas en su asedio a Creta, más concretamente a la ciudad de Candia. Creo que no sorprende a nadie si comento que tu, Bringas, eres contrario a ese envío, ¿no es así?”.

“Señor, así es. Como ya sabéis Nicéforo ha recibido bajo su mando la mayor expedición preparada para la conquista de la isla, y lo cierto es que lleva prácticamente un año de asedio y Candia aún sigue en poder de los árabes. Enviar refuerzos simplemente resultaría en un intento por parte de sus amigos por esconder su incompetencia”.

“Vamos, Bringas –interviene Polyeuctes –vos sabéis igual que el resto que prometimos a Nicéforo unos refuerzos en caso que la resistencia fuese mayor de la que habíamos supuesto en un principio. Y tal hecho se ha producido. Los árabes están mejor preparados de lo que pensamos antes de iniciar la expedición”.

“Hablaís con sapiencia, Polyeuctes. Cualquier esfuerzo resulta escaso si tiene como finalidad expulsar a esos infieles de nuestras tierras”.

“Magnus –interrumpe Caius –vuestras palabras son ciertas. Por eso creo que, la decisión es obvia. Estamos obligados a enviar esos refuerzos, so pena de cosechar una nueva derrota y haber malgastado una parte de nuestro ejército en un nuevo intento inútil, al igual que otros en el pasado, de arrebatar Creta a los árabes”.

“Con las tropas recibidas por el Focas hay más que suficiente. Si aún no lo ha conseguido es únicamente debido a su ineptitud”.

“Vigilad vuestra lengua, Bringas –exclamará Teófano –“.

“Perdonad, señora, pero sabéis perfectamente que mis palabras son ciertas. Nicéforo Focas ha recibido para su expedición la mayor flota que nunca hemos preparado para recuperar Creta, y lo cierto es que

lleva casi un año y no hemos visto resultados. Candia resiste, la moral de los hombres es cada vez más baja según las noticias que tenemos, y lo cierto es que hasta este momento el sitio no es sino un fracaso". La reunión proseguirá durante más de una hora más, en el transcurso de la cual quedará claro el odio de Bringas hacia todo lo que signifique la familia Focas. Pero a pesar de sus intentos, la influencia combinada de Caius, Polyeuctes y Magnus conseguirá, gracias también al ascendente de Caius sobre Teófano y de ésta sobre el Emperador, vencer los propósitos de Bringas. Finalmente, avanzada ya la madrugada, la reunión se dará por finalizada y los cainitas se retirarán dejando a los mortales solos en su palacio.

Una vez abandonen el lugar y estén a salvo de oídos indiscretos, Caius se dirigirá al pj con las siguientes palabras:

"Parece que lo hemos conseguido. Ahora, prepárate, la expedición de refuerzo no tardará en partir. Pero antes, me gustaría que hicieras otra cosa. Como supongo que ya te habrás dado cuenta, Bringas siente una especial animadversión hacia todo lo relacionado con los Focas. Y eso me preocupa. He intentado alguna vez sondear su mente y, aunque parezca increíble, no he conseguido ningún tipo de resultado. Por supuesto, he sido sutil. Estamos hablando de uno de los consejeros principales de Romano, y por nada del mundo hay que llamar excesivamente la atención sobre nosotros. Por eso voy a pedirte una cosa. Si no recuerdo mal, hace ya muchos años, y por encargo de tu amado sire Belisario, viajaste a tu tierra natal acompañado de un nosferatu, (nombre del pj) y regresaste tras cumplir el encargo y con otro miembro de este clan, un tal Niríades. Bien pues, me gustaría que hablaras con ellos y que los convanzas de que nos ayuden a descubrir quien se encuentra detrás de Bringas, pues estoy seguro que hay alguien que lo está manipulando".

EL PJ SETITA

AÑO 954

La acción de pj setita se inicia unos cuantos años antes, más concretamente el 954. En este periodo el pj recibirá el encargo por parte de Khay' Tall de corromper a José Bringas, eunuco de palacio y uno de los hombres más poderosos de Bizancio, tal y como se explico anteriormente. Gobierna en el Imperio Constantino VII Porfirogeneta, mientras que Bringas ocupa el puesto de Primer Ministro y Gran Almirante. En estas condiciones, Bringas cae bajo las garras de los setitas los cuales le satisfacen sus deseos más ocultos –Bringas, un adicto al opio y al que le excita torturar jóvenes hasta desollarlos mientras se encuentra bajo los efectos de la droga –aprovechándose de él para sus fines.

Como decíamos, la parte correspondiente al Hijo de Judas tiene su comienzo en el año 954, un poco antes que el resto de pjs. El personaje se encuentra en el local conocido como La Ruta de la Seda, un lugar regentado por los setitas donde, tanto mortales como cainitas, acuden para saciar sus apetitos más inconfesables. En principio, la discreción es una baza fundamental para el éxito del local, además de la aparente facilidad para encontrar lo que uno desea sin dar demasiadas explicaciones. Pero como es bien sabido, esa es una opinión totalmente errónea. Los setitas son especialistas en corromper al prójimo para más adelante aprovecharse de él a su antojo. Pues bien, durante una madrugada de invierno del año citado anteriormente, uno de los criados es enviado por Khay' Tall para buscar al pj. Cuando lo encuentre –no importa lo que éste esté haciendo, seguramente comprobando que todo continúe en orden y que no haya ninguna queja de los huéspedes –le comunicará los deseos del cabeza de familia de hablar con él. El nubio se encuentra en los pisos inferiores del edificio, una zona donde le está vedado el paso a todo aquel que no sea miembro de los Hijos de Judas.

Tras descender las oscuras escaleras y atravesar un par de robustas puertas vigiladas por ghouls fuertemente armados, el pj llegará a una sala donde el sire de Sarrasine se encuentra sentado ante un altar (obviamente dedicado a Set). A la llegada del pj, Khay' Tall saldrá de su aparente sueño y saludará a éste mientras le pregunta por la situación en las habitaciones. Como todo va tranquilamente –a menos que el narrador decida lo contrario –el líder setita pasará a explicarle los motivos de la llamada, y que no son otros que la presencia en una de las habitaciones de un criado de palacio, al parecer uno de los ayudantes del mismísimo José Bringas.

"Verás (nombre del pj), en una de las habitaciones de la segunda planta se encuentra un hombre llamado Aurelio Apteres, el cual es uno de los ayudantes principales de José Bringas, ya sabes, el eunuco. Según parece debe gozar de su máxima confianza, pues ha venido a nosotros con la intención de hacer un encargo especial. Aún no nos ha dicho de que se trata, primero ha pedido una habitación donde poder estar acompañado de un par de jóvenes muchachos sin que nadie lo moleste. Al parecer, si queda satisfecho, nos hará llegar una petición muy especial, tales han sido sus palabras. Sarrasine hoy no se encuentra con nosotros, así que serás tú el que se encargará del asunto. Si todo marcha bien, es muy posible que consigamos un premio inesperado. Ve a la entrada y espera que el Apteres te mande llamar.

Intenta averiguar todo lo que puedas, si lo que pide es posible intenta complacerlo y luego, cuando se marche, baja de nuevo a informarme de todo. ¿De acuerdo?”.

Siguiendo las instrucciones de Khay' Tall, el pj deberá esperar a que su nuevo huésped termine de satisfacer sus caprichos. Esto sucederá un par de horas más tarde, cuando mandará llamar al setita para hablar con él. Mientras eso sucede, los criados del local limpiarán la habitación donde se encontraba el trío. Antes de subir, el pj será informado que los dos jóvenes muchachos han sido encontrados inconscientes y con la piel de la espalda despellejada. Diversas heridas realizadas con objetos punzantes muy afilados se encontraban repartidas por todo su cuerpo. Los dos muchachos, al parecer, aún no han vuelto en sí, y lo cierto es que las extrañas prácticas de Apteres los han dejado bastante peor de lo que parece.

Con todas estas noticias, el pj podrá entrevistarse con el enviado de Bringas. Al llegar a la habitación encontrará al hombre sentado tranquilamente en un sofá, como si nada hubiese sucedido.

“Pasad, señor. ¿Sois vos el propietario del local?”. Si la respuesta es afirmativa, Apteres proseguirá. Si es negativa, preguntará:

“¿Disponéis acaso de suficiente autoridad para hablar en nombre de éste?”.

Como la respuesta a esta segunda pregunta será afirmativa, el enviado de Bringas proseguirá:

“Estupendo. Veréis pues. Represento a un hombre extremadamente poderoso, pero que ante todo desea mantener oculta su identidad. Si podéis garantizarme que su nombre no será propagado, así como los motivos por los cuales me ha enviado a mí a visitar vuestro local proseguiré. En caso contrario, decídmelo ahora para ahorrarnos futuros quebraderos de cabeza. Y antes de nada, os lo advierto. Mi señor no tolerará ningún engaño, así que andad con cuidado. Si se llega a saber su nombre vuestro local no durará más de dos días en pie. Y no amenazo en vano, es tan solo una advertencia por vuestro bien y el nuestro. Espero que no lo toméis a mal, pero más vale dejar las cosas claras desde un principio. Bien pues, ¿podéis garantizar lo que os he pedido?”.

Como la respuesta volverá a ser afirmativa, Apteres proseguirá:

“Si mi señor me ha enviado aquí es porque a sus oídos ha llegado la fama de discreto de vuestro local, además de gozar de la mejor de las reputaciones de todo Bizancio para conseguir aquello que uno desea; siempre y cuando esté dentro de los límites de lo humanamente posible, claro. Veréis, mi señor desearía que le proporcionarais jóvenes muchachos para satisfacer sus pequeños caprichos, nada del otro mundo. Estos jóvenes deberían tener entre dieciséis y veinte años, ser del sexo masculino, y aquí viene la parte delicada: es muy posible que más de uno sufra, digamos, algún contratiempo que haga que haga aconsejable su posterior desaparición. Los gustos de mi señor son un poco curiosos. Comprendemos que es una petición extremadamente delicada, pero mi señor es también extremadamente generoso y sabrá satisfacer con una buena suma vuestra dedicación.

Vuestro local goza de una gran fama, ese es el motivo por el que estoy aquí. Comprobar si dicha fama es justa, y he de admitir que me habéis sorprendido, por eso os hago la oferta. La periodicidad de las entregas será aproximadamente de un par de muchachos cada dos semanas, aunque a veces pueden espaciarse más. Mi señor, como ya os he dicho, tiene grandes responsabilidades y eso puede afectar a su tiempo de ocio.

Decidme pues, ¿es posible que cumpláis lo que os pido?”.

Si la respuesta vuelve a ser afirmativa –como a buen seguro así será, en caso contrario Khay' Tall ya hablará posteriormente con el pj –Apteres continuará:

“Estupendo. Entonces os puedo explicar lo siguiente: mi señor no es otro que José Bringas, la mano derecha del Emperador Constantino. La primera entrega se hará el quinto día a partir de hoy. Un carruaje sin ningún símbolo distintivo vendrá a recoger a los dos muchachos al lugar que me indiquéis, así como a una hora convenida. Al recoger a los muchachos os daré otra hora. En ese momento volverá el carruaje transportando los dos muchachos. Vos os encargaréis de ellos. Cuando lo tengáis todo dispuesto enviad un mensajero a palacio y preguntad por mí. Decid que venís de parte vuestra. El mensaje que sea oral, nada de pergaminos. Indicad hora y lugar. Y ahora, discutamos el precio”.

Tras llegar a un acuerdo el sirviente se despedirá del setita y abandonará el lugar. Entonces el pj podrá ir a comentar lo sucedido con Khay' Tall, el cual se mostrará encantado.

“Perfecto. De momento nos limitaremos a entregar a los dos muchachos. Más adelante, ya intentaremos ir profundizando en los vicios de Bringas. Si todo va bien, unos años y será nuestro fiel esclavo. Habrá que ser cautelosos, pero. El eunuco es un hombre muy poderoso, y nos podría traer complicaciones si no somos cautos y obramos con paciencia. (Nombre del pj), empieza a buscar jóvenes con las características que te ha pedido Apteres. Quiero tener controlado un buen surtido de ellos. Utiliza tus contactos en los muelles para conseguir los mejores especímenes que vayan llegando al mercado. No escatimes gastos, sin duda lo que obtendremos vendiéndoselos al eunuco será mucho mayor”.

Tras esto, el setita proseguirá con sus asuntos y el pj podrá dirigirse a la zona portuaria para llevar a cabo el encargo.

Los muelles: A esas horas de la noche la zona portuaria es un lugar donde sólo los más valientes se atreven a aventurarse, al menos la zona de los muelles que podría interesar a un setita con las intenciones del nuestro. Las calles estrechas, el olor a pescado y a suciedad, la ausencia de patrullas, son signos característicos del lugar, así como los borrachos tirados por el suelo, los charcos de orín y los animales vagabundeando por las callejuelas. Tan solo algunas luces provenientes de tabernas o burdeles iluminan, aunque débilmente, las oscuras vías huérfanas de la habitual animación de la que gozan durante el día. Y es que los peligros pueden acechar en cualquier esquina en forma de asaltante, cosa que le podría suceder al pj si en narrador considera oportuno.

En este momento, mientras el pj avanza en busca de alguno de los contactos setitas para cumplir la orden de Khay' Tall, un súbito mareo seguido de extrañas imágenes aflora en su mente:

“Caminas con paso seguro hacia tu próximo destino, un traficante que controla la llegada de uno de los muelles del puerto del Heptaskalon y del que soléis obtener siempre una magnífica mercancía, cuando una extraña sensación nace en tu cabeza y se expande por tu cuerpo. Tienes la sensación de estar vigilado, pero no ves a nadie. Miras alrededor tuyo y tan solo ves las casas desconchadas de la callejuela. De pronto, algo sucede. Un chillido embota tus oídos y las casas parecen estallar en llamas alrededor tuyo. Te giras asustado y todo a tu alrededor parece haberse convertido en un mar de fuego. El terror se apodera de tu mente, buscas asustado una salida, y lo único que ves son llamas. De pronto, de entre éstas, te parece ver algo imposible. Unas figuras humanas avanzando hacia ti. No las ves con claridad, tan solo sus formas cubiertas con unas túnicas. Los cuerpos siguen avanzando, parecen ignorar las llamas que los envuelven, y con una sonrisa en su rostro te señalan con el dedo. Entonces, la tierra tiembla y el suelo empieza a resquebrajarse. No ves nada, pero si lo sientes. Un aura de terrible poder surge de las llamas mientras las figura alrededor tuyo estallan en carcajadas. Entonces, entre terribles dolores y agonía, tu cuerpo empieza a fundirse, los huesos se deshacen convirtiéndose en gelatina, los ojos estallan y tu mente desaparece”.

Tras esta extraña visión, el pj se encontrará tirado en el suelo. Gotas de sangre escapan por todos sus poros (ha perdido la mitad de su reserva en ese momento, formando un gran charco en la tierra) mientras tus uñas laceran su carne clavándose en las palmas de sus manos. La terrible agonía ha pasado, y el pj a dura penas puede recordar la extraña experiencia. Eso si, tal y como se recupere, deberá realizar una tirada de Percepción + su puntuación en Aupex a dificultad 10. Si consigue sacar la tirada recordará que, entre las llamas que envolvían los cuerpos de los sujetos que los señalaron con el dedo, había un extraño símbolo brillando débilmente. Si cuando el pj ventrue tuvo su pesadilla éste le habló del tema (lo dudamos, pero nunca se sabe) y el setita ya lo reconoció, ahora lo hará automáticamente. Si este no es el caso, al igual que la vez anterior deberá realizar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 10 para caer en el detalle que es el mismo que estaba en el pergamino que robaron a Nikolai (a menos que el jugador llegue por sus propios medios a tal conclusión).

Pasado el susto, el pj podrá proseguir su viaje por los muelles buscando satisfacer las órdenes de su señor. Por supuesto, aquellos con los que contacte estarán encantados de poder trabajar con él y proporcionarle aquello que pide, así que no tendrá ningún tipo de problema para obtener los jóvenes con las características que solicita José Bringas.

La entrega: Tal y como les había comentado Apterres, cinco días más tarde deberá realizarse la entrega, pero antes los setitas deberán informar a sus compradores del lugar de la entrega. Para llevar el mensaje puede ir un mensajero cualquiera o bien el propio pj, Khay' Tall no pondrá objeciones a ello, es más, alentará al pj para que sea él el que vaya y ver si puede averiguar alguna cosa. Si finalmente va el mensajero, pues nada, da el mensaje a Apterres y punto. Si por el contrario va el propio pj, la cosa cambia un poco.

Al llegar a palacio y decir que desea ver a Aurelio Apterres, los guardias lo harán esperar mientras uno de ellos va a avisar al personaje en cuestión. Minutos después regresará con la orden que lo acompañe. El pj será conducido a través de multitud de corredores, hasta llegar a una sala de altas paredes y lujosa decoración donde Apterres tiene lo que podríamos llamar, su despacho. Nada más entrar Aurelio le dará la bienvenida muy afectuosamente.

“Sois vos, (nombre del pj). La verdad, me esperaba cualquier otro trayendo el mensaje, pero no importa. Contadme, ¿ha habido algún problema?”.

Mientras hablan los dos, las puertas del fondo de la estancia se abrirán y por ellas entrará un hombre de mediana edad. En ese momento, Apterres interrumpirá la conversación con el pj para saludar al recién llegado:

“Saludos, señor. Éste es el hombre que os comenté. (Nombre del pj), este es mi señor, José Bringas”.

“Es un placer. Espero que mi ayudante os dejara lo suficientemente claros cuales eran mis deseos”.

Tras una amistosa conversación, Bringas se despedirá de los dos diciendo:

“Bien, (nombre del pj), nos veremos. Y recordad, que vea cumplidos mis deseos es una forma que tenéis de aumentar vuestro poder. Yo no olvido a mis amigos. Ni a mis enemigos”.

Tras esta críptica frase el Primer Ministro y Gran Almirante abandonará la estancia.

“Como podéis ver –proseguirá Aurelio –mi señor no es una persona que de demasiados rodeos a las cosas. Pero lo que os ha dicho es completamente cierto. Aquellos que alguna vez lo han decepcionado han acabado pagando su falta de visión. Tranquilizaos, no os debéis preocupar. Habéis conseguido lo que se os pidió y a cambio recibiréis el dinero prometido, así como, de eso podéis estar seguro, nuevas peticiones de ahora en adelante”.

Cuando el pj haga saber a Aurelio el lugar y la hora de la recogida, podrá abandonar ya el palacio. Por supuesto, tanto Khay' Tall como Sarrasine estarán esperando ansiosos su regreso. Una vez en el local, no cesarán en realizarle las preguntas pertinentes, más aún al enterarse que pudo hablar con el mismo Bringas. Aspecto, tono de voz, algún gesto o hábito que haya podido observar o pueda serles de utilidad, cualquier cosa que los setitas puedan aprovechar en un futuro.

El día indicado y a la hora convenida, un carruaje llegará a buscar a los dos muchachos. Tal y como les dijo Aurelio Apteris, lo hará sin ningún símbolo que pueda llamar la atención sobre su propietario u origen. Un criado abrirá una de las portezuelas mientras los dos muchachos, convenientemente drogados, son introducidos en el interior. La acción se llevará a cabo en un callejón oscuro, sin ningún transeúnte y debidamente vigilado por criados setitas. Únicamente las ratas serán testigos del hecho (tranquilos, tampoco hay nosferatu por los alrededores). El carruaje partirá a toda velocidad y no lo volverán a ver hasta dos horas después de medianoche, momento en que, tal y como les habrá dicho el conductor antes de partir, regresarían para dejar a los dos jóvenes con los setitas. Cuando esto suceda, el mismo sujeto de antes abrirá de nuevo la puerta, pero esta vez necesitará ayuda para bajar los dos cuerpos. La noche es fría y llovizna. Oscuras nubes cubren la luna y el retumbar lejano de los truenos mantiene la tensión en los mortales allí presentes. Los criados setitas llevarán los dos muchachos hacia el interior de un almacén propiedad de Sarrasine, el mismo donde los mismos fueron mantenidos drogados a la espera de ser recogidos unas horas antes. Tras dejar su carga el carruaje se irá del lugar.

Ya a solas, los setitas podrán examinar los cuerpos. Ambos jóvenes están muertos. Presentan diversas heridas por todo su cuerpo, al parecer realizadas con algún objeto punzante (al igual que las que hizo Apteris en La Ruta de la Seda días antes) y la piel en diversos puntos de su cuerpo ha sido rasgada, como si hubieran sido golpeados con un látigo durante bastante rato y con mucha saña. Su rictus es de dolor y sufrimiento. Sarrasine, que se encuentra presente en el lugar junto al pj, ordenará a los criados que se deshagan de los cadáveres, mientras los dos cainitas, sire y vástago regresan junto a Khay' Tall.

Al llegar a la Ruta, lugar donde se encuentra el cabeza de familia, deberán explicarle lo que ha sucedido. El nubio no podrá ocultar una sonrisa de oreja a oreja mientras exclama:

“Bien, bien. Parece que nuestro Gran Almirante tiene algunos vicios inconfesables. Sin duda sabremos sacar partido de ello, ¿no os parece?”.

Desde este momento, las peticiones de Bringas se irán produciendo con una gran regularidad, oscilando entre simplemente un muchacho hasta algunas veces –las menos –llegar a pedir una entrega de media docena. Lo cierto es que en la mayoría de las ocasiones, los jóvenes –siempre varones –regresan muertos, y los que no lo están sus mentes están tan trastornadas que resulta imposible extraerles cualquier información. Además, en aproximadamente la mitad de los casos, los genitales han sido o cortados o a veces incluso arrancados.

AÑO 958

Durante el presente año José Bringas termina por caer en las redes de los setitas. Conocedores los setitas de la influencia de los ventrue en la política de la ciudad y de su familia retoño, los lexor, en la rama burocrática, ¿que mejor que corromper y dominar a quien es la mano derecha del emperador?

Nos encontramos en el año 958. El emperador Constantino, de cincuenta y tres años, sigue reinando en Bizancio, aunque lo cierto es que su salud deja mucho que desear. Su mano derecha, José Bringas, sigue ostentando los cargos que ocupara unos años antes, y lo cierto es que su poder no ha hecho sino aumentar. Es en estas condiciones cuando, en una reunión de setitas en el subsuelo de La Ruta de la Seda, Khay' Tall explicará a sus compañeros de clan cuales son sus intenciones. Allí, frente al gran altar que preside la estancia, encontramos al nubio, a Sarrasine y su vástago el pj, a Michaelis y a Fátima, los setitas principales de la ciudad.

Una vez todos reunidos el cabeza de los setitas, vestido con una de sus túnicas ceremoniales, procederá a realizar sus ofrendas y rezos al dios Set. La ceremonia se prolongará durante una media hora aproximadamente, momento en el que Khay' Tall la dará por finalizada. Entonces, y una vez vestido de nuevo con sus ropas habituales, reunirá a sus seguidores para exponerles su plan:

"Ha llegado el momento de doblegar totalmente la voluntad de José Bringas. Durante los últimos años hemos venido proporcionándole aquello que nos iba pidiendo para satisfacer sus deseos, al mismo tiempo que manipulábamos sutilmente su mente. Y ahora, por fin, ya podemos dar el definitivo paso. Hemos conseguido penetrar en sus aposentos, observarlo casi cada noche, sabemos como es y como piensa. Ya no puede sorprendernos. Por eso, esta noche, cuando realicemos la entrega, acabaremos el trabajo. Iremos (nombre del pj) y yo pero esta vez sin los dos muchachos en el interior del carruaje. Al llegar al palacio nos dirigiremos hacia sus habitaciones. Allí, tú vigilarás e impedirás que nadie se acerque y que tampoco haya nadie por los alrededores. Yo, mientras, me ocuparé de él. Cuando haya terminado nos iremos y regresaremos aquí. Si todo va bien, Bringas será totalmente nuestro. Tras todos estos años de delicada manipulación, si alguien intenta averiguar que sucede con sus pensamientos necesitará tanto trabajo para hacerlo que nosotros podremos ir rehaciendo lo que el intruso deshaga. Sarrasine, tú nos seguirás de lejos, no quiero que nadie nos vigile sin que lo sepamos. No me gustan las sorpresas de última hora".

Tras estas palabras los setitas irán abandonando el lugar de la ceremonia y se dirigirán todos hacia los pisos superiores. Una vez todos preparados, saldrán primero Khay' Tall y el pj dirigiéndose hacia el lugar de entrega. Minutos más tarde saldrá Sarrasine, el cual al conocer el lugar se dirigirá al mismo pero siguiendo otra ruta.

Cuando el pj y el nubio lleguen al almacén, dos guardias los estarán ya esperando. Allí aguardarán hasta la llegada del carruaje. Cuando éste haga acto de presencia, los dos cainitas penetrarán en su interior. Los guardias no harán ninguna pregunta sobre el hecho que esta vez no entre nadie más, pues lo cierto es que los dos están también bajo la influencia de los Hijos de Judas.

El carruaje atravesará las calles de la ciudad hasta llegar a la zona del palacio. Una vez allí, y con extrema precaución, como siempre, se dirigirán hacia los aposentos de José Bringas. Al llegar, Aurelio Aptereros los estará esperando. Los saludará y los conducirá hasta los aposentos privados del eunuco. Aurelio ha sufrido el mismo *tratamiento* que su superior, por lo que si alguien intentara tantear en su mente necesitaría bastante tiempo y muy buenas tiradas para conseguir algo.

Cuando lleguen al lugar donde se encuentra Bringas, Khay' Tall dará la orden al pj de esperar allí y vigilar que nadie se acerque mientras él se queda a solas con el eunuco. La espera durará unos veinte minutos, momento en el que el setita saldrá y ambos cainitas podrán regresar de nuevo al punto de donde partieron. Si el narrador lo desea, unas tiradas de sigilo o de percepción para poner nervioso al pj, como si alguien los estuviera siguiendo, no irían mal para mantener una leve tensión durante el viaje.

Durante el viaje, Khay' Tall explicará al pj que *"ahora Bringas ya nos pertenece por fin. Esta noche se ha completado el trabajo iniciado años atrás. Desde este momento, disponemos de una nueva arma con la que podemos contar de cara a futuros problemas, ya vengan desde el lado ventrue o desde Magnus y sus lasombra. Todo marcha perfectamente, y ni siquiera Petronio, ahora que Miguel casi no sale de su ensoñación, será capaz de desbaratar nuestros planes. Le demostraré a Miguel que su Sueño está corrupto, que no hay esperanza posible".*

Poco después de estas palabras el carruaje llegará al lugar donde les esperan los dos criados, y Sarrasine lo hará poco después. Allí, tras reunirse todos, Khay' Tall los hará regresar a la Ruta de la Seda. Mientras se dirigen allí Khay' Tall les explicará que *"durante todos estos años he ido manipulando la mente de Bringas de una manera sutil; un pequeño toque aquí, otro allí. Lo cierto es que si alguien intentara averiguar alguna cosa necesitaría mucho tiempo y mucha paciencia. Muchos recuerdos han sido borrados, otros implantados y otros tergiversados. Lo cierto es que, hoy en día, el eunuco no es más que una mente enferma. Un pequeño empujón y puedo dirigirlo hacia el destino que yo elija, y con él a varios centenares o millares. La decisión de uno puede significar la vida o la muerte para miles, no lo olvidéis nunca. Y es más fácil manipular a uno que a dos. Ahora esperaremos y veremos en que podemos utilizar al eunuco".*

Mientras dice esta frase, el grupo llegará a su destino, la Ruta. Una vez allí Khay' Tall les ordenará proseguir con sus tareas habituales, mientras él se retira a sus aposentos a descansar. En el exterior, un relámpago anuncia el regreso de la tormenta.

AÑO 961

En la fecha actual el anterior emperador, Constantino VII Porfirogeneta ha fallecido hace dos años, siendo su lugar ocupado por su hijo Romano II. Debido a ello José Bringas es el nuevo chambelán, gozando de gran poder como había sido el deseo del anterior emperador. La mano derecha del emperador ahora es Basilio, que anteriormente ocupara el lugar actual de Bringas. En estas circunstancias, Khay' Tall manda llamar a Sarrasine, el pj y Fátima. Una vez reunidos todos en las habitaciones del nubio, éste pasa a explicarles los motivos de su aviso:

“Como bien sabéis, con la llegada al poder de Romano II la influencia de José Bringas ha aumentado de forma considerable. Y creo que ha llegado la hora de utilizar la influencia que poseemos sobre él. Aprovechando la antipatía natural del eunuco hacia los miembros de la familia Focas, he influido en nuestro amigo para que mueva los hilos necesarios para llevar a cabo una expedición contra la isla de Creta. Pero nada de las menudencias realizadas en el pasado. Esta vez un asalto a gran escala que nos proporcione el domino definitivo de la isla, una gran cantidad de prisioneros para tratar con ellos y adquirir nuevos esclavos y además, nuevos territorios donde operar. Los primeros pasos fueron dados hace meses, y pronto van a ver los primeros frutos. Dentro de pocas semanas, la gran flota estará lista y se pondrá en camino bajo la comandancia de Nicéforo Focas. Hemos conseguido que, a pesar de su vinculación con los ventrue, el general deje el ejército de oriente y se ponga al mando de la expedición. Preparaos, cuando Creta caiga, tendremos mucho trabajo en el mercado de esclavos. Aleccionad a vuestros tratantes, las provisiones no nos dan demasiado tiempo antes de que Creta entera caiga”.

(En esto último Khay' Tall se equivoca, pues la resistencia árabe será mayor de lo esperado, pero claro, él no lo sabe).

LA ISLA DE CRETA

Partiendo de Bizancio la flota enfila hacia la isla de Creta. La partida se produce a finales de enero, y el viaje es plácido, tan solo interrumpido por alguna tormenta ocasional. A mediados de febrero el contorno de la isla aparece a los ojos de los navegantes, con la gran flota amarrada en las costas. A medida que se van acercando son audibles los gritos de júbilo de los sitiadores. Afortunadamente para los pjs, el avistamiento de la isla se producirá bien entrada la tarde, con lo cual no tendrán que esperar mucho a que anochezca. También pueden haber dado instrucciones para retrasar un poco la marcha y llegar una vez ya haya oscurecido, pero eso es ya otra opción.

Una vez los barcos lleguen a su destino, será el propio Nicéforo Focas el que subirá a la nave insignia, se supone que donde viajan los cainitas, para dar la bienvenida al comandante de la flota. Por supuesto, si los pjs viajan en calidad de asesores imperiales –como debería ser el caso –recibirán igualmente la feliz bienvenida de Nicéforo, el cual los invitará a todos a una modesta cena en su tienda principal.

A medida que las avituallas vayan siendo descargadas los soldados irán exclamando de satisfacción. Sin duda, la situación en la isla ha dado un vuelco, y la debilitada moral de los bizantinos ha sufrido un gran empujón, no por esperada menos deseada (la ayuda).

En la tienda de Nicéforo se reúnen éste, los pjs, y el resto de comandantes de los diferentes batallones de los que consta el ejército allí desplazado; en total son once personas. La comida es frugal, nada de exquisiteces. Nicéforo como prácticamente lo mismo que el resto del ejército, si bien es cierto que con la llegada de las avituallas el menú ha mejorado considerablemente.

Una vez acabada la cena, Focas procederá a explicar a los allí presentes la situación:

“Las murallas están fuertemente defendidas. Hemos realizado algunos intentos de incursiones nocturnas pero estos han sido infructuosos, todos nuestros hombres han sido descubiertos y abatidos. Ese es uno de los motivos por los cuales nos hemos retardado tanto. Francamente, no esperaba encontrar tanta resistencia ni tantas dificultades. Pero afortunadamente, la llegada de los víveres ha levantando la moral de los hombres, mientras que la de los sarracenos no habrá hecho sino menguar en igual proporción. Ahora se saben perdidos, así que jugaremos la baza de la desesperación. Esperaremos unos días, dos semanas aproximadamente para que tengan tiempo de meditar sobre ello. Sin duda, la desesperación hará mella aún más en la población. Entonces, mandaré un emisario con la propuesta de rendición. Si puedo evitar pérdidas inútiles en mi ejército, lo haré. Espero que acepten y abran sus puertas; si lo hacen, serán tratados justamente. En caso contrario, ordenaré el asalto definitivo de Candia. Si eso sucede, la ciudad será arrasada para que sirva de muestra a todos aquellos que osen oponerse a la voluntad de nuestro Emperador”.

Si el pj brujah recuerda que la biblioteca Mikodolou, así como la presencia de Messekyos, son la causa por las cuales está aquí, podría intentar descubrir el lugar exacto donde se encuentra dicha biblioteca, así como el refugio del lexor. En el campamento podrá conseguir un mapa de la ciudad, y en él situar tanto

un punto como el otro. Si así lo hace, Nicéforo podría aceptar la propuesta que esos dos lugares no sean arrasados hasta que él de su consentimiento, aunque para ello debería ser bastante rápido en llegar allí, uno nunca puede estar seguro completamente que lo que el general ordena vaya a suceder, y ambas casas se mantengan intactas (si el pj decidiese entrar en la ciudad antes del asalto definitivo sería descubierto por los cainitas árabes que allí se encuentran).

Otro asunto será el de permanecer en el campamento durmiendo de día y estando despiertos de noche, sin llamar por ello la atención. Para eso pueden idear diferentes excusas, y además encontramos también el uso de las disciplinas para alejar la atención sobre ellos. Sin duda, y tras su experiencia cien años atrás en su contienda con los búlgaros, seguro que encuentran también un buen motivo para distraer la atención sobre tal curiosidad.

El asalto: Las dos siguientes semanas transcurren con una aparente calma, tanto en el campamento de los sitiadores como en la ciudad. Ningún enfrentamiento se produce, a menos que los pjs provoquen alguno por su parte. Si nada de esto ocurre, al fin Nicéforo Focas decidirá enviar el mensajero. Para ello escogerá a uno de sus escribas. Sabe que los árabes respetarán al enviado, y por ello el elegido es uno de su máxima confianza. La visita se produce durante el día, por lo que los pjs únicamente tendrán noticias de ello al despertar.

Al parecer, los árabes han rechazado las condiciones exigidas por Nicéforo, así que el general ha decidido llevar adelante el intento de asalto definitivo sobre la ciudad.

El día decidido es el siete de marzo del año 961. Las hostilidades se inician un poco más tarde de mediodía, aunque las murallas no caen hasta bien entrada la tarde. Cuando llega ese momento, los pjs estarán ya despiertos y dispuestos para el combate, en caso que quieran participar.

Tras una arenga a sus tropas por parte de Nicéforo, los bizantinos se lanzan contra las murallas de la ciudad desde diferentes puntos. En un primer intento son rechazados, pero una nueva carga tiene éxito y un grupo de atacantes se hace fuerte en una de las torres. Poco después, la brecha se repite en otro punto y los defensores son obligados a retroceder. Es en este punto cuando los pjs pueden empezar a intervenir, pues la oscuridad ya domina la zona (aunque no olvidemos que con los cainitas cretenses ocurre lo mismo). Recordemos, pero, que en la zona de las murallas los defensores arrojan aceite hirviendo y arena calentada sobre los asaltantes. Poco a poco los bizantinos se desparraman por la ciudad matando y quemando todo lo que encuentran. En el transcurso de esta acción, si los pjs se adentran en las calles, es muy posible que entren en contacto con alguno de los cainitas de la ciudad.

Si deciden participar en el asalto, contemplaremos el uso de las reglas de combate masivo durante un periodo comprendido entre dos y cuatro turnos, el tiempo en que tardan las murallas en caer definitivamente en manos de los asaltantes desde que los pjs pueden participar en la lucha que en ellas tiene lugar hasta su caída definitiva.

A continuación vienen algunos de los cainitas que pueden encontrarse los pjs en su deambular por la ciudad en busca de la biblioteca de Mikodolou o bien del refugio de Messekyos, así como las características generales para los soldados que defienden la ciudad. Habrá que tener en cuenta que es muy posible que alguno de los cainitas mencionados a continuación vaya acompañado por algún ghoul guardián, o simplemente soldados mortales que cumplan las mismas funciones.

SOLDADOS ÁRABES

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7.

Armas

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	Protección 1
Escudo de infantería	+1 a tocar	

ASSAMITA (BANU HAQIM) DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 1. PER 2, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 2, Supervivencia 3.

Conocimientos: Lingüística 1, Sabiduría popular 1.

Disciplinas: Celeridad 1, Extinción 3, Fortaleza 1, Ofuscación 2, Protean 1.

Trasfondos: Mentor 2.

Virtudes: Convicción 3, Autocontrol 4, Coraje 5.

Camino: De la sangre: 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

BRUJAH (BAY'T MUSHAKIS) DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 4, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 1.

Conocimientos: Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 1.

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

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 1, Mentor 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: De la Guerra 7.

Fuerza de Voluntad: 8.

NOSFERATU (BAY'T MUTASHARID) DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 3, DES 3, RES 4. CAR 1, MAN 2, APA 0. PER 4, INT 3, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Sigilo 4, Trato con animales 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 3, Política 1.

Disciplinas: Animalismo 3, Protean 2, Fortaleza 1, Potencia 3, Ofuscación 4.

Trasfondos: Contactos 5, Aliados 1, Criados 4.

Virtudes: Convicción 3, Instinto 3, Coraje 3.

Camino: Del Demonio 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

LASOMBRA (QABILAT AL-KHAYAL) DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 4, AST 3.

Talentos: Alerta 1, Empatía 2, Esquivar 1, Pelea 2, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Sigilo 3.

Conocimientos: Investigación 2, Lingüística 4, Ocultismo 3.

Disciplinas: Áuspex 2, Dominación 1, Obtenebración 4, Potencia 2.

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 1, Mentor 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol, Coraje 3.

Camino: De la Comunidad 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

TOREADOR (RAY'EEN AL-FEN) DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 4, RES 3. CAR 4, MAN 6, APA 5. PER 4, INT 3, AST 3.

Talentos: Actuar 4, Alerta 3, Empatía 4, Intimidación 4, Liderazgo 5.

Técnicas: Armar cuerpo a cuerpo 1, Etiqueta 4, Música 4, Pintura 4.

Conocimientos: Academicismo 1, Lingüística 4, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 1, Política 3.

Disciplinas: Áuspex 4, Celeridad 2, Dominación 4, Presencia 5.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 8.

Si el pj consiguió un mapa de la ciudad, fuera en Bizancio o bien de manos de Nicéforo Focas, tendrá una idea bastante exacta de donde puede encontrar la biblioteca y del lugar donde puede ocultarse el lexor Messekyos. Para llegar allí, en caso que ya se haya producido la entrada de las tropas bizantinas a Candia, verán a su paso un reguero de muertos, cuerpos mutilados y apilados frente a las casas, muchas de estas en llamas (tiradas de autocontrol, ¿quizás?), otras medio derruidas, hasta llegar a su lugar de destino. Si pidieron a Focas que no se tocasen los edificios de la zona, o bien han sido lo suficientemente rápidos como para llegar antes que los soldados, éstos se encontrarán aún en pie. En caso contrario, los edificios seguirán igualmente enteros, pero lo que seguramente les llamará la atención será el hecho de encontrar en el interior de la casa que servía de refugio al brujah los cuerpos apilados de los miembros de lo que debió ser una familia. Allí están, mezclados, restos de algún anciano, una mujer y un par de niños. Los muertos parecen recientes, pues la sangre aún está fresca. El lugar parece el normal de una casa de la ciudad, aunque para su sorpresa, cuando se adentren en los cuartos interiores se encontrarán algunos bustos que sin duda tiene origen latino, bien sea romano o bizantino. Una suave brisa se levantará en ese momento, y los pjs serán alcanzados por unos restos que parecen cenizas. No hay fuego en la casa, así que cuando avancen les quedará claro su origen: unas ropas, aparentemente las típicas túnicas usadas por los antiguos romanos, se encuentran tiradas en el suelo. No hay duda ya a quien pertenecían las cenizas que hallaron antes. Messekyos ya no existe. Si siguen adelante encontrarán una compuerta abierta en el suelo. Un pozo con una escalera de madera unida a la pared permite un cómodo descenso. Tras unos quince metros los pjs llegarán a una sala circular, de techo abovedado, de unos veinte metros de diámetro y cinco de altura. Las paredes están pintadas de blanco, pequeñas estatuas decoran la estancia y una cómoda cama invita al descanso. Todo parecería estar en orden, sin duda el refugio de un brujah romano en una ciudad extraña. Todo tranquilo de no ser por la súbita aparición de un cainita, un gangrel (Wah' Sheen de la orden de los Taifa) oculto hasta el momento por un nosferatu (ambos permanecen ocultos en una esquina de la sala, justo al lado de la entrada). Los dos se lanzarán sobre los pjs utilizando todo su poder con el fin de destruirlos, al igual que hicieron con el pobre Messekyos cuando éste, imprudentemente, fue descubierto al producirse el asalto definitivo de los bizantinos.

NOSFERATU (BAY'T MUTASHARID) DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 4. CAR 3, MAN 2, APA 0. PER 4, INT 3, AST 4.

Talentos: Alerta 4, Pelea 5, Esquivar 4, Atletismo 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Sigilo 4, Trato con animales 3.

Conocimientos: Sabiduría Popular 2, Política 4.

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

Trasfondos: Contactos 5, Aliados 3, Criados 4.

Virtudes: Convicción 3, Instinto 3, Coraje 3.

Camino: Del Demonio 7.

Fuerza de Voluntad: 8.

GANGREL (WAH' SHEEN –TAIFA) DE SEXTA GENERACIÓN

FUE 6, DES 5, RES 6. CAR 4, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 4, AST 4.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 5, Esquivar 4, Pelea 6.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 3, Supervivencia 4.

Conocimientos: Lingüística 2, Sabiduría popular 2.

Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 2, Fortaleza 4, Potencia 3, Protean 6 (Dominio de la Tierra).

Trasfondos: Mentor 2.

Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 5, Coraje 5.

Camino: De la Guerra: 6.

Fuerza de Voluntad: 7.

Tras derrotar (así lo esperamos) a los dos cainitas, los dos pjs podrán registrar con más tranquilidad la estancia. En ella no encontrarán nada de especial interés, tan solo una carta fechada unos meses antes donde Messekyos explica, supuestamente a Tribonius, que su situación ha empeorado terriblemente. Según narra en el escrito, había conseguido pasar completamente desapercibido durante su estancia en Candia, pero al producirse el sitio tenía la impresión que era observado, aunque nunca consiguió llegar a

ver a nadie siguiéndolo. Cuando los bizantinos se plantaron en el exterior de la ciudad dudó entre quedarse y seguir vigilando la biblioteca o huir, pero finalmente optó por seguir sirviendo a su clan aún en tal peligro y se quedó para proteger la biblioteca de Mikodolou frente a cualquier peligro. Y cabe decir, según narra, que hasta el momento lo había conseguido.

Justo cuando el pj acabe de leer estas palabras oirá unos gritos en árabe que provienen del exterior del pozo. Si alguno de ellos comprende este idioma (es muy posible que tanto el bruja como el ventrue lo hagan) entenderá que el que grita dice *"Señor, señor, hemos de darnos prisa. Los bizantinos se acercan"*. Se trata de un ghoul del nosferatu que proviene de la biblioteca. Allí, él y cuatro compañeros más están destruyendo todos los libros. Esto podrá averiguarlo el pj si interrogan al sujeto tras capturarlo. Si así lo hacen, aún estarán a tiempo de salvar algo. Si no se dan prisa, es más que posible que ya no encuentren nada, tan solo llamas y cenizas.

GHOULS NOSFERATU (5)

FUE 4, DES 3, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 2, INT 2, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 1, Sigilo 3.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Disciplinas: Potencia 1/Fortaleza 1, o Potencia 1/Ofuscación 1, o Fortaleza 1/Ofuscación 1, o Potencia 1/Fortaleza 1/ Celeridad 1, o Potencia 1/Fortaleza 1/Ofuscación 1.

Trasfondos: Contactos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7.

Armas

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	Protección 1

Cuando salgan al exterior, hayan interrogado o no al ghoul (y matarlo, claro) encontrarán que salen llamas del interior de la casa donde se supone que está la biblioteca. Para entrar será necesario vencer las pertinentes tiradas de Coraje. Si consiguen entrar se darán de bruces con un grupo de cuatro ghouls nosferatu apilando libros en una gran hoguera. Según lo rápidos que sean podrán salvar más o menos, aunque si matan a los cuatro y deciden empezar a sacar libros o intentar apagar el incendio (dudamos que sea esto último, pero si sucede el narrador debería actuar en consecuencia -techos que se derrumban, el humo cegando su visión -ante tal temeridad) serán más que necesarias tiradas de Autocontrol para resistirse al frenesí que sin duda provoca la situación.

A todo esto, en el resto de la ciudad los bizantinos se han lanzado a una orgía de sangre y fuego. La ciudad será reducida a cenizas en el transcurso de la noche, tiempo del que dispondrán el lexor y el antonino para salvar los libros que puedan. Para ellos, siempre será posible usar algún carro que encuentren por las calles de los alrededores o convencer a algunos soldados que los ayuden.

Tras esta noche en la que Candia se convierte en una gigantesca pira, Nicéforo Focas dará la orden a su ejército de avanzar al interior de la isla y acabar de limpiar de infieles toda Creta. Con la victoria ya segura, es tan solo un mero trámite, y los pjs pueden optar por permanecer con él mientras esto sucede y regresar todos juntos a Bizancio, o bien coger uno de los barcos que periódicamente retornan a la capital y volver antes. Si optan por la segunda opción su regreso será tranquilo, pudiendo dar explicaciones tanto a Caius como a Tribonius de lo sucedido más pronto. Si deciden regresar más tarde con el grueso del ejército, asistirán a una auténtica limpieza en la isla. La resistencia en toda Creta es prácticamente nula tras la demostración en Candia, y Nicéforo se muestra más condescendiente con las gentes del interior que con las de la ciudad que osaron resistirsele.

Tras dejar todo atado y bien atado, una guarnición permanente en Creta y asegurar definitivamente el lugar, la gran flota emprende el retorno a Bizancio.

Si los pjs regresaron anteriormente habrán podido asistir como espectadores a las maquinaciones de Bringas por alejar a Nicéforo del Emperador. En caso contrario, se encontrarán con los hechos ya consumados.

Durante la estancia de Nicéforo en Creta, al mando del ejército oriental Romano II colocó al hermano del primero, León Focas. Fue entonces cuando Said Ed-Daula atacó las tierras fronterizas desde su base en la ciudad de Alepo, la cual había conquistado el año 940. Pero León demostró ser un digno sucesor de su hermano y cuando Ed –Daula regresaba victorioso de su incursión, lo emboscó y lo hizo huir, salvándose éste a duras penas.

Bringas, viendo que un Nicéforo triunfante podría ser un peligro para él decidió hacer todo lo posible para que el general, a su regreso, fuera destinado cuanto antes de nuevo a oriente, a la lucha contra los sarracenos. A pesar de los intentos de Teófano, influida por Caius, de evitarlo, finalmente Bringas se salió con la suya y Romano ha decidido que los dos Focas se reúnan para acabar de una vez con la amenaza que representa Saif el -Daula.

Si el pj ventrue contactó con los nosferatu para vigilar quien estaba detrás del eunuco, a su regreso podrá recabar la información que éstos han obtenido.

PJS NOSFERATU

La actuación de este clan queda supeditada al hecho que el pj ventrue les solicite ayuda para desenmascarar a quien se encuentra detrás de José Bringas. Pero lo cierto es que averiguarlo no será nada fácil. Desde el momento en que el ventrue puede hacer la petición hasta cuando regresa, las relaciones entre los setitas y el eunuco son prácticamente nulas.

Estas se limitan a un transporte –los ya habituales de jóvenes para satisfacer las ansias del eunuco – aproximadamente cada dos semanas. El método de entrega ha sido ya descrito con anterioridad, de forma que la resolución de la situación queda a discreción del narrador.

Más adelante, las relaciones entre Bringas y los Hijos de Judas irán variando a medida que los hechos vayan teniendo lugar, así que las posibilidades que los nosferatu descubran algo nuevo pueden aumentar o bien desaparecer por completo (a partir del momento en que Khay' Tall decide desvincularse de su anterior aliado para no empeorar aún más su situación).

LA ESTANCIA EN BIZANCIO

Si los dos pjs regresaron antes que Nicéforo a la ciudad de Bizancio, el pj ventrue podrá entrevistarse con tranquilidad con los nosferatu. Si estos cumplieron bien su cometido (ver la parte perteneciente a este clan) el pj recibirá la noticia que son los setitas los que se encuentran detrás de José Bringas. En caso contrario, el misterio proseguirá. Caius será partidario –si así se lo comunica el pj a su Basileus –de no iniciar ninguna acción contra los Hijos de Judas, como máximo entrevistarse con o bien Petronio o bien el mismo Khay' Tall. En caso que hable con el primero, lo cierto es que éste le prometerá hablar con el setita, pero el segundo se burlará de él y en realidad no hará nada para intentar evitar las acciones de Bringas; es más, se mostrará más que satisfecho de demostrar la inutilidad de los toreador para controlarlos. Si por el contrario es el mismo Caius –o en su defecto el pj ventrue –quienes se entrevistan con él, deberán hacerlo en La Ruta de la Seda, pues el setita se negará que sea en cualquier otro lugar. Caius montará en cólera y amenazará a Khay' Tall, el cual se dirigirá a Petronio. Éste no tendrá más remedio que advertirle a Caius que no amenace al cabeza de su familia retoño. Si por el contrario la entrevista se realiza en la Ruta, el Hijo de Judas fingirá obedecer al ventrue, aunque lo cierto es que de lo dicho a lo hecho nada de nada (para más detalles ver la parte del pj setita).

Si por el contrario los pjs regresan junto a Nicéforo, los nosferatu esperarán igualmente al regreso del ventrue para contarle lo que han averiguado, a menos que éste dejara claro que si descubrían algo importante y él no había regresado debían informar a Caius de su descubrimiento.

Al producirse el regreso de las tropas (el cual tiene lugar hacia finales de año), aproximadamente sobre el mediodía, Nicéforo espera ser recibido por Romano II y Teófano. Para su desilusión, en el muelle cuando atracan los barcos, únicamente las gentes del pueblo que viven en el distrito portuario y algunos otros que han sido avisados de la llegada de los soldados se han acercado a recibirlos. Por parte de los soberanos únicamente el capitán de la Guardia Imperial ha sido enviado a recibirlos junto a un grupo de soldados. Nicéforo se muestra apenado, pero acepta la decisión de sus superiores. Tras despedirse de las tropas, mientras éstas van desembarcando, y entre los vítores de los allí reunidos, la comitiva se dirige a palacio. Pero a pesar de no haber advertido a la población, a medida que los triunfadores van avanzando por la gran avenida en dirección al Gran Palacio una multitud se va congregando a su alrededor dificultando su avance. Cada vez más gente se arremolina en los dinteles de las puertas, los cruces de callejuelas y las ventanas lanzando vítores y gritos de apoyo hacia el gran general y sus acompañantes. Una vez en el Gran Palacio Focas si que recibe las felicitaciones esperadas, aunque tras los emperadores se yergue la figura

de José Bringas que lo observa todo desde las sombras. De nuevo Nicéforo se siente traicionado, pero su educación militar le ayuda a controlar su dolor por el desprecio sufrido.

Los días siguientes transcurren entre una aparente calma, siendo Nicéforo informado que debe desplazarse hacia oriente para unirse a su hermano en su campaña contra Saif Ed –Daula. El general parte a finales de año junto a un ejército para reunirse con León y derrotar definitivamente al enemigo.

EL PJ SETITA

Una vez ha regresado Focas a la ciudad, los setitas ven la oportunidad de seguir menospreciando al general, y por ende a todos sus partidarios, sean mortales o cainitas. Y el ataque de Saif Ed –Daula les ofrece la oportunidad perfecta: con él podrán alejar de nuevo a Nicéforo de la ciudad y, con un poco de más suerte que la que hubo en Creta, tal vez alguno de los dos hermanos Focas muera. Por supuesto, estas son las intenciones de Khay' Tall. Por su parte, Sarrasine empieza a preocuparse por los planes de su Sire, pues no cree que las intenciones de su mentor traigan nada positivo para el clan. Sarrasine hará partícipe de sus temores a su vástago, el pj. Según la respuesta de éste, el setita contará con su vástago más adelante, cuando sus intenciones vayan tomando forma y acabe eliminando a su creador. Pero no adelantemos acontecimientos.

Tras el regreso de Nicéforo Focas a la ciudad, el líder setita manda llamar a Sarrasine, el pj y Fátima. Lamentablemente, Michaelis no se encuentra en la ciudad, sino que ha sido enviado a Amorion por Khay' Tall por un asunto relacionado con ciertas caravanas provenientes del sur (esta es la excusa del nubio; lo cierto es que Michaelis se encuentra negociando con los assamitas el asesinato de Nicéforo Focas, pero no quiere mencionarlo a nadie más hasta que se sepa la muerte del general).

Una vez todos reunidos en los subterráneos de La Ruta de la Seda, el cabeza de los Hijos de Judas pasará a explicar los motivos de la reunión:

“Como bien sabéis, ayer mismo regresó de su expedición a Creta el general Focas. A pesar que Bringas había tomado las medidas oportunas para evitar una entrada triunfal, lo cierto es que tal y como éste hizo su llegada una multitud empezó a congregarse en las calles para vitorear al hijo de Bardas. No hace falta deciros que el odio de Bringas hacia todo lo que signifique Focas creció de forma significativa, sin que hiciera falta que yo avivara el fuego. Y así he tenido una idea. Como bien sabéis, hace ahora un año aproximadamente, el emir Saif Ed –Daula atacó los territorios fronterizos bizantinos en el sur. El hermano de Nicéforo, León Focas, fue destinado a cubrir la vacante de su hermano el cual se encontraba en Creta. León preparó una encerrona a Ed –Daula y lo derrotó, obligándolo a huir a su fortaleza de Alepo. Pues bien, como bien sabéis mantener a Nicéforo en Bizancio puede ser un problema. Para ello he pensado en hacer que lo envíen junto a su hermano a derrotar al caudillo árabe. Con un poco de suerte alguno de los dos perecerá, y si más no, con un buen número de prisioneros, podríamos hacernos con los mejores especímenes de la zona y conseguir buenos precios con los tratos que podamos cerrar. Además, con los Focas lejos de Bizancio, la influencia de Bringas puede ser fundamental para abrirnos nuevas puertas. Eso sí, deberemos vigilar a los ventrue, me temo que no tardarán en dar señales de vida (en el supuesto que algún ventrue se haya entrevistado ya con Khay' Tall el narrador deberá modificar esta última frase como crea conveniente”.

En este momento Sarrasine interrumpirá a su Sire:

“Pero señor, ¿no creéis acaso que a la larga adentrarnos tan claramente en el territorio ventrue puede traernos consecuencias nefastas? Si los ventrue llegasen a probar –o si más no a quedar lo suficientemente convencidos –nuestra influencia sobre Bringas su vida valdría bien poco en la ciudad”.

“Ah, querido Sarrasine. Si Antonius aún siguiese entre nosotros quizás si que me preocuparía, pero lo cierto es que Caius no me parece tan hábil en estos campos como su Sire. Y francamente, dudo que ninguno de ellos se atreva a matar o provocar la muerte de nuestro aliado”.

Una vez termine la reunión, Sarrasine se acercará al pj y le comentará que *“no me gusta nada todo esto que está preparando Khay' Tall. Si bien es cierto que una guerra puede beneficiarnos, no es menos cierto que atraer la ira de los antoninos sobre nosotros no puede traer nada bueno, al menos tal y como están las cosas ahora mismo en la ciudad. ¿Tu que opinas, (nombre del pj)?”*

Si la respuesta del pj satisface a Sarrasine, éste lo hará partícipe de sus planes para el futuro. En caso contrario, tal vez indague alguna vez más adelante por si su opinión ha cambiado, pero en caso contrario no contará con él cuando planea eliminar a su Sire.

Poco después, Khay' Tall visitará a Bringas acompañado del pj mientras Sarrasine se queda en La Ruta. ¿Tal vez el nubio sospecha algo de su vástago? Dejemos que el pj piense lo que quiera. Lo cierto es que, durante la visita, el líder setita dejará entrever al eunuco la posibilidad de enviar a Nicéforo Focas al sur a reunirse con su hermano. Si bien éste mostrará sus reticencias al principio con el argumento que, en el

supuesto que resultasen victoriosos sin duda serían unos rivales aún más poderosos, el pensamiento del setita acabará haciendo mella en su marioneta, el cual terminará aceptando el plan como propio.

Y así las cosas, Bringas conseguirá que Nicéforo vuelva a ser enviado al frente del ejército oriental reuniéndose a principios del 962.

Cuando estas visitas se produzcan habrá que tener en cuenta si los nosferatu aún siguen vigilando a Bringas y si han conseguido relacionarlo con los setitas o no, y si dicha información –en caso de haberla conseguido –ha llegado a oídos de los ventrue.

EL PJ VENTRUE

Una buena parte de la acción del pj ventrue dependerá de lo conseguido por los nosferatu, y de lo que éstos le hayan transmitido. En el apartado anterior vimos las diferentes posibilidades, así que no las vamos a tratar aquí de nuevo.

Esta parte es totalmente voluntaria de nuevo, y corresponde cuando el pj ventrue es preguntado por la posibilidad de acompañar a Nicéforo Focas junto a su hermano para derrotar a Saif Ed –Daula. Caius es conocedor que alguien ha presionado para que el general sea enviado de nuevo al frente, aunque lo cierto es que en el fondo no le desagrada la idea. Considera que el emir se ha convertido en una molestia, y si los dos hermanos resultan victoriosos, bien vale tenerlos alejados una temporada de la ciudad si posteriormente regresan convertidos en héroes. Pero como no se fía de las intenciones de Bringas, pedirá al ventrue que acompañe al general durante su campaña y lo proteja y asesore en cuanto le sea posible. Como se demostrará más adelante, las sospechas de Caius se demuestran acertadas pues Khay' Tall ha contactado a través de Michaelis con los Assamitas para que un miembro de este clan acabe con el general.

En el supuesto que los ventrue sean conscientes que Khay' Tall es quien está detrás del eunuco, la petición de Caius será algo más, casi una orden.

Al igual que en los episodios correspondientes a la guerra con los búlgaros, el pj perteneciente a los brujah lexor puede acompañarlo también, siempre y cuando el ventrue acepte su compañía para el largo viaje. Desde este momento supondremos también que son los dos los que realizan la travesía.

LOS DOS HERMANOS FOCAS Y SAIF ED-DAULA

Acompañado de un gran ejército, Nicéforo Focas parte de Bizancio rumbo al sur, al lugar donde se encuentra su hermano León. Es a principios del año 962 cuando ambos se reúnen, elevando la moral de las tropas (más aún al recuperar el ejército oriental su tamaño original).

Durante el trayecto, lento pero sin pausa, los dos pjs tendrán la oportunidad de conocer aún más si cabe al mayor de los Focas, un hombre de unos cincuenta años, extremadamente religioso, duro con sus hombres pero al mismo tiempo muy querido por éstos.

Una vez dejada atrás la Capadocia, el ejército entra por fin en Cilicia, lugar donde las tropas de los dos hermanos se juntan.

Cuando se avistan mutuamente, los gritos de alegría se convierten en un ruido que casi obliga a taparse los oídos para escapar de él. Esa noche se celebra una especie de fiesta –lo que permite la disciplina militar –en el campamento. Los pjs se encontrarán en la tienda principal de Nicéforo, junto a su hermano León y Romano Curcuas y Juan Tzimisce, los dos comandantes del primero, además de otros oficiales de menor graduación.

Allí, Nicéforo explicará los planes que tiene pensado para la campaña: ir recuperando una a una las villas conquistadas por los árabes años atrás hasta abrirse paso y llegar a Alepo, la ciudad conquistada por Ed-Daula el año 944. A menos que nadie se oponga el plan del mayor de los Focas es aceptado, y así poco después el ejército se pone en marcha. Poco a poco, hasta un total de cincuenta y siete villas amuralladas de la zona de Cilicia son conquistadas por los bizantinos. La resistencia ofrecida es más bien escasa, con las tropas allí situadas y los habitantes atemorizados ante la envergadura del ejército imperial. Si el narrador lo desea, alguno de estos asaltos puede ser representado, aunque lo cierto es que los pjs no encontrarán enemigos de su talla con los que enfrentarse.

Todo marcha perfectamente hasta llegar una noche en que el ejército se encuentra ya en dirección a la ciudad de Alepo. Es durante este trayecto cuando el assamita planea realizar su intento de matar al general Focas. Será una noche con luna nueva, oscura, con una ligera brisa y con los hombres cansados después de una fatigosa jornada.

El assamita usará sus disciplinas para intentar llegar hasta la tienda de Nicéforo Focas sin ser descubierto. En caso que los pjs fallen en su intento de proteger al general, será su hermano, León, el que descubrirá al

asesino y dará la voz de alarma. Lamentablemente, éste logrará huir (a menos que ahora si, los pjs lo detengan) e intentará llevar a cabo su acción más adelante, cuando el ejército se encuentre acampado ante Aleppo (si se produce este caso el assamita no retrocederá hasta haber matado al general, su honor le impide volver sin cumplir el mandato de sus ancianos).

ASSAMITA DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 3. PER 4, INT 3, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 5, Supervivencia 3.

Conocimientos: Lingüística 2, Ocultismo 4, Sabiduría popular 2.

Disciplinas: Celeridad 2, Extinción 4, Fortaleza 1, Ofuscación 3, Potencia 1, Protean 1.

Trasfondos: Mentor 4.

Virtudes: Convicción 5, Autocontrol 4, Coraje 5.

Camino: De la sangre: 6.

Fuerza de Voluntad: 7.

Armas

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	Protección 1

Durante los meses que vienen a continuación los bizantinos avanzan lentamente hacia el sur, hasta llegar a las puertas de la ciudad de Aleppo. Allí, situado en el exterior de las murallas, se encuentra el palacio de Saif. La belleza de sus construcciones no esconden el hecho de su debilidad, es decir, el lugar donde se encuentra: fuera de la protección de las murallas de la ciudad.

Nicéforo da orden a sus hombres, tal como llegan por la noche a los pies del palacio, de saquearlo e incendiarlo. Todos los que se encontraban en el palacio lo han abandonado antes de la llegada de los bizantinos, de forma que éstos lo encuentran deshabitado (y por tanto sin oposición).

Una vez destruido, Nicéforo fija ya su atención en la ciudad de Aleppo. Los bizantinos la rodean, aunque Saif Ed-Daula la ha abandonado ya unos días antes de la llegada del ejército imperial.

Es el día veintisiete de diciembre cuando los asaltantes invaden las murallas y se lanzan sobre la ciudad. La lucha es cruenta, y la carnicería brutal. El asalto se inicia a las diez de la mañana, pero no es hasta las cuatro de la tarde, tras sucesivos intentos, que las murallas son tomadas. En este momento los soldados se desparraman por la ciudad matando y saqueando.

Por lo que hace referencia a los cainitas locales, tan solo cuatro de los seis iniciales permanecen en la ciudad. Uno de ellos, Ibn –Madjan se refugia en la ciudadela, la cual no será tomada por los bizantinos al considerar Nicéforo que no valía la pena malgastar hombres en un asalto inútil pues, con la ciudad completamente arrasada, ya no supone una amenaza para Bizancio. Si los pjs deciden asaltarla mediante el subterfugio allá ellos, pero Nicéforo dará órdenes de dar media vuelta y regresar a casa.

NOSFERATU (BAY'T MUTASHARID) DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 3, DES 3, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 0. PER 4, INT 3, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Sigilo 3, Trato con animales 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 32, Política 2.

Disciplinas: Animalismo 2, Protean 1, Potencia 2, Ofuscación 2.

Trasfondos: Contactos 3, Aliados 1, Criados 2.

Virtudes: Convicción 4, Instinto 4, Coraje 3.

Camino: Del Demonio 8.

Fuerza de Voluntad: 6.

BRUJAH (BAY'T MUSHAKIS) DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 2, RES 4. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 2, AST 2.

Talentos: Alerta 2, Empatía 3, Esquivar 1, Pelea 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 1.

Conocimientos: Investigación 1, Lingüística 1, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Dominación 3, Potencia 1, Presencia 2.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Mentor 2.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5.

Camino: De la Guerra 6.

Fuerza de Voluntad: 7.

CAPADOCIO (QABILAT AL –MAWT) DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 4, AST 5.

Talentos: Alerta 3, Empatía 3, Esquivar 1, Pelea 3, Subterfugio 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Sigilo 3.

Conocimientos: Investigación 3, Lingüística 3, Ocultismo 4.

Disciplinas: Áuspex 3, Fortaleza 1, Mortis 4, Ofuscación 2.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Mentor 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 2.

Camino: De los Huesos 7.

Fuerza de Voluntad: 8.

IBN –MADJAN, MALKAVIAN (BAY'T MAJNOON) DE SEXTA GENERACIÓN

FUE 6, DES 5, RES 6. CAR 4, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 4, AST 4.

Talentos: Actuar 2, Alerta 4, Atletismo 4, Esquivar 3, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 6.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 2, Supervivencia 2.

Conocimientos: Lingüística 2, Ocultismo 3, Sabiduría popular 1.

Disciplinas: Áuspex 4, Celeridad 2, Fortaleza 2, Dementación 5, Ofuscación 4, Potencia 1, Protean 2.

Trasfondos: Contactos 4, Influencia 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 5.

Camino: De la Humanidad: 6.

Fuerza de Voluntad: 9.

EL RETORNO A BIZANCIO**LOS PJ VENTRUE I BRUJAH**

La parte que viene a continuación está narrada como si el pj ventrue y el pj brujah participasen conjuntamente. En caso de no ser este el caso, el narrador deberá hacer las modificaciones que considere pertinentes.

Una vez tomada la ciudad de Alepo las tropas de Nicéforo retoman el camino a casa. La alegría reina en el ambiente durante todo el trayecto hasta que, cuando el ejército se encuentra cruzando la zona de la Capadocia, llega un mensajero trayendo la noticia que el emperador Romano II murió el quince de marzo. Nicéforo decide hacer un alto y guardar unas jornadas de luto por la muerte del cabeza del Imperio. Tras unos días, las tropas retoman la marcha.

Días después un nuevo mensajero llega con un pergamino para Nicéforo. Éste, tras leerlo, convoca tanto a su hermano como a sus comandantes y a los pjs a una reunión en su tienda. En ella les explica el contenido del mensaje:

"El motivo de convocaros ha sido un mensaje que me ha llegado esta misma tarde procedente de Bizancio. En él, la emperatriz Teófano me informa de una serie de rumores que ponen en peligro su vida. Ella no lo menciona, pero he interrogado al mensajero y me ha explicado que por la ciudad corre el rumor que ha sido ella la causante de la muerte de Romano, según dicen envenenándolo. Por supuesto, no doy ningún tipo de crédito a dichos rumores. Por lo que sigue en la carta, Teófano me pide que lleguemos cuanto antes a la ciudad para mostrarle públicamente nuestro soporte frente a todas esas infamias. Ella cree que, merced al renombre obtenido, si nos posicionamos públicamente a su lado eso reforzará su posición y hará callar a todos los que murmuran en su contra. Esta es la situación. Por eso he decidido acelerar la marcha para llegar cuanto antes, pero antes necesito saber vuestra opinión sobre el tema. Conocéis a Teófano y sabéis que ella amaba al Emperador. Además, él era el vínculo de

estabilidad, su muerte no la beneficia en absoluto, sino todo lo contrario. Por eso no creo ninguna de esas mentiras que os he comentado. Y decidme ahora, ¿qué opináis del asunto?"

En principio los pjs no podrán sino corroborar lo expuesto por Nicéforo, aunque unas oportunas tiradas en caso que el narrador lo considere necesario no vendrán mal para reafirmar su opinión.

Como es de esperar que los pjs den también su apoyo a Focas, al igual que el resto de los presentes en la tienda, el general ordenará al día siguiente a sus tropas acelerar el paso.

Puede darse el caso que los pjs decidan abandonar el ejército e intentar llegar antes a la ciudad. En caso de suceder esto podrán enterarse de lo sucedido por Caius antes que el resto, aunque eso en poco modificará las cosas, a menos que ellos decidan actuar de alguna forma.

Las explicaciones de Caius: En caso de hablar con el *basileus* ventrue este les podrá explicar lo siguiente:

"Todo sucedió de forma repentina. Romano se encontraba en sus habitaciones durante el día reunido con algunos de sus asesores en materia comercial cuando sufrió una indisposición. Mandó salir a todos y llamar al médico, pero cuando éste llegó lo encontró agonizando en el suelo inconsciente. Se le realizaron los cuidados prescritos, de eso no cabe duda, pero fue inútil. Romano murió esa misma noche entre horribles estertores. Los médicos creen que se trata de unas fiebres estomacales, aunque lo cierto es que no han podido identificar el mal. Séptima envió a Nicéforo a descubrir lo que pudiese, pero lo cierto es que no averiguó nada. Al parecer, poco antes había estado con él Polyeutes, el cual se marchó al llegar los consejeros comerciales.

A los pocos días empezó a circular un rumor por la ciudad que se fue extendiendo. Se comentaba a baja voz que Romano II había muerto envenenado, y que la causante había sido su esposa, Teófano. Ignoramos quien propagó el rumor, pero lo cierto es que muchos habitantes le han dado más credibilidad que a la versión oficial. Ve a hablar con Séptima, ella podrá darte más información de lo sucedido. Habla también con Tribonius, quizás tenga alguna noticia merced a sus contactos en la corte (lamentablemente, el líder lexor no tiene ningún tipo de información con la que obsequiar a los pjs)".

Las noticias de Séptima Dominica: Cuando los pjs visiten a la vástago de Antonius, la encontrarán en su villa del Exokionion, degustando la excelente vitae de uno de sus criados. Por supuesto, los pjs serán invitados a participar del banquete si lo desean. Una vez entren en materia, Séptima mostrará su preocupación, más por la muerte de Romano II, por los rumores que circulan en torno a Teófano:

"Lo cierto es que, a pesar de mis intentos, nada he podido averiguar respecto a la muerte de Romano. Incluso le pedí a Caius que enviará a Alexia Theusa, la capadocia, para investigar el asunto usando directamente el cadáver del difunto, pero nada. Sabéis que Caius confía plenamente en Alexia, pero lo cierto es que ni ella pudo detectar nada especial en la muerte del emperador. Al no descubrir nada decidí pedir a Nicéforo que investigase el asunto, pero lo único que pudo confirmar fue que Polyeutes estuvo con él, y posteriormente se marchó al llegar los consejeros comerciales, ya sabéis, Lucio, Moreno Pércova y Basilio Tretzys. Nada obtuvo de ellos. No he preguntado a Magnus sobre la presencia de Polyeutes, pero si deseáis hacer unas averiguaciones ese es un punto que aún no está aclarado, aunque conviene no olvidar que la desaparición de Romano deja a la iglesia sin uno de sus valedores".

Si gracias a anteriores investigaciones los pjs deciden preguntarle sobre los setitas o bien sobre José Brinas, Séptima se tomará su tiempo y responderá:

"No creo que tenga nada que ver. Todos sabemos que con Romano II como emperador el poder de Bringas era casi absoluto, al igual que sucedió cuando gobernaba su padre. ¿Qué ganaría con ello? Podría verse abocado a perder su posición. No, no lo creo. Pero nunca se sabe. Quizás tiene otras ambiciones"

"¿Los setitas? Aún menos. La política les interesa bien poco, ciertamente. A menos que eso influya de forma indirecta en sus asuntos. ¿Podría ser este el caso? No veo como, quizás podáis averiguarlo si ese es el caso".

Visitando a Nicéforo: Los pjs podrán encontrar al antiguo ventrue o bien en su villa de la segunda colina o bien en alguna fiesta del Gran Palacio o disfrutando de los baños. Sea cuando sea el encuentro, lo primero que hará el cainita es asegurarse que nadie se encuentra por los alrededores. Y es que los años lo han vuelto desconfiado por naturaleza. A las preguntas de los pjs podrá responder:

"Si me involucré en el asunto fue por petición de mi señora, Séptima. ¿Y que he descubierto? Pues nada importante, la verdad; y no se si eso debe preocuparme o no. Únicamente que ese esclavo de Magnus, Polyeutes, estaba por los alrededores justo antes que Romano se sintiera indispuerto. Pero eso no debería extrañarnos, ¿no? Por algo Polyeutes es el Patriarca de la iglesia bizantina. Luego se marchó cuando llegaron los tres consejeros comerciales. Creo que habían de discutir algo referente a los

aranceles con los reinos croata y con los otones (Aquí hace referencia al Sacro Imperio Germánico, gobernado por los tres emperadores de nombre Otón).

Ahora bien, si os he de ser sincero, creo que detrás de todo hay una mano oculta. No creo en la muerte natural de Romano. Más bien pienso en un intento de debilitar nuestro poder. ¿Y no creéis que esos Obertus llevan demasiado tiempo sin dar señales de vida? Ambiciosos son por naturaleza, y orgullosos. Pero lo cierto es que aún nada he podido descubrir de ello”.

Si le preguntan por Bringas la respuesta de Nicéforo será contundente:

“No, no creo. El eunuco odia a los Focas, pero con Romano en el poder había conseguido aquello que se había propuesto. Entonces, ¿para qué eliminarlo?”.

La casa de Magnus: Visitar al lasombra no será una experiencia agradable. Para poder hablar con él deberán visitarlo a sus aposentos en la iglesia de Irene (aunque no exactamente en la misma iglesia, sino en uno de sus edificios adjuntos).

Tras esperar un buen rato de pie en una fría sala sin asientos, los pjs serán llamados por fin por uno de los criados ghouls vestidos con las típicas ropas de los miembros de la iglesia ortodoxa.

Conducidos a través de un estrecho corredor, llegarán a una amplia estancia, lugar donde se encuentra el líder de los lasombra bizantinos, y el hombre que maneja al patriarca Polyeuctes desde las sombras.

Con su oronda figura, sus bolsas bajo los párpados y su prominente papada oculta tras la barba y el bigote, la figura de Magnus dará la bienvenida a los pjs con un gesto de desdén, como si él estuviera por encima de las demás cosas. Ante cualquier pregunta realizada siempre soltará primero un soplo, como si lo estuvieran importunando, esperará unos segundos a responder y cuando lo haga lo hará con parsimonia y desprecio, todo en uno.

A las posibles preguntas de los pjs referidas a la muerte de Romano II negará cualquier relación con los hechos, es más, se mostrará extremadamente contrariado por lo sucedido:

“El suceso acaecido con Romano no hace sino alzar un velo de dudas e incertidumbre sobre las circunstancias que nos rodean y en las que nos movemos estos días. La calma es una alucinación, algo maquina desde las sombras para provocar una catástrofe y su único interés es que nos mostremos confiados que todo marcha bien. Pero yo no me dejaré engañar. A mi no me atraparán desprevenido”.

Naturalmente, los pjs tendrán más de una pregunta a realizar tras esta perorata, pero lo cierto es que Magnus no añadirá nada más sobre este punto.

Por lo que hace referencia a la presencia de Polyeuctes en el palacio poco antes de la muerte del emperador, Magnus dará la siguiente respuesta:

“Es normal que Polyeuctes, como patriarca de Bizancio, visite al emperador para hablar de determinados temas. Y poder insinuar siquiera que su presencia allí puede estar relacionada de alguna forma con la muerte de Romano me parece, además de algo de extremado mal gusto, un insulto a todos los lasombra. Así que os pregunto: ¿No estaréis insinuando que hemos tenido algo que ver con el hecho, no?”.

Si los pjs se siguen mostrando firmes en su posición Magnus los invitará a marcharse. Si por el contrario le confirman que sus sospechas no van en esa dirección cambiará de nuevo de tono y dirá:

“Por supuesto, decidle a Caius que nuestros intereses en todo este asunto son comunes, así que lo ayudaré en todo lo que pueda. Lamentablemente, he de informaros que no poseo ningún indicio que apunte en alguna dirección en concreto. Y los temas que trató Romano con mi patriarca estaban relacionados con unos cobros de la iglesia con el tesoro imperial. Nada importante, desde luego”.

Conversando con una capadocia: A Alexia Theusa el pj ventrue la puede encontrar fácilmente con Caius, departiendo en alguno de los salones del palacio o bien paseando por los jardines que rodean a éste. El patriarca ventrue confía mucho en la capadocia, aunque lo cierto es que bien poco se sabe de ella o de su origen. Algunos incluso comentan que el chiquilla del mismísimo Cappadocius, extremo éste que ella nunca ha confirmado o negado.

Preguntada sobre el tema de la muerte del emperador, Theusa dará a los pjs la siguiente respuesta:

“Es cierto que Caius me pidió que examinará el cuerpo, y así lo hice. Pero mi investigación no pudo arrojar ninguna luz sobre el hecho. Siento no poder ayudaros”.

Si alguno de los pjs le pregunta sobre su opinión respecto al asunto su respuesta será:

“No quiero prejuizar nada. Lo cierto es que nos encontramos en Bizancio, la capital más grande del mundo y muchos intereses incumben a mucha gente. Hacer suposiciones respecto a un hecho de tal importancia como éste es extremadamente aventurado. Lo siento, no tengo opinión formada ni quiero tenerla si no dispongo de más datos. Podría haber estado una enfermedad, un accidente, un asesinato, quizás algún tipo de veneno desconocido para mí, cualquier cosa, cualquier motivo, cualquiera podría tener un motivo. La muerte tiene una sola cara, pero muchos reflejos”.

LA LLEGADA DE NICÉFORO FOCAS

Como decíamos anteriormente, los pjs pueden haber regresado antes o bien desplazarse conjuntamente con el ejército de Nicéforo Focas. Por supuesto, no viajan todos los hombres, pues la mayoría se quedan en las fronteras para protegerlas de posteriores ataques por parte de los árabes. Al frente de estas tropas permanece León Focas acompañado de Romano Curcuas.

Cuando el ejército llega hasta Crisópolis embarca en los navíos que los cruzan al otro lado del estrecho, hasta la misma Bizancio. Allí, una multitud de gente como pocas veces se ha visto en la ciudad se reúne en los muelles para dar la bienvenida a los triunfadores. Todo esto sucede durante el día, de modo que los pjs tan solo recibirán las noticias una vez éstas se hayan ya producido.

Según pueden enterarse más tarde la presión popular ha hecho que Nicéforo sea recibido con los honores que se merece alguien que ha conseguido los éxitos que él ha obtenido para el imperio. La fiesta en la ciudad se prolonga hasta el día siguiente.

En el supuesto que los pjs llegasen junto con el general pueden aprovechar estos momentos para ponerse al día de los sucesos acontecidos (ver la parte anterior referente a la muerte de Romano).

Durante la estancia de Nicéforo en la ciudad, éste es citado por Bringas, el cual teme su éxito, para un encuentro en el palacio. Pero los soldados de Caius descubren algunos hombres –los hechos tienen lugar de nuevo durante el día –vagando por el lugar, hombres que son inmediatamente relacionados con el eunuco. Nicéforo se dirige entonces hacia el Hagia Sophia, donde acusa a Bringas de intentar asesinarlo.

La voz corre inmediatamente por toda la ciudad –cuando esto sucede es ya de noche –y una multitud se agolpa ante la gigantesca iglesia. Magnus envía a Polyeuctes para dar su apoyo –y por ende el de la iglesia ortodoxa –al general. El senado se reúne y confirman a Nicéforo en su puesto. El eunuco, derrotado, se retira dejando al Focas ante su gran triunfo.

Tras este hecho, días después, Nicéforo regresa a Anatolia para ponerse al frente de su ejército.

El complot: Durante su estancia en la ciudad, y una vez Nicéforo ha recibido por fin los honores merecidos, las sospechas sobre la participación de Teófano en la muerte de su marido cesan repentinamente al mostrar el general su apoyo a la emperatriz.

Pero una de las noches, estando el pj citado con Séptima Dominica en su villa del Distrito de Mauro, reciben ambos una notificación enviada por Caius. Al parecer, les ruega que se personen cuanto antes en su alojamiento del Gran Palacio. Una vez se dirijan allí el *basileus*, que en esos momentos se encuentra con Alexia Theusa, les explicará lo sucedido:

“Mis guardias se encontraban patrullando las diversas salas del palacio cuando un par de ellos detectaron a alguien que no les era conocido. Le dieron el alto, pero el sujeto intentó huir a través de los jardines. Uno de los soldados le arrojó la lanza, yendo ésta a clavarse entre sus costillas y provocándole la muerte casi instantánea. Alertados, el resto de mis hombres, así como los soldados normales, extremaron la vigilancia y descubrieron a dos más de ellos. Lamentablemente, ninguno pudo ser apresado con vida. Pero tenemos una sospecha. Creemos que Bringas estaba detrás de ellos. Hemos sabido que esta misma tarde envió un mensaje citando a Nicéforo aquí, en el palacio”.

En este momento intervendrá Alexia:

“He dado un consejo a Caius. Convencer a Nicéforo Focas de que acuda al Hagia Sophia. Al mismo tiempo, otro mensaje a Magnus para que haga acudir a Polyeuctes al mismo lugar para mostrar su apoyo al general. Si todo marcha bien, y a pesar de no tener pruebas para inculpar a Bringas, podemos hacerle el suficiente daño como para anularlo definitivamente”.

“No podemos matarlo sin tener la completa certeza, se trata del hombre que acompaña a Constantino VI y que fue su mejor consejero. Si algo ocurre, debemos saber de que se trata. Ese odio exacerbado a los Focas es demasiado extraño. Y su muerte podría traer consecuencias inesperadas por todos”, dirá Caius. “Bien, decidme, ¿qué os parece?”.

Si los pjs tienen alguna otra propuesta que hacer, adelante. Si esta idea deciden llevarla a término y cambia el curso de los acontecimientos, adelante. Esto no es un curso de historia, es una aventura basada en la historia.

Pero si deciden aceptar la propuesta de Alexia Theusa, Caius pedirá al pj ventrue –y al brujah, si se encuentra aquí –que sean ellos los que se dirijan a Magnus para solicitarle que envíe a Polyeuctes al Hagia Sophia, el lugar donde se dirige Nicéforo.

Si también aceptan este punto, deberán dirigirse de nuevo al santuario del lasombra.

A su llegada serán recibidos por un monje, el cual los llevará esta vez hasta uno de los patios interiores del edificio donde se encuentran. Allí, Magnus está junto a uno de sus vástagos, una lasombra llamada Sara la Casta. Cuando los pjs le expliquen la situación y le trasladen la petición de Caius, Magnus mirará un momento a Sara y posteriormente asentirá con la cabeza, prometiendo enviar al patriarca al Hagia Sophia cuanto antes.

Magnus cumplirá la palabra dada y dará aviso a Polyeuctes de lo que sucede para que éste se traslade al lugar inmediatamente.

Allí, reunidos ante la entrada de la iglesia, una auténtica multitud ha acudido a escuchar las palabras de Nicéforo Focas. La gente vitorea a su hombre, más cuando se produce la llegada del patriarca. Los gritos de “*Nicéforo, Nicéforo*” resuenan en la explanada.

El senado, obligado por la voluntad de la multitud, se ve obligado a refrendar al mayor de los Focas en su puesto.

Caius se negará a que nadie se acerque a Bringas. Las sospechas del ventrue se dirigirán hacia los setitas –sólo en el caso que los nosferatu transmitieran la información al pj ventrue y éste a su vez a su patriarca.

Si esto es así Caius ordenará a Khay’ Tall presentarse ante él inmediatamente, obligándole a dejar en paz a su protegido. Como siempre, el setita fingirá obedecer aunque esta vez es consciente que ha llegado demasiado lejos (para ver lo que sucede a continuación ver la parte del setita). En el supuesto que los ventrue desconozcan quien está detrás de Bringas, éste cederá momentáneamente.

Una vez solucionado el asunto –aparentemente –referente a Bringas y a Nicéforo Focas, éste último regresará a oriente para ponerse al frente del ejército oriental.

El acuerdo: Pero unos días antes de la partida de las tropas, merced a la influencia de Caius, y con la aprobación de Petronio y Magnus, se llega a un acuerdo entre Teófano y el mayor de los Focas. Los dos hijos de Romano II recibirán la protección del general, y éste será nombrado coemperador junto a ellos. Con este acuerdo, y con todo aparentemente solucionado, Focas regresa al este.

Por supuesto, para celebrar el acuerdo, Séptima Dominica organiza una fiesta típica de las suyas en su villa, estando invitados los miembros de las familias ventrue, brujah, lasombra, Alexia Theusa, Gregorio, y toreador. Durante el periodo que tiene lugar a continuación, poco antes del levantamiento de los militares en Cesarea, el pj brujah sufre su primer sueño (para conocer su desarrollo ver la parte dedicada a Los Soñadores, más concretamente a los sueños del lexor).

EL NUEVO EMPERADOR

Las cosas parecen transcurrir tranquilamente durante los siguientes meses, pero, tal y como alguien había previsto, tan solo en apariencia. Con Nicéforo nombrado coemperador y sus planes de éxito frustrados, Bringas es abandonado por los setitas a su suerte al darse cuenta Khay’ Tall que nada bueno puede proporcionarle ya el eunuco. Pero éste no cede en su empeño, y decide enviar dos cartas a Romano Curcuas y Juan Tzimisces, a los cuales les ofrece los mandos de los ejércitos oriental y occidental si traicionan a Nicéforo. Juan Tzimisces, fiel a su superior, decide entregar la carta recibida a Nicéforo Focas. En la madrugada del tres de julio del año 963, en la ciudad de Cesarea, Nicéforo es alzado sobre un escudo por sus generales y proclamado emperador, partiendo hacia la capital. Las noticias llegan a Bizancio, aunque lo cierto es que son confusas y se tarda un tiempo en comprenderse lo que sucede (si algún pj dispone de contactos militares es un buen momento para que estos hagan su intervención). Alertados por lo que sucede, los cainitas buscan a Caius. Éste decide esperar, pues sigue creyendo que hay algo más detrás de todo lo que sucede –si no han descubierto la participación setita –y además no quiere intervenir eliminando al eunuco. Cree que es mejor que los acontecimientos sigan su curso y Bringas, con su fanática oposición a los Focas, acabe cavando su propia fosa y se entierre el mismo. Y lo cierto es que éste no lo decepcionará, aunque antes ocasionará bastantes problemas.

Mientras las tropas de Nicéforo se dirigen hacia la capital, Bringas envía a soldados macedonios a capturar los barcos que se encuentran en Crisópolis, para impedir al primero cruzar el estrecho. Eso sucede el nueve de agosto.

Los sucesos que tienen lugar a continuación suceden durante el día, de forma que los pjs no pueden intervenir directamente. Nicéforo recibe el apoyo de, entre otros, su hermano León, el cual le hace llegar la noticia que Bringas a tomado a su padre, el anciano militar Bardas, como rehén. Éste consigue huir y se refugia en el Hagia Sophia. Entonces Bringas toma a los dos niños coemperadores como rehenes y se dirige al lugar. Cuando esto sucede Bardas permite que Bringas vuelva a tomarlo como rehén. Al anochecer y regresar la gente al lugar descubren que el anciano ya no se encuentra allí. El blanco de sus iras se convierte en Polyeuctes, aunque éste, bajo la influencia de un Magnus despertado, se dirige a palacio y libera a Bardas, regresando al Hagia Sophia. La gente reunida protege a Bardas hasta su casa y se lanza sobre los soldados de Bringas para recuperar de nuevo al antiguo general.

A todo esto, Caius prohíbe a los ventrue actuar. Desea ver quienes apoyan al bando del eunuco para realizar una posterior limpieza. Esta decisión cuenta con la divergencia de Séptima, la cual no está de acuerdo en mostrarse inactiva ante lo que está sucediendo en la ciudad. Caius responde que la multitud se está posicionando, y que es mejor dejar que actúen solos. Además, añade, está convencido que Bringas

acabará pagando sus actos. Lo que Caius aún no ha mencionado es que ha enviado a Basilio, el hijo natural de Romano Lecapeno, a propagar la noticia de la llegada de Nicéforo. Como si los pensamientos de Caius se hicieran realidad, la villa de Bringas es asaltada y quemada.

Lamentablemente, Basilio se ve incapaz de contener a la multitud y saqueos e incendios se propagan por la ciudad durante tres días. Una vez transcurrido este tiempo, cuando los altercados por las calles cesan, los hombres de Basilio toman los navíos y facilitan la entrada del general Focas en Bizancio. Con los barcos capturados en el Cuerno de Oro Basilio se dirige a Hierea donde recoge a Nicéforo y lo traslada a Bizancio. Una vez allí –esto sucede el dieciséis de agosto –ambos se dirigen hacia el palacio del Hebdomon donde, con la aprobación de Petronio –en representación de Miguel –Magnus accede a que Polyuctes corone a Nicéforo Focas como el nuevo emperador Nicéforo II Focas.

EL CAZADOR CAZADO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

La parte que tiene lugar a continuación acontece en el transcurso del año 1001. En el transcurso del capítulo asistiremos a la muerte de Séptima Dominica a manos de unos cazadores de brujas. Lo más sorprendente de todo es que la muerte de la chiquilla de Antonius se debe a un complot organizado por su vástago Ducas. Éste fue abrazado en plena vorágine de la época iconoclasta. Descubrió unos escritos del asesinado patriarca del clan, y su lectura le abrió los ojos a un hecho: no eran los tzimisce y su culto a las imágenes los grandes enemigos, sino que éste se encontraba en su misma familia: su sire, con sus orgías de sangre, era el polo opuesto a lo que consideraba que debía ser la existencia cainita, unos seres alejados de la sociedad mortal.

Utilizando sus dotes, Ducas reclutó un grupo de mortales a los cuales dejó en el refugio de Séptima. Los cazadores le clavaron una estaca, la inmovilizaron, y quemaron el palacio. Posteriormente, y para evitar que en el futuro pudiese ser implicado en el asunto, mató a los hombres que con anterioridad había reclutado.

EL PJ VENTRUE

El pj se encuentra en su villa cuando uno de sus criados se acerca corriendo por el corredor. Al llegar a su altura le explica que Caius se encuentra en el exterior a caballo junto con un grupo de cuatro guardias y que ha mandado avisarlo con urgencia. Al salir a los jardines, el pj encontrará allí al patriarca ventrue, el cual al verlo exclamará:

"(Nombre del pj), daos prisa. Acaban de informarme que el refugio de Séptima Dominica está ardiendo. Nosotros vamos hacia allí. Apresuraos".

Tras decir esto los cinco jinetes darán la vuelta a sus caballos y enfilarán hacia .

A medida que el pj se vaya acercando al lugar verá una densa columna de humo que asciende hacia el cielo. Al llegar podrá ver a varias decenas de personas alrededor admirando la enorme hoguera en que se ha convertido el hermoso palacio. Varios cainitas, entre ellos Caius, Nicéforo, Ducas, y un par de toreador (Petronio y Paul Bathalos) se encuentran a bastante distancia de las llamas, a una distancia prudentemente mayor de la que guardan los mortales que, inútilmente, han intentado apagar el fuego que está consumiendo hasta los cimientos del edificio.

Acercarse en exceso es algo que ningún cainita en su sano juicio intentaría (tiradas para evitar el frenesí), y con una simple ojeada quedará claro que no hay nada que hacer para salvar la villa. Cualquiera que estuviera en el interior habrá perecido sin remedio.

El edificio arderá durante lo que queda de noche, de forma que nadie podrá acercarse a él hasta la mañana siguiente.

Si el pj se dirige al lugar donde se encuentran los cainitas encontrará un panorama desolador. Caius muestra un rictus de inmenso pesar, una mirada de incredulidad ante lo sucedido. A su lado, los dos vástagos de Séptima. Ducas, con los ojos abiertos como platos observando el dantesco espectáculo (no ha causa de lo sucedido, como ya sabemos, sino debido a la mezcla de belleza y terror que producen las gigantescas llamas); junto a él, Nicéforo, el vástago más antiguo de la ventrue. Su cuerpo se estremece entre sollozos de sangre que fluyen por sus mejillas y manchan sus ropas blancas mientras un gemido de agonía escapa de su garganta. Pocas palabras pronunciará nadie en esta noche aciaga, y poco a poco los cainitas irán abandonando el lugar a medida que el amanecer se aproxima. Pero antes de irse, Caius dará órdenes a sus guardias que nadie se acerque a la villa durante el día. No quiere que se toque nada hasta que llegue la noche y ellos puedan visitarla de nuevo. Entonces se girará hacia sus compañeros de clan y les dirá:

"Mañana al anochecer nos encontraremos aquí. Os espero a todos".

Tras decir estas palabras el *basileus* espoleará a su caballo y regresará a sus aposentos del Gran Palacio. Nada más podrá hacerse esa noche.

Durante el día siguiente, guardias ghouls y mortales de Caius velarán porque nadie se aproxime a los restos de la casa.

Cuando llegue la noche, uno a uno todos los cainitas citados irán llegando al lugar donde se alzaba veinticuatro horas antes el hermoso palacio de Séptima Dominica. Además, se producirá la llegada también de Alexia Theusa.

Una vez reunidos todos, Caius explicará:

"Mis guardias me han asegurado que nadie ha osado tan siquiera acercarse a menos de cien pasos del lugar. Ahora que el fuego se ha extinguido es el momento de entrar, a ver que podemos encontrar".

Siguiendo a Caius, Ducas, Nicéforo el pj y Alexia se adentrarán en lo que era el palacio de Séptima. De los principales ventrue de la ciudad, tan solo Epiro, al cual Caius ha dejado al frente del Gran Palacio, está ausente. Todos los demás se encuentran aquí.

Investigando la zona: Buscar por la casa será una tarea francamente ardua. Las cenizas son prácticamente todo lo que queda de la que fue gran mansión. En el exterior todo ha quedado prácticamente igual, apenas ningún indicio de la terrible catástrofe que ha tenido lugar. Pero el palacio ya es otra cosa. Tan solo los cimientos permanecen en pie, algunas columnas y una parte de los muros exteriores. Todo el interior ha quedado reducido prácticamente a escombros. Las casas donde descansan los criados de Séptima permanecen intactas, así como las caballerizas. Internarse en lo que eran las distintas habitaciones es un espectáculo desolador.

En la casa encontrarán algunos cuerpos calcinados, sin duda los criados que en esos momentos estaban despiertos por la casa. De sus restos no se puede sacar nada en claro, murieron a traición o bien todo fue tan rápido que no llegaron a ver a sus atacantes.

Llegando a lo que eran sus habitaciones, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9 quedará claro que el incendio se originó en aquella zona. Allí, lo que era el lugar de descanso de la ventrue es la zona que más ha quedado afectada por el incendio. Todo allí es polvo. Los gemidos de Nicéforo se mezclan con el murmullo del viento que remueve las cenizas.

Con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8, el pj encontrará entre los restos un medallón perteneciente a Séptima, el cual ha quedado desfigurado por las llamas, pero que aún es reconocible. En caso de no hacer el pj el descubrimiento será otro de los ventrue el que lo haga. Inmediatamente Caius pedirá el medallón a quien lo haya encontrado, y utilizando Áuspex sobre él los demás podrán ver como su persona se sobrecoge con una clara muestra de dolor pintada en su rostro. Nicéforo le preguntará inmediatamente por lo que ha visto (el pj puede usar Áuspex también sobre el objeto para conocer los hechos, en caso contrario puede escuchar la explicación de Caius).

“Veo silencio, negrura. Sueño. De pronto, un estallido. Un dolor inmenso lacerando mi pecho. Mis ojos abiertos sólo alcanzan a ver una estaca de madera surgiendo de mi corazón. Alguien me la ha clavado. No puedo moverme. Varias figuras a mi alrededor. Tres, cuatro, quizás alguna más, no puedo verlo. No puedo ni girar la cabeza. Mi mente es un torbellino, no puedo hacer nada. Uno se acerca con una antorcha. Rien. Se están burlando de mí. Me acerca la llama a la cara y sonrío. Una cicatriz recorre su mejilla derecha. Su aliento me alcanza. Vuelve a sonreír mostrando sus dientes amarillos. Se apartan todos unos pasos. Con un gesto, su mano arroja la antorcha sobre mi cuerpo. Dolor. Ardo. No puedo ni gritar. Lo último que oigo son sus risas y mi carne ardiendo sin que pueda hacer nada por evitarlo”.

Tras esta narración Nicéforo lanzará un aullido tremendo, sacará sus garras y colmillos y se lanzará hacia la oscuridad. Caius dirá:

“Dejadlo ir. No podemos hacer nada por él de momento. Solo espero que no cause excesivo daño. Veamos, sabemos que el incendio se originó durante el día, sobre las cinco de la tarde. Nadie dio la alarma hasta que fue ya demasiado tarde. Los guardias no vieron a nadie, y los que debieron ver alguna cosa ahora están muertos. Quiero que uno de vosotros investigue en los alrededores, a ver si alguien de las villas cercanas vio algo, aunque sea un vulgar criado. Sabemos también que como mínimo eran cuatro personas. Utilizad vuestros contactos, a ver si averiguáis alguna cosa. (Nombre del pj), intenta contactar con los nosferatu. Quizás sepan algo, aunque lo cierto es que no lo creo. Y si alguien ve a Nicéforo, esperad que se calme, ahora es demasiado peligroso acercarse a él. Lo que descubráis, comunicádmelo”.

Preguntar a los nosferatu de la ciudad es otra de las opciones posibles. En un principio el clan de las cloacas desconoce la identidad de los asesinos, pero lo cierto es que pueden intentar averiguar lo sucedido si es que los ventrue se lo proponen. Usando sus disciplinas sobre los animales de la zona pueden llegar a conseguir una descripción bastante aproximada de los asaltantes. Así descubrirán que son un total de seis las personas que participaron en el asesinato. Además, actuaron de forma muy coordinada, si supieran en todo momento lo que debían hacer. Lamentablemente, ignorarán la identidad de los asaltantes, además de la participación de un cainita, el ventrue Ducas, en la conspiración.

El uso de los contactos puede dar otro tipo de información. Si el pj los posee, será el el que descubra el hecho. En caso contrario, será Nicéforo el que llegará a tal descubrimiento. Al parecer, alguien se estuvo moviendo por la zona del buscando gente para un peligroso trabajo. Por desgracia, este hecho es una pista falsa. El motivo en cuestión era realizar el asalto a la villa de un rico hacendado con el objetivo de realizar un ajuste de cuentas.

Otra posibilidad es que el pj sospeche del clan de los tzmisce. Externamente, los voivodas no han dado ningún tipo de señal de extraña actividad, o al menos ninguna que indique que han estado realizando algo diferente a lo que venían haciendo en los últimos años. Sus monasterios permanecen tranquilos, los monjes realizan sus tareas habituales y la doctrina gesudiana sigue su curso.

Resumiendo, que todos los cainitas bizantinos son inocentes de la muerte de Séptima, todos excepto precisamente su chiquillo, Ducas. Por cierto, éste, días después, asesinará a los seis hombres a los que envió al refugio de su Sire para no dejar ningún testigo de su atroz acción.

Esta parte deja una infinidad de puertas abiertas a los pjs, especialmente el ventrue, que es al que va destinada la parte. Puede recurrir a su compañero brujah, puede solicitar ayuda a los nosferatu, puede investigar por su cuenta. Si intervienen otros clanes la acción puede tomar derroteros inesperados: investigaciones en la zona de los bazares, en los muelles y los ambientes más peligrosos de toda la ciudad, investigar a los tzimisce (sobre los cuales es muy posible que el pj vierta sus sospechas pues son ya demasiados años de "tranquilidad") o a otros cainitas sospechosos de querer el mal a Séptima en concreto o a los antoninos en general.

Pero lo cierto es que Ducas se guardará mucho de dejar cualquier pista que pueda conducir al pj o a cualquier otro hacia su persona. La muerte de los seis sujetos será rápida, y el hecho no atraerá la atención de prácticamente nadie. ¿Cuántos mueren en Bizancio cada día? Seguramente nadie se preocuparía porque desapareciesen unos individuos que no suelen llamar la atención. Y si un buen día no se les vuelve a ver, ¿a quien le importa?

“Tac, Tac”.
“Odio que haga eso”.

EL SEXTO CONSEJO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Los turcos selyúcidas aparecieron por primera vez a finales del siglo X como una tribu nómada en Transoxania, donde adoptaron la fe prevaleciente del islam. En 1045 ya se habían extendido por Persia; diez años después eran dueños de Bagdad, estableciendo un protectorado sobre el moribundo califato abásida. Pero éste no era su objetivo último, ni tampoco Bizancio. Sus ojos se habían fijado en el Egipto fatimita, cuyo imperio se extendía ahora hasta Alepo. Como musulmanes suníes ortodoxos, detestaban a los advenedizos shiíes, que representaban a sus ojos no sólo la herejía indecible, sino una ruptura en la unidad fundamental del islam. Sabían que los fatimitas no descansarían hasta que hubieran tomado Bagdad y estaban resueltos a destruirlos antes de que tuvieran la oportunidad de hacerlo.

Desde 1063 el sultán selyúcida era Alp Arslan, de treinta y pocos años y unos bigotes al parecer tan largos que se los tenía que atar por detrás cuando iba de caza. En la primavera de 1064 encabezó una ingente expedición contra Armenia y conquistó su capital, Ani, desde donde pudo avanzar sin impedimentos por Anatolia y llegó hasta Cesarea, en Capadocia, que fue sometida a otro despiadado saqueo, y a unos 160 kilómetros de Ancira. Ese mismo año murió Constantino X Hasta en su lecho de muerte hizo cuanto pudo para perpetuar su política catastrófica, obligando a su joven esposa, Eudocia, a jurar que no se volvería a casar y pidiendo a sus ministros compromisos escritos de que sólo reconocerían a un miembro de su familia como su sucesor. Pero para entonces el destino de Cesarea ya se conocía y se había extendido la alarma. Incluso entre la burocracia había muchos que consideraban la necesidad de un cambio de política radical. Sin embargo, a pocos pasos de un golpe de Estado, el único modo de asegurar un emperador legítimo efectivo era que Eudocia se casara con él, lo cual había prometido no hacer.

La emperatriz estaba dispuesta a volverse a casar si le levantaban el juramento, pero para ello se necesitaba una dispensa del patriarca y del senado. Por desgracia, puesto que el primero era Juan Xifilinos, uno de los amigos y seguidores más próximos de Constantino, mientras que el último estaba compuesto por personas nombradas por él, sus posibilidades parecían reducidas. Sin embargo, ésta sugirió ingeniosamente que estaba considerando casarse con el hermano del patriarca; Xifilinos la creyó y convenció a los senadores para que dieran su consentimiento. Sólo entonces anunció Eudocia que no se casaría con el hermano del patriarca, sino con un hombre muy bien parecido que parecía personificar a la aristocracia militar. Su nombre era Romano Diógenes y el 1 de enero de 1068 fue coronado emperador.

Es imposible no sentir pena por él. Era un administrador capaz y un soldado valiente que supo reconocer la gravedad de la amenaza selyúcida y se propuso denodadamente recuperar la prosperidad imperial; no fue culpa suya si no lo logró. En Constantinopla tuvo que enfrentarse con Psellos y la familia Ducas, que estaban amargamente resentidos contra él y se empeñaron en causar su destrucción; en el campo de batalla se encontró con un ejército desmoralizado, compuesto en buena medida por mercenarios, mal alimentado, mal equipado y con frecuencia al borde del motín. En 1068 y 1069 dirigió expediciones a Oriente, donde fortaleció de forma apreciable la posición bizantina; su valor y determinación son los únicos puntos brillantes en una saga de frustración y desorganización, de cobardía y de caos.

Como sabía que el ejército de Oriente con el que contaba no podía hacerse cargo de la seguridad de Anatolia, Romano dedicó su tiempo en Constantinopla a poner al día los pagos, preparar un nuevo equipo y reclutar nuevas fuerzas. Mientras tanto, trazó cuidadosos planes para una nueva campaña en la que podría aportar i combate unos 60.000 o 70.000 hombres; y en la segunda semana de marzo de 1071 esa expedición cruzó el Bósforo y se encaminó hacia el este a Erzurum, donde dividió su ejército en dos. La mayor parte la despachó al mando de su general José Tarcaniotes a Jelat, a unos pocos kilómetros de la orilla septentrional del lago Van, mientras él, junto con su otro comandante principal, Nicéforo Brienio, se dirigía a la pequeña ciudad fortaleza de Manzikert, que se rindió sin combatir. Tarcaniotes tuvo menor fortuna. No se sabe con precisión qué sucedió. La historia musulmana hace referencia a una batalla en la que Alp Arslan alcanzó una victoria decisiva, pero no se menciona dicho combate en ninguna fuente bizantina: la más fiable, Ataliates, sólo recoge que la noticia de la llegada del sultán fue suficiente para que el «bribón» de Tarcaniotes emprendiera una huida precipitada, con sus hombres detrás. Pero no puede haber sido algo tan simple. Tarcaniotes era un general muy respetado al mando de una fuerza de unos 30.000 a 40.000 soldados, mayor probablemente que todo el ejército selyúcida. Si rechazamos la versión musulmana, nos quedan varias otras posibilidades: que estuviera enfadado con Romano, a quien había aconsejado no dividir el ejército, y quisiera demostrarle que estaba equivocado; que Alp Arslan hubiera tomado a su ejército por sorpresa y que un sálvese quien pueda general fuera la única respuesta; o que Tarcaniotes fuera una herramienta de los Ducas, que abandonara deliberadamente a su emperador cuando llegó el momento. Esta teoría también explicaría por qué no se envió una sola palabra a Romano,

que se encontraba a unos 48 kilómetros en Manzikert. Una cosa es segura: que para cuando el emperador por fin se enfrentó a los selyúcidas, más de la mitad de su ejército había desertado.

Romano Diógenes había conquistado Manzikert, pero no iba a saborear por mucho tiempo su triunfo. Al día siguiente mismo, su ejército sufrió un terrible acoso por parte de las bandas de arqueros selyúcidas, en el curso del cual Brienio recibió tres heridas desagradables pero superficiales. Esa noche no hubo luna ni mucho descanso para el ejército bizantino. Los selyúcidas mantuvieron la presión, causando tal tumulto en la oscuridad que se pensó una y otra vez que habían invadido el campamento. Fue una sorpresa agradable para todos descubrir a la mañana siguiente que las empalizadas habían resistido, pero una impresión desagradable enterarse de que un gran contingente de mercenarios de Uz se había pasado a los selyúcidas; había varias otras unidades turcas en el ejército, de las cuales alguna o todas podían seguir su ejemplo en cualquier momento. En tales circunstancias, y con la mitad de su ejército y uno de sus mejores generales desaparecido sin dejar rastro, cabría esperar que el emperador recibiera bien a la delegación que llegó un día o dos después para proponer una tregua.

¿Pero por qué la quería el sultán? Probablemente porque no estaba muy seguro de la victoria. Los selyúcidas siempre habían preferido la guerra irregular a las batallas campales, que evitaban siempre que era posible. Además, ¿había alguna razón real para luchar? La única diferencia seria de opinión concernía a Armenia, que tenía un valor estratégico considerable tanto para él como para Romano. Si ambos podían acordar una división aceptable de su territorio, los dos ejércitos permanecerían intactos y Alp Arslan podrían volver a dirigir su atención a lo que realmente le interesaba: los fatimitas.

Pero el emperador continuó firme en su determinación. Era la única oportunidad de liberar por fin a su imperio de la amenaza turca. Alp Arslan sólo estaba a unos cuantos kilómetros y él seguía al mando de una fuerza mayor de la que probablemente sería capaz de volver a concentrar. Además, si volvía a Constantinopla sin un combate, ¿qué posibilidad tenía de salvar su trono –o hasta su vida– de las intrigas de los Ducas? Despidiendo a la embajada con la mínima cortesía, se preparó para la refriega.

Aunque resulte raro, la batalla de Manzikert no fue tal hasta sus estadios finales. Romano había formado a su ejército en una larga hilera de varias filas de fondo con la caballería a los flancos. Él ocupaba el centro, con Brienio a la izquierda y un general capadocio llamado Alyates a la derecha. Detrás había una retaguardia cuantiosa compuesta, según se cuenta, por «las levas de la nobleza» al mando, sorprendentemente, de Andrónico Ducas, sobrino del emperador difunto. Este joven parece que no se esforzaba lo más mínimo por ocultar su desdén hacia Romano y lo extraño es que se le hubiera permitido participar en la campaña. Durante toda la tarde el ejército imperial avanzó por la estepa, pero los selyúcidas se retiraron en un amplio semicírculo, dejando la iniciativa a sus arqueros montados, que galopaban arriba abajo de los flancos bizantinos, disparando abundantes flechas; pero para el emperador cada vez más frustrado, en el centro, donde debía haber estado el enemigo, quedaba un hueco vacío. Cabalgaba y cabalgaba, siempre esperando poder obligar de algún modo a su adversario a aparecer y pelear; entonces, de repente, se dio cuenta de que el sol descendía deprisa y que había dejado su campamento casi sin defensas. Dio la señal de regresar y espoleó a su caballo.

Era el momento que había estado esperando Alp Arslan. Desde lo alto de los cerros había estado observando todo movimiento de Romano; ahora dio la orden de ataque. La línea bizantina se rompió en confusión; algunas de las unidades mercenarias, pensando que habían matado al emperador, pusieron pies en polvorosa. Mientras tanto, los selyúcidas cortaron de inmediato por la línea rota, separándola de la retaguardia. En ese momento la retaguardia debería haber avanzado, comprimiendo al enemigo entre ella y la línea de vanguardia e impidiendo que escapara. Pero Ducas extendió deliberadamente entre sus tropas la voz de que el emperador había sido derrotado y la batalla se había perdido. Así que huyeron del campo y, a medida que se fue propagando el pánico, más y más contingentes los fueron siguiendo. Sólo los del ala izquierda, viendo al emperador en dificultades, cabalgaron en su rescate, pero los selyúcidas cayeron sobre ellos desde la retaguardia y también tuvieron que huir.

Mientras tanto, Romano mantenía el campo, llamando en vano a sus tropas para que se le unieran. Pero el caos y la confusión eran demasiado grandes.

¿Quién sobrevivió? Aquellos que huyeron a tiempo. Los mercenarios se comportaron como suelen hacerlo; no obstante, tenían un contrato, les habían pagado su salario y deberían haber demostrado algo más de valor. Los reales villanos fueron las «levas de la nobleza» que formaban la retaguardia y su comandante Andrónico Ducas. Su vergonzosa huida se debió probablemente a traición más que a cobardía, pero no por ello es menos reprensible.

Hubo otro superviviente más: Romano Diógenes. Aunque lo dejaron casi solo, se negó a huir. Sólo cuando su caballo resultó muerto debajo de él y una herida en la mano le hizo imposible seguir blandiendo la espada permitió que lo hicieran prisionero. Sus captores no le otorgaron un trato especial. Toda la noche yació entre los heridos y agonizantes. Hasta la mañana siguiente, vestido como un soldado raso y encadenado, no fue conducido ante el sultán. Al principio Alp Arslan se negó a creer que el cautivo agotado que habían arrojado a sus pies era realmente el emperador de los romanos; sólo cuando lo

identificaron formalmente un antiguo enviado turco y otro prisionero, el sultán se alzó de su trono y, ordenando a Romano que besara el suelo ante él, plantó el pie sobre el cuello de su víctima. Era un gesto simbólico, nada más. Luego ayudó a Romano a levantarse y le aseguró que sería tratado con todo el debido respeto. Durante la semana siguiente el emperador permaneció como huésped del sultán, comiendo a su mesa; Alp Arslan sólo le mostró amistad y cortesía. Por supuesto, todo ello correspondía a la más alta tradición de la caballería islámica, pero también era una política acertada por parte del sultán. Después de todo, era mucho mejor que Romano regresara sano y salvo a Constantinopla y recuperara el trono antes que fuera asumido por algún joven inexperto y terco que sólo pensara en la venganza.

Las condiciones para la paz fueron clementes y moderadas. El sultán no pidió territorios extensos, sino sólo el sometimiento de Manzikert, Antioquía, Edesa e Hierópolis, junto con una de las hijas del emperador como esposa para uno de sus hijos. Quedaba la cuestión del rescate. Alp Arslan sugirió primero diez millones de onzas de oro, pero cuando Romano objetó que el tesoro imperial no poseía tal suma, la redujo de buena gana a un millón y medio, además de 360.000 onzas más como tributo anual. Se acordó que el emperador regresara a Constantinopla lo antes posible, no fuera a ser destronado en su ausencia. Así pues, justo una semana después de la batalla, Romano emprendió viaje a casa. El sultán cabalgó con él la primera etapa y para las restantes le otorgó una escolta de dos emires y cien mamelucos. En Constantinopla la noticia de la derrota había llegado como un segundo golpe aniquilador en ese año catastrófico. En abril, justo un mes después de que Romano hubiera partido hacia Oriente, los normandos, al mando de Roberto Guiscardo, habían conquistado Bari. Era el final, tras más de cinco siglos, de la Italia bizantina. Pero al menos los informes desde Bari habían sido claros; desde Manzikert eran desesperantemente confusos. Sólo en un punto coincidían todos: Romano no podía continuar como *basileus*. Pero ¿quién iba a ocupar su lugar? Algunos apoyaban a Eudocia; otros, a Miguel, el hijo que había tenido con Constantino X; no obstante, otros veían en el hermano de Constantino, el César Juan Ducas, la mejor esperanza para el imperio. Finalmente fue Juan quien actuó, si bien no ostensiblemente, en su propio nombre. Por fortuna contaba con la guardia varagiana, a la que dividió en dos grupos. Uno, al mando de su hijo Andrónico recién regresado, cargó hacia palacio proclamando emperador a Miguel; con el otro marchó derecho hasta los aposentos de la emperatriz y la detuvo. Todo terminó en seguida. La aterrorizada Eudocia fue exiliada, tonsurada y obligada a tomar los velos. Miguel VII Ducas fue coronado con la ceremonia debida por el patriarca en el Hagia Sofía. Sólo quedaba ocuparse de Romano Diógenes. Sus movimientos tras su salida del campamento selyúcida son difíciles de seguir. Es seguro que trató de reunir lo que quedaba de su otrora gran ejército, con la intención de marchar sobre la capital. Pero el César Juan le salió al paso. Tras dos derrotas el ex emperador acabó rindiéndose a Andrónico Ducas, y aceptó renunciar a toda reclamación del trono y a retirarse a un monasterio, recibiendo a cambio la garantía de su sucesor de que no le sobrevendría ningún daño.

La batalla de Manzikert fue el mayor desastre sufrido por el imperio en los siete siglos y medio de su existencia. La humillación fue grande y la actuación del ejército se caracterizó por una combinación de traición, pánico y huida ignominiosa. El destino del emperador tampoco tenía paralelo desde la captura de Valeriano a manos del rey persa Shapur en el año 260 d.C. Sin embargo, la tragedia real no estribó en la batalla misma, sino en su epílogo. Si le hubieran permitido a Romano conservar su trono, habría respetado el tratado que había alcanzado con Alp Arslan, quien habría reanudado su expedición contra el Egipto fatimita. Incluso si lo hubiera sucedido un emperador digno de este nombre, el daño podría haberse contenido: un Nicéforo Focas o un Juan Tzimiscas, por no hablar de un Basilio II, habrían salvado la situación en cosa de meses, ya que los selyúcidas no comenzaron el avance sistemático sobre Anatolia hasta el verano de 1073, dos años después de la batalla. Para entonces difícilmente podía culpárseles de hacerlo. La negativa de Miguel VII a aceptar las obligaciones del tratado firmado con Romano les dio un motivo legítimo, mientras que el caos dentro del imperio y el derrumbamiento del antiguo sistema defensivo basado en las posesiones imperiales les aseguraba que no encontrarían resistencia.

Así pues, sucedió que cientos de miles de turcos inundaron Anatolia y que en torno al año 1080 el hijo de Alp Arslan, Malik-Shah, ya controlaba una extensión de unos 77.400 kilómetros cuadrados que, en reconocimiento de su antigua inclusión en el Imperio romano, llamó el sultanato de Rum. El imperio siguió conservando Asia Menor occidental y sus antiguas costas del Mediterráneo y el Mar Negro, pero había perdido de un solo golpe la fuente de gran parte de su grano y más de la mitad de su mano de obra. La batalla por la que había sufrido dicha pérdida nunca debió haberse librado y podría haberse ganado con facilidad. Incluso tras la derrota sus consecuencias podrían haberse evitado. Pero quienes ocupaban el poder en Constantinopla, cegados por un intelectualismo relamido y una ambición obsesiva, despreciaron las oportunidades que les ofrecieron. Al hacerlo martirizaron a un hombre valiente y destacado de mayor valor que todos ellos juntos y que, con su lealtad y apoyo, podría haber salvado la situación, y propinaron al imperio un golpe del que jamás se recuperaría.

EL PJ VENTRUE

Nos encontramos poco después de la debacle sufrida en la batalla de Manzikert frente a las fuerzas turcas comandadas por Alp Arslan. Un aire de inestabilidad reina en cada rincón de la ciudad bizantina, sensación que desde la sociedad mortal se ha abierto paso embargando también a los cainitas que viven en la capital. El pj ventrue se encuentra en su villa, atendiendo a sus ocupaciones habituales en su despacho, cuando la puerta de la habitación se abre y por ella asoma su cabeza uno de los criados del cainita:

"Señor, afuera hay una persona que desea veros". El individuo en cuestión no ha dado su nombre, y el criado tan solo puede decirle que va cubierto con una túnica oscura que oculta su rostro, y que ha pedido ver a (nombre del pj), al que ha calificado como "un antiguo amigo".

Cuando el pj se dirija hacia la sala donde lo espera el sujeto misterioso, una extraña sensación se apoderará de él. No sabrá identificarla, y marchará tan rápido como ha llegado.

Tras recorrer los pasillos que lo separan de la estancia llegará al lugar donde, de pie frente a él, una figura lo espera de espaldas. Tal y como le dijo su criado, una túnica de color marrón oscuro cubre al recién llegado. Cuando el pj se dirija a él, el extraño dará media vuelta. Con un tranquilo gesto apartará la capucha que oculta en las sombras su rostro. Cuando eso suceda, la extraña sensación anterior regresará multiplicada por mil. Ante el pj se encuentra la figura de su sire, Belisario. Una carcajada escapará de su boca mientras se acerca a su vástago para fundirse con él en un abrazo. Tras los iniciales momentos de sorpresa, Belisario dirá:

"¿No ofreces una copa a un amigo sediento? Creo recordar que antes tenías modales". Y estallará de nuevo en una sonora carcajada.

"No me hagas demasiado caso. Lo cierto es que estoy más que contento por haber regresado. Las circunstancias que me han obligado a ello ya son otro asunto, pero ahora no es momento de hablar de ello. Antes que empieces a coserme a preguntas, explícame. ¿Como te ha ido todos estos años? Y otra cosa, ponme al corriente de lo que aquí ha sucedido. Conozco algunos hechos de oídas, pero ciertamente que tú serás una fuente mucho más fiable, un testigo de primera mano. No te preocupes por alargarte en exceso, ahora que he vuelto no pienso volver a marcharme".

Esta primera noche la pasará el pj relatando los hechos acontecidos durante el medio siglo aproximadamente que Belisario estuvo ausente, muerto aparentemente. Los primeros rayos del alba casi los sorprenderán aún apoyados en los mullidos cojines de sus estancias. Cuando queden pocos minutos para que empiece a clarear, Belisario, mirando al horizonte dirá:

"Ciertamente, me he perdido muchos hechos, algunos alegres y otros tristes, pero la mayoría sorprendentes e inesperados. Por hoy se nos ha acabado el tiempo, amigo mío, pero no te preocupes. Mañana me tocará a mí saciar tu curiosidad. Antes de irme a descansar, otra cosa: no le digas a nadie absolutamente nada sobre mi regreso. Todavía no. Ya me encargaré yo de ello".

Tras estas palabras el sire del pj abandonará el lugar y desaparecerá en la noche. No regresará hasta la noche siguiente, cuando uno de los criados del pj le entregará un mensaje que un niño trajo al ocultarse el sol. En él puede leerse:

Te espero allí donde te invité a una jarra

B.

Para el pj no habrá ninguna duda que el mensaje es de Belisario, y el lugar una de las tabernas donde se reunieron por primera vez, hace ahora quinientos años. Curiosamente, el local aún existe, o al menos otra taberna con el mismo nombre y en el mismo lugar. Cuando el pj entre parecerá retornar al pasado, con el ambiente que disfrutaba un soldado persa recién llegado a la capital del mundo. Y allí, en una esquina, el mismo anciano que le habló esas noches. Belisario saludará amistosamente a su vástago, lo invitará a sentarse y procederá a explicarle lo que ha sido de él todos estos años:

"Cuando los árabes asaltaron Cartago me vi obligado a huir. No es una acción que sea de mi agrado, pero un buen militar sabe cuando retirarse a tiempo. Entonces se me planteó un dilema: ¿regresaba a no a Bizancio? La ciudad es lo máximo para mí, a ella dediqué mi vida mortal y toda mi inmortal hasta ese momento, así que opté por alejarme un tiempo. Y lo cierto es que ha sido un tiempo muy largo. Excesivo quizás. No quiero decir con ello que si yo hubiese estado aquí muchas de las cosas que han ocurrido no hubieran tenido lugar, pues eso no es cierto, pero si quizás que algunas se podrían haber evitado. Pero abandonemos las conjeturas y volvamos a los hechos, o mucho me temo que mis divagaciones te producirán un dolor de cabeza como no habías sentido ni cuando eras mortal.

Bueno, como te decía antes, cuando los árabes asaltaron la ciudad me marché y finalmente decidí no regresar a Bizancio. La ciudad es aquello a lo que he consagrado mi existencia, pero sentía también que al mismo tiempo me convertía en un prisionero. Así que abandoné mis cadenas y viajé libre por primera vez en mucho tiempo. Conocí a mucha gente, algunos de ellos extremadamente interesantes, incluso entre los árabes. No creas todo lo que se dice, mi estimado (nombre del pj). Su cultura es de una riqueza y un valor incalculable. Lamentablemente, y de eso me he dado cuenta, al final sólo podrá triunfar uno de los dos. O Bizancio o ellos. Y la verdad es que no tengo claro el resultado. Ese es uno de los motivos de mi regreso. El Imperio es cada vez más débil, ciego es aquel que quiera negarlo. Pero espero poder ayudar a redirigir el rumbo, con tu ayuda entre otras cosas. Y el primer paso será solicitar la convocatoria de un nuevo consejo. Tras el desastre de Manzikert hay que buscar a los culpables del descalabro sufrido. Mañana visitaré a Caius, y me gustaría que me acompañases”.

En caso de aceptar la propuesta, Belisario explicará al pj lo que cree él que debe hacerse y los motivos:

“Después de la muerte de Antonius, lo cierto es que la ciudad, por lo que a nuestra familia se refiere, ha sido más un polvorín que otra cosa. Cada uno buscando el provecho propio, con el único resultado de debilitarnos en exceso, obcecados en nimiedades y olvidando lo verdaderamente importante. ¿Cómo si no explicar la muerte de Séptima? ¿Y la terrible derrota en Manzikert? No, (nombre del pj), debemos actuar rápido y con contundencia antes que las cosas sigan empeorando.

Desde que Séptima falleció Caius a duras penas logra mantener el control. Además, los tzimisce del norte; si, aquellos con los que una vez se alió Antonius y con los que tu colaboraste (esta última frase únicamente si tal hecho se produjo), enviando a búlgaros y húngaros sobre el imperio para vengarse de los descendientes del Dracon y su ideal monástico, nuestro clan eliminado los señores feudales de Anatolia y sus amos cainitas para restaurar el sistema familiar bizantino sin considerar que con ello daba paso a una serie de luchas sucesorias, las cuales dejaban el país a manos de los invasores, Magnus influyendo a los toreadores para provocar un cisma con la iglesia occidental...

Afortunadamente, algunos se han mantenido lo suficientemente lúcidos para buscar soluciones. Como Symeon. Ahora que Gesu y los suyos casi no salen de sus monasterios, los intentos del hermano para evangelizar a los pueblos del norte como los eslavos no son sino un buen intento de arreglar lo que parece irreparable. Ah, lastima que las circunstancias no hubiesen sido otras. Que gran líder hubiese sido Symeon de convertirse en un miembro de nuestra familia.

Todo esto y mucho más pienso comentarle mañana a Caius. Así pues, ¿no deberé ir solo, no?”

En el supuesto que el pj acepte, Belisario lo citará la noche siguiente a las nueve en el mismo lugar, desde el cual se dirigirán al Gran Palacio para entrevistarse con el patriarca ventrue.

Connoción en la Familia: Cuando llegue el momento, el sire del pj irá a buscarlo montado a caballo para dirigirse a los aposentos de Caius. Tras reunirse los dos avanzarán por las calles aún atestadas de gente rumbo a la zona principal de la ciudad. Una vez lleguen, los criados, tras desmontar de sus caballos, los recogerán y los conducirán a los cobertizos. Desde la puerta principal del palacio se acercará la figura de Epiro, avanzando con paso tranquilo hacia los recién llegados. Con un gesto saludará al pj y luego su vista se dirigirá a su acompañante. Al principio no parecerá reconocerlo, aunque por la expresión que tomará su rostro -ojos abiertos hasta un diámetro que pudiera parecer imposible -quedará claro que acaba de darse cuenta que quien está frente a él no es otro que Belisario. Unos cuantos gritos de alegría, acelerar el paso y darle un gran abrazo será todo uno. Tras reponerse de la sorpresa inicial empezará a bombardear al general con preguntas, mientras el otro sonríe. Entonces se detendrá de repente y dirá:

"Oh, perdón. Creo que me he dejado llevar por la emoción. Disculpadme. ¿Deseáis ver al patriarca, noble Belisario? ¿Vos también, noble (nombre del pj)?"

Como la respuesta será afirmativa, Epiro conducirá a los dos cainitas hacia los salones donde se encuentra el basileus ventrue. Al llegar frente a las puertas custodiadas por los guardias, Epiro les dirá que esperen mientras abre las dos puertas blancas y pasa al interior de la sala.

"Señor, el noble (nombre del pj) y su acompañante desean hablar con vos".

"Que pasen" -se oye desde donde se encuentran el pj y su sire.

Epiro se hará a un lado mientras los dos cainitas entran en la sala donde se encuentra Caius. El ventrue se levantará de su asiento tal como entren y avanzará hasta colocarse a la altura de los recién llegados. Tras un primer "Saludos (nombre del pj)", proseguirá con un:

"Y saludos a ti, Belisario. Me place mucho tu regreso, más habiendo creído durante años que habías sufrido la Muerte Definitiva".

"Ya ves que no ha sido así, Caius, para mi regocijo. Ciertamente he estado fuera mucho tiempo, pero no he permanecido ajeno a las noticias que se producían en el Imperio. Y debido a ellas se ha producido mi regreso. Hay mucho que quiero decirte, noble Caius, ahora que has alcanzado la posición de patriarca de nuestro clan, aunque mucho de lo que vayas a oír quizás no te guste".

"Tus consejos siempre serán bienvenidos, Belisario, pero estaría olvidando las más elementales normas de cortesía si no te invitaré a sentarte a ti y a tu vástago y a refrescaros con un poco de vitae. Tomad asiento, pues, y antes de que empieces a presentarme tus objeciones me gustaría que me hicieras partícipe de tus experiencias durante estos siglos de ausencia".

Tras decir esto, Caius dará orden a uno de sus criados para que regrese con una bandeja con copas de sangre para los tres, mientras Belisario le explica lo mismo que contó al pj la noche anterior.

Cuando el antiguo general finalice su relato, pasará a comentarle los motivos de su regreso, además de lo que él piensa que debe hacerse. Caius escuchará con atención -básicamente es lo mismo que oyó el pj la otra noche -y cuando Belisario finalice contestará lo siguiente:

"Entiendo tu preocupación, y más me alegra tu regreso al ver que no has permanecido ignorante de lo que aquí ocurría. Es más, me sorprende, aunque no debería hacerlo, que conozcas tan bien los hechos. Estoy de acuerdo contigo en algunas cosas, en otras obviamente no. Pero si comparto la idea que hay que tomar medidas drásticas tan pronto como sea posible. Para ello consultaré a Gesu y a Petronio sobre la celebración de un nuevo consejo. Te haré llegar la respuesta, Belisario. A ti también, por supuesto, (nombre del pj)".

Tras decir esto la velada proseguirá durante un buen rato por los mismos derroteros, hasta que falten un par de horas para el amanecer y los cainitas decidan abandonar el palacio. Caius se despedirá de ellos y sire y vástago montarán en sus caballos y abandonarán el lugar, dirigiéndose cada uno a su refugio.

Durante las siguientes semanas el pj verá poco a su reaparecido sire, el cual dedica las noches a entrevistarse a los diferentes cainitas importantes de Bizancio, incluido el mismo Gesu y Symeon, además del pj tzimisce. Aparte de éstos, celebra reuniones con los ventrue importantes, Tribonius, Magnus y Petronio.

Un mes más tarde se anuncia la noticia de la celebración de un nuevo consejo, el Sexto. El motivo será juzgar los hechos que han conducido al desastre y que concluyeron con la batalla de Manzikert.

Las reuniones: En vísperas del Sexto Consejo, el año 1073, los ventrue se reúnen para discutir las decisiones a tomar. En la mente de todos están los graves errores cometidos, aunque para purgar las penas se escoge a dos cabezas de turco, Isaac el Ermitaño y un vástago de Ducas, Lyseros. Durante las reuniones surgen las diferencias existentes entre los diferentes miembros de los antoninos. Unos y otros se acusan de apoyar a diferentes facciones que no han traído sino desgracias, o bien de respaldar a determinados mortales que en nada han beneficiado a la ciudad, además de algunas decisiones erróneas. La situación es tensa y la presencia de Belisario consigue apaciguar los ánimos a duras penas. Finalmente se decide adoptar la decisión de proponer la eliminación de los dos inculpados de haber provocado la muerte de la aristocracia de Anatolia sin contar que eso podría debilitar la zona ante el empuje de los turcos.

EL RESTO DE PJS

Tras los hechos acontecidos que condujeron a la derrota en Manzikert, los patriarcas de la ciudad deciden convocar el Sexto Consejo para establecer las causas de la debacle y tomar las medidas necesarias para que tal hecho no vuelva a repetirse.

Cada clan de los más comprometidos (léase los lasombra, toreador, tzimisce y brujah, además de cainitas individuales) miran al interior de sus familias para examinar sus acciones y tomar una decisión. Al final, en un gesto de cobardía e hipocresía, Lyseros e Isaac el Ermitaño son condenados a la Muerte Definitiva y ajusticiados.

EL SÉPTIMO CONSEJO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Poco después de la celebración del Sexto Consejo, Belisario conduce al trono bizantino al general Alejo Comneno, hecho para el cual goza del apoyo de Caius y de los tzimisce. Para su desgracia, la economía imperial no es lo que era, y el sire del pj se ve obligado a presentar una propuesta: la alianza con la rica ciudad de Venecia, una de las potencias del Mediterráneo. El tratado que se firma tiene como consecuencia inesperada el retorno de Narsés, un antiguo enemigo de Belisario en sus años de mortal, a la ciudad. El patriarca ventrue decide conceder privilegios comerciales a los venecianos, además de la condición de familia retoño a los lasombra “narsenos”. Además, Caius solicita permiso para solicitar ayuda contra los seleucidas, momento en que los Micaelitas le aconsejan que el Emperador envíe una petición al Papa directamente.

Tal hecho no es del agrado ni de Belisario ni de los Obertus. El primero cede en beneficio de su plan para salvar la ciudad, a pesar de disgustarle una alianza con su antiguo enemigo, mientras los segundos consienten también siempre y cuando se acepte a su primera familia retoño, los Gangrel del Barón.

Por lo que hace referencia al exterior del imperio, hasta han llegado las noticias que hacen referencia a que una orden de magos mortales, los tremere, han alcanzado la inmortalidad vampírica. A través de sus rituales se han convertido en un nuevo clan cainita. Los Usurpadores, es como los llaman en el norte. Se sabe también que su origen se encuentra en lo que los tzimisce denominan la Vieja Patria, a los cuales se enfrentan en feroz lucha.

EL PJ TZIMISCE

Nos encontramos en el verano del año 1077. La actividad en los monasterios de los tzimisce prosigue en un ambiente de cierta rutina, inalterado durante los últimos meses. Tanto los monjes como los cainitas, siguiendo los preceptos gesudianos, raras veces se aventuran al exterior de sus refugios, los cuales los aíslan de todos los hechos que tienen lugar en Bizancio. Únicamente Symeon (y el pj, en caso de no seguir los postulados de Gesu) mantienen contacto regular con los que habitan más allá de los muros de los monasterios.

En estas circunstancias, Gesu manda un monje para avisar al pj que se dirija a su refugio en el monasterio de San Juan Estudio lo antes posible. Siguiendo los túneles subterráneos que comunican los baluartes de los Obertus entre sí, el pj llegará desde el monasterio de San Miguel a su destino.

Allí, tras ser recibido por los monjes de túnicas negras, será conducido a presencia del líder de su familia. Gesu se encuentra en una habitación pequeña, austera, donde lleva a cabo su ayuno voluntario en busca de la iluminación interior. Tras pasar y cerrar la puerta el vástago del Dracon le explicará los motivos de su presencia allí:

"Como sabes, a pesar de lo que pueda parecer, seguimos manteniendo una comunicación directa con los diferentes monasterios que nuestra orden tiene repartidos por todo el Imperio. Bien, en estos momentos se dirige hacia aquí un monje de nombre Theoleon, el cual ha tenido un curioso encuentro. En su viaje ha hallado a alguien como nosotros, un cainita. No pertenece propiamente a nuestro clan, se trata de uno de esos que corren salvajes por los montes, un gangrel. Theoleon le ha estado explicando nuestra tradición y nuestros preceptos, y lo cierto es que el gangrel, de nombre Feroux, ha mostrado un gran interés. He estado pensado que tal vez sea aquello que nos hace falta para avanzar por nuestra senda. Aquella vitalidad necesaria para no detenerse y sentarse en el camino, la fuerza para seguir adelante. Quiero que vayas en su busca y los acompañes hasta aquí. Que cuando lleguéis a Bizancio, intentes pasar lo más desapercibido posible, que de momento nadie sepa de vuestra presencia. Es importante, (nombre del pj). Creo que el gangrel será una pieza clave en nuestro futuro. Ahora se encuentran en la zona de Macedonia.

La llegada del Barón: Abandonando la ciudad rumbo al norte, el pj deberá viajar durante una semana aproximadamente antes de tropezar con el monje Theoleon y su acompañante. Será en la zona oeste de Tracia, un territorio boscoso donde el pj verá a lo lejos a dos individuos. Mientras uno viaja en mula, el otro lo hace a pie a su lado. Sin duda, su presencia también ha sido detectada, pues los dos viajeros harán un alto en el camino. Con una buena tirada de Percepción + Alerta (la dificultad dependerá de la distancia) el pj reconocerá al monje gracias a sus vestiduras, típicas túnicas de los monjes obertus. A medida que se acerque verá junto al monje a un hombre de unos veinte años, de recia constitución e imponente aspecto, largo cabello rubio y una cicatriz que le cruza el rostro hasta encima de su ojo derecho. Sus peludas y puntiagudas orejas denotan su origen. Cuando el pj se acerque y el monje lo

reconozca, éste dará gracias al cielo por tan afortunado encuentro, y presentará el pj a su acompañante, Thomas Feroux. El gangrel, aturdido al encontrarse tan pronto ante uno de aquellos que le ha mencionado su acompañante, se verá más turbado aún cuando Theoleon le explique que el pj es uno de los principales miembros de los obertus en la ciudad de Bizancio.

Tras esta presentación, el grupo podrá seguir viaje tranquilamente hasta Bizancio, hospedándose en diferentes pueblos que irán encontrando a lo largo del camino.

Durante la travesía, el monje explicará al pj las circunstancias del encuentro.

Al parecer, se dirigía a Bizancio cuando, en una posada, una especie de hombre bestia entró y empezó a masacrar a todos los aldeanos que allí se encontraban. Él lo reconoció como lo que era, y con palabras sosegadas consiguió tranquilizarlo. Una vez calmado, Theoleon empezó a relatarle quien era y de donde venía, su señor Gesu y sus preceptos. El barón decidió acompañarlo hasta la ciudad y conocer lo que por entonces es la ciudad más importante del mundo, además de aquel de quien tanto y tan bien le ha hablado el monje.

El viaje transcurre con tranquilidad hasta que seis días después llegan a las puertas de la ciudad. Tras cruzarlas, se deberán dirigir hacia el monasterio de San Juan Estudio, lugar donde Gesu los espera.

Al llegar, los monjes se harán cargo de las monturas y conducirán a los recién llegados hasta los aposentos del patriarca tzmisce. Éste los recibirá con lo que al pj le parecerá una alegría que Gesu normalmente no muestra. Tras hacer sentar a los tres en unas sillas de madera (nada de los lujos ventrue, por ejemplo), pedirá a cada uno que le vaya explicando lo que ha sucedido. Una vez los tres finalicen su relato, Gesu les hará saber que desea quedarse a solas con Thomas Feroux para hablar un rato con él.

Los dos estarán hablando hasta casi la madrugada. Cuando llegue la hora, Gesu ordenará a uno de los monjes que preparen una habitación al nuevo inquilino del monasterio.

Mientras, si el pj ha regresado a su refugio, mandará un mensajero a notificarle que quiere hablar con él la noche siguiente, junto a Symeon.

Cuando por fin los tres se reúnan en los aposentos de Gesu, éste les explicará lo que tiene pensado para Thomas:

“He visto en él, tal como pensaba, una gran fuerza interior. Pero también he visto más que eso. Creo que es un ser ansioso por aprender. Symeon, acógelo como si fuese tu mejor discípulo. Enséñale lo que pueda aprender. Y tú, (nombre del pj), quiero que hagas otra cosa. Es un recién llegado, así que aún no le mostraremos todo lo que ocultan nuestros monasterios. Encárgate de vigilarlo. Pero cuidado, es muy listo. No debe darse cuenta que lo haces. Hay lugares que tiene vedados de momento: las bibliotecas ocultas. No debe acercarse a ellas por nada, al menos hasta que no estemos seguros del todo que podemos confiar en él.

Eso es todo, mantenedme al tanto de sus progresos, y también de aquello que observéis que no os guste”.

Este será el encargo que Gesu realiza a su hermano y al pj. La tarea será larga, y por lo que hace referencia al pj, podrá comprobar que el barón no se acerca en ningún momento a los lugares que le han sido prohibidos expresamente. Además, ningún gesto en su conducta merece en ningún momento un reproche. Referente a Symeon, sus enseñanzas no podrían haber encontrado un mejor alumno. El barón se demuestra como alguien ansioso de aprender, y los lazos que lo unen a los tzmisce se hacen cada vez más fuertes.

La petición del Barón: Pasarán los años, y finalmente Feroux hará una petición sorprendente. Una noche, estando los dos hermanos y el pj reunidos en una de las salas del monasterio de San Juan Estudio, el barón llegará para decir lo siguiente:

“Estimado señor. Llegué aquí hace unos años y vos me acogisteis y me enseñasteis todo aquello que sin vuestra ayuda no habría aprendido. Disteis sentido a mi existencia, y ahora desearía pedir os un favor. En estos cuatro años nunca os he pedido nada, pero creo que ha llegado el momento de hacerlo”.

“Habla sin miedo, Thomas. ¿Qué es lo que deseas? Si está en mi mano concedértelo, lo haré. Y si no, bien sabes que lo intentaré”.

“Señor, quisiera consagrar mi vida a la protección de todo lo que hay aquí. De vuestras personas y de todo el saber que aquí se guarda”.

Tras unos momentos de silencio, Gesu dirá lo siguiente:

“Tu petición es sorprendente. Y lo cierto es que nos llena de orgullo. Aceptamos tu propuesta. Pero intentaré ir más allá. Ahora no puedo decir más. Ni a ti ni a mis compañeros aquí presentes. Dejadme un par de días y nos volveremos a reunir aquí”.

“Gracias, señor”.

Transcurridos los dos días solicitados por Gesu, los cuatro vuelven a reunirse en el mismo lugar. Una vez allí los cuatro, el patriarca les explica que *“transmití una petición tanto a Caius como a Petronio. Ésta consistía en formalizar nuestra primera familia retoño: los gangrel del barón Thomas Feroux”.*

“Gracias, señor. Nunca os podré agradecer lo suficiente vuestro gesto”.

“Espera un momento –intervendrá Symeon –Thomas. Hermano. Sabes tan bien como yo que, aunque es cierto que aún no gozamos del privilegio de disponer de ninguna familia retoño, hecho que si sucede con las otras dos, costará mucho tiempo que Caius acepte nuestra petición. Petronio quizás no, pero los ventrue aún tienen reticencias hacia nosotros. Después de tantos años...”

“Tranquilo, Symeon. Verás. Hace ahora cuatro días recibí de Caius la siguiente propuesta: conceder ventajas comerciales a los venecianos. Como bien sabéis, la situación del Imperio es muy delicada. Creo que hay posibilidades de conseguir lo que nos proponemos, aunque no me gusta el asunto de los venecianos. Ahora enviarán un mensajero a Venecia para invitar a los lasombra a que vengan aquí para discutir el asunto. Veremos en que resulta todo. Lo cierto es que a largo plazo no es un acuerdo que me ofrezca muchas garantías”.

“Ni a mi, pero si eso nos concede la posibilidad de adoptar a Thomas como nueva familia retoño, pues no me parece mal. ¿Qué opináis? ¿Symeon, (nombre del pj)?”.

La postura de Gesu es clara, está dispuesto a ceder a las pretensiones de Caius para adoptar al barón. Symeon se mostrará de acuerdo también, aunque falta ver la postura del pj; pero sea la que sea, Gesu seguirá adelante con su idea.

Una vez tomada una decisión, Gesu les comentará que se pondrá en contacto con los otros dos patriarcas para la celebración de un nuevo Consejo, el Séptimo, y que mantendrá informados a sus compañeros de clan.

Días más tarde, Gesu llamará a los tres a una nueva reunión. En ella les explicará lo siguiente:

“Hablé con Caius hace poco. Al parecer, van a enviar unos mensajeros a Venecia para entrevistarse con los lasombra venecianos. La comitiva partirá en una semana de Bizancio y estará encabezada por el ventrue (nombre del pj) y el lexor (nombre del pj, en caso que éste también acuda)”.

“Quizás debería ir alguno de nosotros con ellos, ¿no crees, hermano? El asunto no nos parece claro, y cuanto más cerca los vigilemos, mejor”.

“Quizás tengas razón, aunque ya sabes que no me gusta que ninguno de nosotros abandone los monasterios si no es imprescindible. ¿Qué opinas tu, (nombre del pj)?”

En esta parte, todo dependerá del pj tzimisce. Si el está de acuerdo con Symeon, Gesu le propondrá a él ser el enviado de los obertus. Si está en contra, el patriarca tzimisce decidirá no enviar a nadie.

En el desarrollo de la historia que sigue a continuación, supondremos que el pj decide ir. El narrador deberá adoptar los hechos según la respuesta de los pjs.

EL PJ VENTRUE

Nos encontramos en el año 1081. Hace apenas una hora que ha oscurecido cuando Belisario acudirá a casa del pj para ir juntos a una de las habituales fiestas que tienen lugar en la zona de palacio, organizada esta vez por Nicéforo. Éste, tras la muerte de su Sire, ha intentado mantener el espíritu de ella vivo organizando las fiestas en las que ella era una consumada maestra. Lo cierto es que las fiestas son buenas, pero sin llegar al nivel de excelencia de las de Séptima.

La propuesta: Mientras se dirigen hacia el lugar de la celebración, su Sire explicará al pj sus planes respecto a los venecianos y los acuerdos comerciales que espera lograr:

"Lo cierto, querido (nombre del pj), es que la situación es peor de lo que muchos se atreven a aceptar. La mala gestión y una serie de decisiones erróneas han conducido a este imperio a un punto en el que cualquier error podría ser fatal. Con los normandos amenazando nuestras posesiones occidentales, y los seleucidas las orientales, nos encontramos entre dos fuegos. Por ello, voy a proponer a Caius firmar una alianza con la que sea hoy en día, quizás, la mayor potencia naval del mediterráneo: Venecia. Por supuesto, no los convenceremos a cambio de nada. Conceder a los venecianos una serie de ventajas comerciales será sin duda una buena moneda de cambio. Ello nos proporcionará a nosotros su apoyo y a ellos la facilidad de obtener favorables tratos comerciales, sin duda un objetivo más que apetecible para alguien que lo basa prácticamente todo en el comercio. Y bien, ¿que te parece mi idea?"

Mientras comentan todo el asunto, habrán llegado ya a zona donde se celebra la fiesta. Al hacer su entrada en el palacio, las monturas o carruaje en que se hayan trasladado serán conducidos por los criados de Nicéforo hasta las caballerizas, mientras uno de los criados los conduce al lugar donde se encuentra el resto de cainitas. A la fiesta únicamente asistirán los ventrue y los brujah, algunos toreador y otros como Alexia Theusa o Gregorio, el creador de maravillas. Se trata de una fiesta informal en la que en un principio no ha de discutirse ningún asunto de especial trascendencia. Unos músicos, unos jóvenes comprados a los setitas para amenizar la velada y apaciguar el hambre de los invitados, y poca cosa más. Desde la desaparición de Séptima Dominica, las fiestas ya no son lo que eran.

En el transcurso de la velada Belisario se acercará a Caius y le propondrá su idea. Si el pj lo desea puede estar presente durante la conversación. Caius mostrará su interés ante las palabras de Belisario, y cuando éste termine le prometerá que estudiará la propuesta.

Al finalizar, el pj puede si quiere mantener diversas conversaciones con cualquier cainita presente en la sala. Con el paso de los años, y ahora con el retorno de su Sire, su posición dentro de la jerarquía ventrue ha aumentado en importancia, gozando en la actualidad de un estatus privilegiado no sólo entre los antoninos sino entre el resto de cainitas de la ciudad.

Al finalizar la reunión, todos los vampiros asistentes se dirigirán de nuevo a la entrada principal donde los criados les acercarán sus monturas o carruajes. El propio Nicéforo saldrá a despedir uno a uno a los invitados.

Días después, Belisario recibirá la respuesta de Caius. Al parecer, tal y como transmitirá al pj, el patriarca ha aceptado la idea del general.

Para llevar a cabo el plan, tanto Caius como Belisario, piensan en enviar a alguien versado en las relaciones diplomáticas para invitar a los lasombra venecianos a una reunión en Bizancio para tratar el tema, y para ello recurren a Tribonius. Éste ofrece a su vástago, el pj (en el supuesto de querer introducir al pj lexor en la aventura), para que sea él el enviado. Por supuesto, el pj ventrue asistirá también en calidad de representante personal de los dos ventrue principales. Pero antes de todo esto Caius debe cambiar impresiones tanto con Petronio como con Gesu, para que no haya problemas con las otras familias de la Trinidad.

En lo que hace referencia a los tzmisce, su respuesta se encuentra en la parte jugada por el pj correspondiente, y como dijimos antes partiremos de la base que éste aceptó ir con los enviados.

Por lo que concierne a los micalitas, no se oponen en absoluto a invitar a los lasombra venecianos a discutir el asunto. Desgraciadamente, Magnus no es de la misma opinión y decide tomar cartas en el asunto. A través de uno de sus criados, entra en contacto con un grupo de traficantes. Éstos contactan con unos piratas del Mediterráneo, los cuales, a cambio de un buen precio, asaltarán con sus tres barcos el navío que ha de transportar a la comitiva hasta Venecia. Para asegurarse que no se le pueda relacionar con el asunto, Magnus ordena asesinar y hacer desaparecer el cuerpo del jefe de los traficantes (el cual tiene su centro de operaciones en la misma Bizancio; el cuerpo es cortado en pedazos y arrojado al mar, frente al puerto del Bucoleon).

LOS VENECIANOS

El viaje: Cuando los pjs se presentan en la zona de los muelles, poca actividad presentan éstos todavía. Algunos marineros cargando cajas y toneles en los barcos, otros hablando en las cubiertas, y poca cosa más. Irán recorriendo el puerto hasta encontrar el "Santa Marta". El barco, a diferencia de la mayoría del resto que se encuentran atracados en los puertos, sí presenta alguna señal de movimiento: unos marineros se encuentran en la pasarela haciendo una cadena para cargar cajas con lo que sin duda debe tratarse de comida. A todo esto, vigilando las tareas, un hombre de unos cuarenta años y, por su forma de actuar y dar las órdenes, el capitán Andrónico. Si se dirigen a él podrán corroborar esta primera impresión. Andrónico los saludará respetuosamente y pasará a enseñarles el lugar donde podrán alojarse mientras dure la travesía. Por supuesto, cada uno dispondrá de un habitáculo individual, aunque eso sí, limitado en espacio y comodidades. El barco no zarpará hasta que sea las ocho de la mañana, así que es más que posible que los pjs estén ya durmiendo cuando tal hecho se produzca.

En principio, la travesía debería ser tranquila y sin ningún tipo de contratiempo. Decimos en principio porque, como ya comentamos anteriormente, Magnus el lasombra, totalmente contrario a la alianza que ciertas familias esperan formar, ha contactado con un grupo de piratas para asaltar el navío.

Los días transcurren con calma y cierta rutina, con poca cosa que hacer a bordo excepto la actividad que se buscan los pjs. Pero el día que naveguen por la zona cercana a Ática el vigía dará la señal de alarma. Serán las doce del mediodía, así que los pjs estarán durmiendo. Se trata de tres barcos, los cuales, al ser más rápidos, darán alcance al "Santa Marta" en poco tiempo. Si los pjs llevan ghouls (podían llevarlos, así que esperemos que lo hagan), éstos intentarán despertarlos. Los tres barcos alcanzarán al de los pjs sobre las cinco de la tarde, y pocos minutos más tarde se colocarán a su altura. Tras un inicial intercambio de flechas, los piratas abordarán el barco. Afortunadamente para los pjs (si han conseguido despertarse) sus habitáculos dan a un corredor donde tan solo puede avanzarse de dos en dos como mucho, así que podrán ofrecer resistencia hasta que oscurezca. Esto ocurrirá una hora después del abordaje.

La tripulación de los tres barcos suma un total de unos ciento sesenta hombres, frente a los cincuenta del Santa Marta. Normalmente, las tres tripulaciones no sumarían tanta gente, pero Magnus dio órdenes precisas para que el barco fuese apresado y todos sus tripulantes muertos, por ello, y antes la seguridad de encontrar graves dificultades, se contrató a más gente de la habitual. Una vez asegurada la muerte de todos los que iban a bordo, el bajel debía ser hundido para no dejar rastro.

Cuando los asaltantes se den cuenta -si los pjs están despiertos y la cosa es aún mucho peor de lo que pensaban los piratas -que no será nada fácil capturar el Santa Marta, optarán por separarse del barco y

lanzarle flechas incendiarias para hundirlo directamente, aunque no puedan comprobar directamente la muerte de todos los tripulantes.

Si esto llega a suceder, pocas opciones quedarán a los pjs. Si lograron despertarse cuando aún era de día, eso significará que tal vez aún queden tripulantes vivos, los cuales podrían ayudarles a apagar el fuego. El problema será cuando los piratas vean lo que sucede. En caso contrario, ellos serán los únicos supervivientes del barco. Los tres navíos piratas se alejarán lo suficiente para no ser alcanzados por las llamas. Una de las únicas opciones que les quedarán será la de nadar hasta alguno de los tres barcos asaltantes (aunque unos pjs inspirados siempre pueden sorprenderle a uno. Deja que lo hagan). Si logran subir a alguno de ellos, podrían eliminar a la tripulación y dejar la justa para navegar a su destino (o matarla a toda si se salvó alguno de los marineros del Santa Marta).

En el caso que capturen a alguno vivo, podrán descubrir que alguien pagó para que este barco en concreto fuera asaltado y muertos todos sus tripulantes, según les contó el capitán. El y la mayoría de compañeros eran habituales del barco, aunque otros fueron contratados ex profeso para este trabajo, pues a pesar de ser un solo barco se esperaba fuerte resistencia. La contratación se produjo en la ciudad de .

Se las arreglen como se las arreglen, esperemos que los pjs puedan retomar el rumbo a Venecia. El resto del viaje transcurrirá sin ningún contratiempo más.

En Venecia: Cuando los pjs lleguen a la ciudad, podrá ocurrir tanto de día como de noche, según lo desee el narrador, pero como ellos no estarán operativos hasta que haya oscurecido, proseguiremos a partir de este punto.

La ciudad de Venecia: Desde el punto de vista mortal

Desde el punto de vista cainita, Venecia se encuentra dominada por los lasombra, los cuales tienen bajo su control a las principales casas comerciales de la república.

Nada más descender del barco, deberían dirigirse (si no tienen otras cosas más urgentes que hacer, como alimentarse) al lugar donde Caius les comentó que podrían ponerse en contacto con los cainitas locales.

El lugar en cuestión, la plaza de San Marcos está bastante llena de gente, al menos hasta avanzadas horas de la madrugada. Una vez allí, lo único que deberán hacer es esperar que alguno de los vampiros locales los vea y se acerque a ellos.

El hecho ocurrirá cuando queden unas dos horas para el amanecer. Será un toreador local, de nombre Paolo Pozzi, el que se topará con los pjs y se pondrá en contacto con ellos. Su primera reacción será de curiosidad, pues nadie le había hablado que se encontraría con unos cainitas extranjeros, y mucho menos recién llegados de Bizancio. Para ponerse en contacto con el príncipe gobernante de Venecia, Rodolfo el lasombra, Pozzi les dará una dirección, correspondiente a un pequeño palacete situado en las proximidades. Es más, el mismo se ofrecerá a acompañarlos mientras los avasalla con preguntas referentes a los diferentes edificios emblemáticos de la capital del imperio.

El lugar está bastante cerca, así que no tardarán más de cinco minutos en llegar hasta allí. Unas grandes puertas de madera de doble hoja impiden la entrada, flanqueadas además por un par de guardias vestidos con unas -al parecer de algunos -excesivamente chillonas armaduras. Si los pjs van solos deberán pedir ver al príncipe para entrar, si los acompaña Pozzi no tendrán dificultades.

Una vez cruzadas las puertas, llegarán a un enorme salón. Allí, un criado vestido con elegantes galas, un ghoul del príncipe llamado Filippo -como les explicará el toreador si se encuentra con ellos -se les acercará. Si piden ver a Rodolfo, hará un asentimiento con la cabeza y los guiará hasta una habitación contigua, una gran estancia donde cuatro cainitas se encuentran departiendo.

Tras ser anunciados, el príncipe dará un paso adelante y saludará a los recién llegados, presentándoles a continuación al resto de los allí presentes:

"Estos son Ambrosio y Pascual, compañeros de familia. Y este otro que veis aquí es mi buena amiga Antoinette. Antoinette se encuentra tan a gusto entre nosotros que vino únicamente de paso y ya lleva casi cincuenta años entre nosotros. ¡Ja, ja, ja!"

Las risas son coreadas por el resto de los allí asistentes, incluido Pozzi se también está con ellos.

Una vez hechas las presentaciones, lo primero que hará Rodolfo es invitarlos a degustar un buen vaso de vitae, para posteriormente pasar a preguntarles por la situación en Bizancio. Si los pjs mencionan en algún momento el asunto que los trae allí, Rodolfo hará un gesto con la mano para que esperen y dirá un *"más tarde"* que deja claro que ahora no es el momento.

Tras una hora de banal conversación, finalmente quedarán a solas los tres lasombra y los pjs. Ese será el momento en que el príncipe les dará permiso para explicar los motivos de su visita.

Tras las pertinentes explicaciones, Rodolfo mirará a los otros dos lasombra y dirá:

"Encuentro interesante la propuesta, pero obviamente, deberemos discutirla. Pero no ahora. ¿Tenéis donde alojaros aquí en Venecia? Si no es así, decídmelo, yo mismo me encargaré de encontraros un refugio".

Si se da este último caso, los pjs serán conducidos por un ghoul de Rodolfo hasta un palacete cercano, donde cada uno podrá descansar en unas habitaciones individuales. El lugar no desmerece en nada al lujo que pudieron observar en la casa del príncipe, aparte de la constante presencia de guardias por los alrededores.

Sea como sea, su anfitrión se despedirá citándolos la noche siguiente a las nueve en su casa.

El regreso a casa: Cuando llegue el momento, el grupo se reunirá de nuevo con los representantes lasombra en la ciudad. Tal y como les dijo Rodolfo, la reunión tendrá lugar a las nueve en el mismo lugar donde se encontraron la noche anterior. Allí, además del príncipe, Ambrosio y Pascual, encontrarán a otro cainita perteneciente al mismo clan y que responde al nombre de Narsés. Será, por supuesto, el príncipe el que tomará la palabra para darles la respuesta:

"Hemos discutido vuestra proposición, y pensamos que puede dar grandes resultados. Para llegar a un acuerdo definitivo enviaremos a Narsés, uno de nuestros hermanos más considerados en nuestra ciudad, para discutir con vuestro patriarca las condiciones del acuerdo. Narsés goza de toda nuestra confianza, cualquier decisión adoptada por él será como si la hubiésemos tomado todos en conjunto. Esperamos que os satisfaga nuestra decisión, y si es así, brindemos por ello".

Unos criados entrarán en la estancia sirviendo a los allí reunidos copas con deliciosa vitae para celebrar la decisión tomada.

"Partiréis en dos días. Lo haréis en el mismo barco que os trajo aquí, pero os acompañarán tres navíos más. En uno de ellos lo harán nuestros representantes, los otros dos os servirán de escolta".

La velada proseguirá durante un buen rato más, casi hasta las cinco de la madrugada. Entonces, uno a uno irán marchando. El príncipe despedirá a los pjs en la misma puerta del lugar, citándolos dos noches después en la zona de los muelles.

Los pjs disponen de la noche siguiente para visitar Venecia.

Cuando dos noches después se dirijan a los muelles encontrarán a los lasombra esperándolos. Están los mismos que se encontraban en la casa de Rodolfo la noche de la reunión. La comitiva, además de Narsés, la forman otros dos lasombra y unos cuantos criados, tanto ghouls como mortales. Enfrente suyo, el barco de los pjs y otros tres navíos de aspecto imponente los esperan. Tras los saludos de rigor, el príncipe les deseará suerte en su travesía y en las negociaciones que les aguardan, especialmente a su protegido Narsés. Un nutrido grupo de marinos subirá a los barcos cargando cajas y toneles, mientras los que se encontraban ya allí los ayudan. La actividad durante un par de horas será intensa, momento en que los lasombra se despedirán de todos y abandonarán los muelles. Queda poco para el amanecer, y sería buena idea dirigirse ya a sus refugios en el barco para pasar el día.

Sobre las nueve, la flota compuesta por los cuatro barcos zarpará de los muelles de la ciudad y pondrá rumbo a Bizancio.

A diferencia del viaje de ida, la vuelta será más que tranquila. Ningún contratiempo perturbará el viaje de los pjs, convirtiéndolo casi en un crucero de placer por el mediterráneo.

Durante el trayecto, Narsés buscará poco la compañía de los pjs (aparte del hecho que viajen en barcos separados), así que si quieren algún tipo de contacto deberán ser ellos los que hagan los esfuerzos para que éstos tengan lugar.

Días más tarde los barcos llegarán a Bizancio. Una vez en tierra, Narsés pedirá al grupo lo conduzcan a presencia de Caius para presentarle sus respetos.

El pj tzimisce, en el supuesto de estar presente, quizás tenga otra opinión, o prefiera ir directamente y él solo a informar a su patriarca. Sea como sea, tampoco se le pondrán impedimentos si decide acompañarlos a todos a ver a Caius.

La plana mayor de los ventrue estará esperando la llegada del grupo al palacio. Allí están, aparte de Caius, Belisario, Nicéforo, Epiro y Ducas.

Tras su entrada en la sala donde se encuentran todos los cainitas, lo primero que hará Caius es realizar las presentaciones de rigor. Todos, sin necesidad de tirada, notarán la extrema tensión que se produce cuando Belisario y Narsés se encuentran frente a frente. Todos conocen sus desavenencias y enfrentamientos cuando ambos eran mortales, así que a nadie extrañará lo que sucede en la sala. A pesar de ello, ambos tendrán el suficiente autocontrol para conservar las formas en un mínimo exigible.

Tras las presentaciones, Caius ordenará que unos criados sirvan un poco de sangre a todos los allí presentes. Esta primera noche no se discutirá ningún punto sobre el posible acuerdo, las negociaciones se dejan todas para las noches posteriores. Ya avanzada la noche, casi llegando a la madrugada, el patriarca de los ventrue dará por finalizado el encuentro. Narsés y la comitiva se alojarán en el palacio, y éstos junto a Belisario quedarán citados la noche siguiente en el mismo lugar para empezar a discutir sobre el acuerdo.

Las negociaciones: Los lasombra demostrarán a lo largo de las negociaciones con los ventrue ser unos excelentes dominadores de todo aquello relacionado tanto con la política como con el comercio. Narsés particularmente será un rival digno de Caius y Belisario, recordando sus enfrentamientos cuando ambos eran mortales. Las exigencias de los venecianos, conocedores de las dificultades que atraviesa Bizancio, forzarán al patriarca ventrue a ceder en muchas de sus pretensiones, y finalmente acabará proponiendo a Narsés una cuestión inquietante: ¿estarían dispuestos a convertirse en familia retoño de los antoninos ventrue? Obviamente, tal propuesta sorprende –en negativo –a Belisario, aunque finalmente acepta la proposición con tal ofrecer a la ciudad alguna posibilidad de salvación. Narsés, por su parte, se muestra encantado ante las posibilidades que tal alianza le ofrece, y acepta gustoso el ofrecimiento. Finalmente, Caius llevará al Séptimo Consejo las siguientes proposiciones: aceptación de los Narsenos como nueva familia retoño, ventajas comerciales a los venecianos, y búsqueda de ayuda para enfrentarse a los seleúcidas.

EL SÉPTIMO CONSEJO

El año 1081 tendrá lugar finalmente la celebración del Séptimo Consejo. En el se discutirán las propuestas mencionadas con anterioridad, es decir: la aceptación de los narsenos como nueva familia retoño antonina y la del barón Thomas Feroux como perteneciente a los obertus, ventajas comerciales a los venecianos, y la propuesta de buscar apoyo para enfrentarse a los enemigos orientales del imperio.

PJ VENTRUE

Lo mas seguro es que el pj apoye fielmente a su retornado Sire, Belisario. Éste, además de conseguir que el general Alejo Comneno ascienda al trono, es el creador del plan ideado por los ventrue para salvar el imperio. Entre los ventrue habrá voces disconformes, como la de Epiro, a los cuales no les gusta nada una alianza con los latinos. Nicéforo mismo muestra reticencias ante un eventual aumento de poder de los recién llegados, y que ésta alianza pueda suponer una dependencia, a la larga, de Bizancio respecto a los extranjeros. Naturalmente, los ventrue apoyarán finalmente la propuesta de Belisario al hacerla Caius como propia.

Por lo que hace referencia a la contrapropuesta que realizan los tzimisce, consideran que es un precio a pagar para obtener lo que desean. Además, Belisario cree que la nueva etapa iniciada por Gesu puede significar un provechoso acercamiento entre ambas familias, una vez enfriadas las cenizas provocadas por el enfrentamiento entre el Dracon y Antonius. Además, el letargo de Miguel y la dependencia de los toreador –a pesar de los intentos en sentido contrario de Petronio –respecto a los lasombra de Magnus los hace menos valiosos de lo que podrían ser en el pasado. Eso si, la propuesta de hacer que el emperador solicite ayuda al Papa para conseguir apoyo para enfrentarse a los seleúcidas será bien recibida.

PJ TZIMISCE

Por lo que hace referencia a los obertus, las propuestas ventrue son recibidas como la oportunidad de lograr que los gangrel del barón sean aceptados como nueva familia retoño de los tzimisce. Los gangrel se ocuparán de vigilar el cumplimiento del Código de los Legados, el cual había sido tomado más a la ligera en los últimos años, además de sus ejecutores. Por supuesto, otra función será la de proteger a su familia, los obertus.

PJ BRUJAH

Tribonius se mostrará muy en desacuerdo con los planes de los ventrue. Considera que los planes de los ventrue no pueden sino traer el desastre al imperio. Sacrifican la ayuda a corto plazo por la condenación al largo. Los lasombra controlan a los venecianos, y eso no puede sino significar a la larga una lucha entre los intereses de los latinos y los bizantinos.

PJ SETITA

La llegada de nuevos habitantes a la ciudad no puede sino comportar carne fresca para llenar los garitos controlados por los setitas, tal es la opinión de Khay' Tall. Por el contrario, Sarrasine opina que la llegada de los latinos comportará una lucha por el control de las zonas de ocio con cainitas recién llegados que hasta la fecha no existía.

PJS NOSFERATU

¿Qué decir de este clan? Cualquier actuación que los pjs decidan tener a lo largo de la aventura dependerá totalmente de lo que puedan descubrir, así es la forma de actuar de estos habitantes del subsuelo.

Las consecuencias: Tras la celebración del Séptimo Consejo, y la aprobación de los puntos allí planteados, las consecuencias no se hacen esperar. La carta del Emperador al Papa tiene como respuesta la organización de la Primera Cruzada bajo los auspicios de Urbano. Grandes cantidades de latinos llegan al imperio, aunque lejos de quedarse lo atraviesan con rapidez. Los micalitas siguen perdiendo protagonismo ante el creciente acercamiento entre los ventrue y los tzimisce, propiciado por Belisario.

EL ÁNFORA ROJA

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Año 1160. Esta parte está preparada principalmente para ser jugada por el personaje setita, aunque otros como el brujah o en ventrue también tienen cabida. Naturalmente, las escenas correspondientes a estos últimos pueden ser fácilmente manejadas para cambiar los personajes que en ella intervienen. En el transcurso de la aventura los nosferatu son quizás unos de los más sencillos de involucrar, especialmente si el resto se siente incapaz de obtener las pistas adecuadas.

La aventura gira en torno al enfrentamiento entre dos cainitas, ambos latinos, por el control de la zona donde se encuentra el local que da título a la parte. Uno es un lasombra mientras que el otro es un brujah, los dos prácticamente unos recién llegados a la ciudad y que buscan abrirse paso como sea. El lasombra, de nombre Tadeo, está buscando un lugar donde establecerse con un local que le pueda proporcionar alimento con regularidad y que éste cerca de su refugio. Al descubrir la existencia tan cercana –apenas unas calles– de la taberna controlada por los setitas temió que situar el suyo cerca del de las Serpientes pudiera traer demasiados problemas de convivencia, así que les realizó una oferta para hacerse con su local, oferta que será rechazada por éstos. Desgraciadamente para Tadeo, su intento llega a oídos de Marco, su enemigo brujah. Éste decide aprovecharse de la situación y envía a unos humanos dominados para que ataquen el local de los setitas y que las sospechas recaigan sobre el lasombra. Si los pjs decidiesen atacar a éste, el cainita –en caso de seguir vivo, cosa que dudamos– recurrirá a Magnus para que interceda por él, el cual reaccionará dirigiéndose a su vez al jefe de la familia a la que pertenezca el pj que muestre una mayor hostilidad. Naturalmente, Marco espera que el enfrentamiento finalice con la destrucción de Tadeo o bien con éste cayendo en desgracia.

Por lo que hace referencia al devenir normal del imperio, ver la parte dedicada a tal fin en el capítulo “Los primeros disturbios”.

INTRODUCCIÓN PARA EL PJ SETITA

La acción se inicia en el año 1160, en pleno corazón de la zona conocida como El Gran Bazar y donde el pj regenta, por encargo expreso de Sarrasine, un local conocido como “El Ánfora Roja”. Es noche cerrada, una fuerte tormenta descarga en el exterior y el ambiente –por así decirlo, acogedor del local– hace que la clientela esta noche sea más abundante de lo habitual.

Allí se encuentra el pj setita cuando se abre la puerta y por ella entran dos sujetos cubiertos con capas ocultando su rostro, completamente empapados por la lluvia que cae sin cesar en el exterior desde hace ya un buen rato. La tormenta arrecia por unos breves instantes y gotas de lluvia se cuelan en el interior de la taberna ante las protestas de los que allí se encuentran. Los dos hombres –ghouls en realidad– se dirigen hacia el pj setita le pedirán hablar a solas; en caso que la respuesta sea negativa decidirán volver en otra ocasión más propicia. Una vez acomodados, ambos sujetos apartarán sus capuchas de su rostro y el pj podrá ver a dos hombres que rondan ambos la treintena, aspecto que indica que están acostumbrados a solucionar problemas por lo físico más que por la conversación –especialmente uno de ellos– y que a alguien normal –no es el caso del pj– no le haría gracia cruzarse en un callejón a oscuras una noche como la presente, uno con un gran bigote que le cubre el labio superior casi de extremo a extremo de la cara mientras el otro presenta un pendiente con forma de caracola en su oreja derecha. Sin más preámbulos el que parece más listo iniciará la conversación:

“Representamos a alguien interesado en adquirir vuestro local. Nos ha enviado para llegar a un acuerdo que satisfaga a ambas partes”.

El ghoul hará una oferta que sin duda no dejará satisfecho al pj, no por baja la cantidad ofertada sino por el simple hecho que los setitas no se plantean en absoluto vender el local. Tras una breve discusión y tras comprobar que la posición del pj parece inamovible los dos ghouls aceptarán la negativa y se despedirán educadamente, perdiéndose en las calles bajo la tormenta. Por nada del mundo –disciplinas aparte– mencionarán al pj quien es el que los envía, antes abandonarán las conversaciones que seguir adelante descubriendo a su señor.

Si a posteriori el pj decide consultar con sus superiores, éstos aplaudirán su determinación al negarse a escuchar seriamente la oferta realizada.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PJS VENTRUE I BRUJAH

Nos encontramos en el año 1160. El pj ventrue y el pj brujah se encuentran en una taberna conocida como “El Ánfora Roja”, un lugar regentado por los setitas y situado en una de las zonas más depravadas y peligrosas de El Gran Bazar. El local no es excesivamente grande, a mucha distancia de por ejemplo “La Ruta de la Seda”, pero si lo suficientemente acogedor para poder pasar un buen rato sin ser molestado (lo que ocurra en el exterior ya no es incumbencia de sus propietarios). Los motivos por los cuales se encuentran aquí pueden ser de lo más variado, eso queda ya a la discreción del narrador. Sentados en una mesa situada en un rincón, los cainitas pueden observar sin llamar la atención a la quincena larga de mortales que apuran sus jarras y satisfacen su gula con platos de carne y pesado, la especialidad de esta taberna portuaria. Allí se encuentra el pj setita junto a los otros dos cuando unos gritos resuenan en la parte posterior del local. Si se dirigen hacia allí –por cierto, aunque el resto de presentes parece haberlo oído también no muestran señales de excesiva preocupación, tal es el barrio donde nos encontramos – verán unas escenas que los obligarán a tirar para mantener el control: una de las habitaciones de la parte trasera de “El Ánfora Roja” está ardiendo. Las personas que allí se encuentran se afanan en apagar el incendio, favorecidas por las recientes lluvias que han caído en la ciudad y que hacen que el fuego se propague con más lentitud de la que sería habitual. Tras arduos esfuerzos el fuego es extinguido y los pjs podrán examinar la zona quemada. Con una tirada exitosa de Percepción + Alerta a dificultad 8 verán en el fango, entre las numerosas pisadas, unas que parecen pertenecer a dos personas que se alejaban de la zona quemada corriendo, a juzgar por la separación entre los pasos. Desafortunadamente, una decena de metros más allá, al llegar a una vía mayor las huellas se pierden irremisiblemente entre la multitud de pisadas que allí se encuentran.

El lasombra: Seguramente, la oferta realizada por los enviados del lasombra unos días antes hará de él un sospechoso de ser el causante del ataque. Dar con él no debería ser difícil, más cuando el setita se mueve como pez en el agua en este ambiente y conoce a la mayoría de sujetos que pueden saber algo de toda la zona. Los métodos utilizados y la información obtenida se deja ya a la voluntad del narrador, pero lo cierto es que si los pjs se mueven bien acabarán situando a los dos sujetos como visitantes asiduos de un callejón, una sucia y oscura callejuela de Bizancio conocida como El Callejón del Muerto, no hace falta decir el porqué de ese nombre. Lo más importante de todo ello es que el setita podrá situar allí a Tadeo, un lasombra llegado hace poco tiempo a la ciudad, calcula que a lo sumo unos dos meses más o menos, y a quien se ha visto rondando por los alrededores. Cabe decir que dicho callejón no se encuentra muy lejos del local del pj, más bien todo lo contrario.

En el supuesto que decidiesen obtener más información una manera sería dirigirse a los nosferatu, por ejemplo a los pjs pertenecientes a dicho clan. Éstos podrían obtener la información deseada sin ninguna dificultad, simplemente dirigiéndose a algunos de sus hermanos que tienen como zona principal de actuación los muelles. Si así lo hiciesen descubrirían que Tadeo llegó hace unas diez semanas en un barco genovés que atracó en el puerto de Neorion, un bajel mercante procedente de Bari.

Si deciden buscar al latino lo podrán encontrar fácilmente por las calles, acompañado por sus dos ghouls, los mismos que ya conoce el pj setita. Naturalmente, Tadeo negará cualquier relación con los hechos afirmando que él no quemó el “Ánfora Roja” y mostrándose ofendido intentará que los pjs lo dejen tranquilo. Es un recién llegado, así que es difícil que reconozca a éstos, pero a pesar de todo intentará evitar enfrentamientos. En caso de ser amenazado o agredido directamente recurrirá a Magnus, el cual reaccionará como fue descrito con anterioridad.

El asalto: Cuatro días después del intento de quemar el local el setita sufrirá un ataque por parte de unos ladrones. Dejado a la discreción del narrador, reflexionando sobre el asalto quedará claro que no se trataba de un robo cualquiera, los cuatro energúmenos parecerán estar esperando al setita. Si alguno de ellos sale con vida podrán averiguar que alguien les pagó una bolsa de monedas para acabar con él. No saben su nombre, únicamente que contacto con ellos en un local llamado “El Cubil de Sara”, un burdel cercano al puerto de Neorion. El setita, como buen conocedor de estos locales ésta seguro que ningún cainita controla dicho burdel. De la persona sólo pueden decir que aparentaba unos cincuenta años –como el lasombra –pero un examen muy detallado y extremadamente exitoso con Áuspex revelará que sus recuerdos han sido alterados, tanto como referencia al lugar como al aspecto del contratante.

Si deciden visitar “El Cubil de Sara” pueden llevarse una desagradable sorpresa: el brujah Marco es conocedor que dicho local acoge parentela de los garou (roehuesos más concretamente) así que si lo visitan pueden tener un peligroso enfrentamiento.

El Cubil de Sara: La Sara en cuestión es una Roehuesos de cuarto rango que gracias a sus dones identificará rápidamente a los pjs como lo que son. Ella intentará mantenerse al margen, pero avisará a dos compañeros –y según el número de pjs a algunos miembros de su parentela –para que les tiendan una

emboscada y los maten. En el caso que los pjs tras salir victoriosos del enfrentamiento averigüen la verdad referente al local y decidan atacarlo, ella luchará hasta la muerte por defender su territorio. Naturalmente, desconoce cualquier dato referente a los dos cainitas latinos, así que tampoco podrá serles de mucha ayuda.

Si se ha dado el caso que Tadeo protestó ante Magnus, como decíamos éste hablará con el dirigente de la familia del pj. La reacción dependerá de qué familia se trate, pero a pesar de todo un aviso llegará a los pjs, más que un aviso unas preguntas sobre los hechos, pues a ninguno de los cainitas –excepto Belisario, pero sería Caius quien se dirigiría al pj ventrue –les caen simpáticos los latinos.

Un nuevo intento: Una semana después del ataque de los ladrones tendrá lugar un nuevo intento de quemar el local. Esta vez irán cuatro ghouls y seis humanos dominados. Además, uno de los ghouls lleva un objeto perteneciente a Tadeo y que le fue robado, el cual esperan dejar allí tirado para que sirva de falsa pista, culpando a lasombra de los hechos. Si los pjs son hábiles y rápidos en actuar acabarán descubriendo este hecho.

Si tras el incidente anterior o tras cualquier otro los pjs deciden entrevistarse con Tadeo y preguntarle si tiene algún enemigo especial, el lasombra explicará que así es:

“Un brujah llamado Marco con el cual estoy enfrentado desde que ambos vivíamos en la ciudad de Bari, aunque lo último que se de él es que permanece en la ciudad itálica”.

Este dato puede ser comprobado, aunque más sencillo que ir a Bari a buscar la información es intentar descubrir si alguien que corresponda a la descripción del brujah ha llegado a la ciudad en los últimos tiempos. Si las pesquisas toman este rumbo el grupo acabará averiguando que dicho cainita llegó a la ciudad aproximadamente una semana más tarde que el lasombra. Lo único que se sabe de él es que su refugio se encuentra en alguna zona del Gran Bazar.

Encontrarlo será bastante difícil, pues nadie conoce sus costumbres y tampoco ha llevado a cabo ninguna acción que lo coloque en el punto de mira (al menos no abiertamente). Si finalmente dan con él se negará a contestar y evitará mirar a los ojos a los cainitas para evitar ser dominado. Si los pjs actúan de esta forma cesará temporalmente en sus ataques para evitar atraer la atención sobre él.

Si por el contrario deciden vigilarlo acabarán descubriendo como, en una visita a los muelles, habla con unos tipos que a la noche siguiente montarán un altercado en “El Ánfora Roja” donde esperan provocar grandes destrozos. Si eso sucede, suponemos que los pjs y tendrán suficientemente claro quien es el responsable de los ataques al local del setita.

TADEO, LASOMBRA DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 2, APA 3. PER 4, INT 3, AST 3.

Talentos: Actuar 2, Alerta 1, Empatía 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Subterfugio 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Equitación 2, Etiqueta 3, Trato con animales 1.

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

Disciplinas: Áuspex 2, Dominación 3, Obtenebración 3, Potencia 1.

Trasfondos: Contactos 3, Aliados 3, Criados 2, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Humanidad: 8.

Fuerza de Voluntad: 7.

MARCO, BRUJAH DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 2, RES 4. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 2, AST 2.

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Empatía 3, Esquivar 1, Pelea 3, subterfugio 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Tiro con arco 1, Sigilo 1.

Conocimientos: Lingüística 1, Leyes 1, Política 1, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Áuspex 1, Celeridad 1, Dominación 3, Potencia 1, Presencia 2.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Criados 2, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5.

Camino: Humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

LOS PRIMEROS DISTURBIOS

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Nos encontramos en el año 1183. Tras la celebración del Séptimo Consejo, y con los hechos que tras él tuvieron lugar, el tan temido –por algunos –enfrentamiento con los latinos no se ha producido. El 1118 sube al trono Juan Comneno, iniciándose una época de buenas relaciones entre tzimisce y ventrue. Muchos territorios son recuperados bajo el mando del nuevo emperador, mientras los latinos se convierten en un problema menor. Estos tiempos de prosperidad traen a Bizancio gran cantidad de cainitas, entre ellos el salubri Achmet (concretamente el año 1140), conocido como el Soñador, el cual ansía encontrar la mítica Golconda y que es ayudado por Gesu. Pero para desgracia de todos, el emperador es asesinado –por los Assamitas, aunque pocos son los que conocen este hecho –y Belisario busca urgentemente un nuevo acercamiento con los latinos. Con Manuel Comneno en el poder, gran cantidad de cargos importantes en el gobierno imperial son cedidos a extranjeros. Lamentablemente, el plan ideado en su día por el antiguo general pierde adeptos, especialmente tras el auge del que los latinos pasan a gozar tras los últimos cambios, acrecentándose a pasos agigantados una ira popular contra todo aquello que signifique occidental –y latino más concretamente –dentro del imperio.

Mientras, del exterior del imperio llegan noticias referentes al asesinato de Saulot por parte de Tremere, el antiguo mago mortal. Los salubri empiezan a ser perseguidos, mientras sus asesinos, los usurpadores, se enfrentan a tzimisce, gangrel y nosferatu al haber utilizado a éstos en la creación de sus sirvientes, las gárgolas.

Por lo que hace referencia a la parte en sí, los inicios de todos los pjs serán prácticamente iguales en esta parte. Al despertarse por la noche los pjs lo primero que oyen será un gran griterío proveniente de las calles. Al salir al exterior verán que en algunos puntos de la ciudad, principalmente los cercanos a la zona donde los extranjeros son mayoría aparecen altas columnas de humo y un tenue resplandor rojizo en el cielo. Las gentes por las calles se ven extremadamente alteradas, algunos con rudimentarias e improvisadas armas en las manos. Un frenesí destructor parece haberse apoderado de ellos. Cuando pregunten a la turba descubrirán que Alejo II, hijo de Manuel Comneno y Emperador, ha muerto. Su primo Andrónico al parecer se ha puesto al mando reclamando el trono y atacando a los latinos y sus posesiones. Como bien saben los pjs muchos de los males que asolan la ciudad son atribuidos a los extranjeros, principalmente venecianos y genoveses que viven en la zona más próxima al Cuerno de Oro. Muchos lugares importantes en la burocracia bizantina han sido ocupados por ellos, se les ve como personas que han llegado para enriquecerse y con ello no hacen más que empobrecer a los auténticos habitantes de Bizancio. Por ello una corriente antilatina se ha ido adueñando de los pensamientos de las gentes humildes que viven en sus calles y que ha sido alimentada por los poderosos que se han visto relegados por la llegada de estos extranjeros. Todo este ambiente ha sido el caldo de cultivo ideal para esta especie de revuelta que los pjs encontrarán nada mas despertar.

PJ TZIMISCE

El pj iniciará el día como hace normalmente, aparentemente ninguna novedad perturba el ambiente del monasterio del Cristo Pantocrátor donde se encuentra. Pero las cosas van a cambiar muy rápido. Uno de los monjes se le acerca con paso apresurado y con un murmullo en el oído le comenta lo siguiente:

“Señor, partes de la ciudad están ardiendo. El señor Symeon pide que vaya a verlo a lo alto del monasterio, en el muro que da a los muelles”.

La agitación en todo el monasterio se hace evidente cuando el pj sale al exterior de la nave principal y se dirige hacia el hospital, el cual da directamente a los muros más cercanos al Cuerno de Oro. Al llegar verá al Guardián de la Fe y a Symeon observando la ciudad desde allí. Estos le darán la bienvenida. El pj verá lo que el monje le había mencionado: grandes zonas de la ciudad están ardiendo, aunque principalmente las situadas en la zona próxima al Cuerno de Oro, el lugar conocido como el Barrio Latino y hogar de la mayoría de extranjeros de esta procedencia que en la ciudad viven. Grandes columnas de humo son visibles mientras las siluetas de los edificios en llamas se recorta contra el horizonte. Symeon explicará al pj todo lo referente a la muerte de Alejo II y la actitud de Andrónico.

“Y bien –preguntará Symeon - ¿qué opináis de lo que estáis viendo? ¿Acaso deberíamos intervenir?”.

“A mi parecer lo más prudente es esperar y observar. Creo que esto es simplemente el inicio. O alguien interviene o la tragedia será de grandes proporciones”, razonará el Guardián.

“¿Y quien intervendrá? ¿Miguel, absorto en su búsqueda espiritual? ¿Los ventrue,? Si quizás deberían ser ellos quienes lo hagan, a fin de cuentas son los más interesados en quien pone y quita a los emperadores, simples marionetas en sus manos. ¿Qué opinas tú, (nombre del pj)?”.

Al final Symeon prohibirá a nadie abandonar el monasterio mientras duren los altercados.

Al día siguiente, una vez las cosas se hayan ya calmado, la rutina seguirá igual que siempre, como si nada hubiera pasado. Los tzimisce serán de la opinión que lo que sucedió por la noche es tan solo un aviso, la señal de que algo más grave está a punto de ocurrir, y nadie parece hacer nada por remediarlo.

PJ SETITA

Nada más levantarse por la noche el pj oirá con toda claridad un gran alboroto en el exterior del lugar donde tenga su refugio. La ciudad brilla con un extraño fulgor, ocasionado como descubrirá momentos más tarde por algunos incendios que se están produciendo en la zona del Barrio Latino. Si el pj decide preguntar a las personas que ve por las calles obtendrá las respuestas que le explicarán los hechos relatados en la introducción. Si el pj decide ponerse en contacto con Khay' Tall o bien con Sarrasine los encontrará a ambos en La Ruta de la Seda. Los dos se encuentran reunidos discutiendo que hacer, pero cuando llegue el pj el líder setita en la ciudad le ordenará lo siguiente:

“Dirígete a la zona del Barrio Latino. Allí busca a aquellos que estén más enloquecidos que, visto lo visto no tendrás dificultades para encontrarlos, y envíalos contra algunos de los locales que nos hayan colocado trabas en nuestro camino. Es una oportunidad única de enseñarles que nadie debe enfrentárenos a menos que quiera correr el riesgo de ver su negocio destruido. Si lo crees necesario, usa algunos de nuestros esbirros para que te acompañen. Actúa correctamente y en provecho de nuestra causa, (nombre del pj) y podrá dirigir también alguno de las tabernas o burdeles que hoy caigan en nuestras manos”.

Tras estas palabras el pj podrá dirigirse a realizar la tarea encomendada, trabajo que estamos seguros que llevará a cabo con la máxima eficacia y sin faltarle ni una pizca de alegría. Dejaremos a la inspiración del narrador los detalles de esta noche para el pj setita, pero un poco de diversión de vez en cuando no viene mal, no todo van a ser desgracias o sufrimientos. Eso sí, sería conveniente regalarle en los detalles de terror que está viviendo la ciudad: sangre, fuego, carreras arriba y abajo, muerte....

Cuando cerca del amanecer las cosas se vayan ya calmando llegará el momento que el pj vaya a rendir cuentas a su sire y a Khay' Tall. Si las cosas han ido bien sin duda recibirá las felicitaciones pertinentes.

PJ NOSFERATU

Como buenos nosferatu que son, los pjs serán de los primeros en enterarse de lo que está sucediendo en la ciudad, tanto de la muerte de Alejo II como de las intenciones de Andrónico y de los disturbios que están asolando Bizancio. En un principio deberían limitarse a observar, pero ya se sabe, un poco de diversión nunca está de más. Los movimientos que decidan hacer ya serán cosa suya, serán muy libres de actuar como más les plazca. Si hay que improvisar el narrador ya sabe lo que está ocurriendo en toda la ciudad, así que no lo tendrá muy difícil.

PJ BRUJAH

El pj despertará en su refugio al igual que el resto de cainitas, aquí el inicio no diferirá mucho. Una vez sea consciente de lo que está sucediendo en la ciudad es mas que probable que decida ir a ver a Tribonius. Si esto sucediese el líder de los Lector lo enviará a una misión urgente: salvar unos documentos que se encuentran en una librería regentada por unos latinos, genoveses más concretamente, en la otra orilla con lo cual el pj tendrá que cruzar el barrio latino, tomar una embarcación y atravesar el estrecho. Toda la zona es un auténtico pozo de miseria, pocos ajenos al barrio son los que se atreven a entrar, así que el brujah tendrá alguna cosa más que un plácido viaje. Cuando llegue al otro lado tendrá que orientarse primero para abandonar los muelles –hasta aquí lo más fácil –luego las laberínticas calles repletas de almacenes y finalmente las callejuelas donde viven amontonados los genoveses que ahora controlan esta zona de la ciudad. Pero como comprobará en sus propias carnes, si los latinos no son bienvenidos fuera de sus barrios los bizantinos tampoco gozan de muchas simpatías en los lugares por donde se mueve ahora. Algunos maleantes le saldrán al paso para vengarse de lo que está ocurriendo al otro lado del estrecho, pero estamos seguro que un cainita con las habilidades del pj no tendrá dificultades para deshacerse de unos mortales por muy sedientos de sangre que estén (seguro que el pj en este aspecto les gana). Finalmente, cuando consiga llegar a la librería está permanecerá cerrada, aunque se ve luz bajo la puerta. Sus dueños han decidido permanecer allí para proteger sus posesiones y el pj tendrá que ser muy

persuasivo para lograr entrar. Afortunadamente, nadie visitará el lugar buscando destruirlo, así que podrá regresar y explicar a Tribonius que los libros permanecen a salvo.

PJ VENTRUE

Nada más despertar el pj será avisado por un criado de Belisario el cual parece reclamarlo en el Palacio Sagrado del Gran Palacio, el refugio de Caius. Ignorante en un principio de lo que sucede, al pj le costará trabajo dirigirse hasta allí si decide hacerlo por las calles, pues la gente se ha vuelto peligrosa y los malhechores que acechan para aprovechar el caos son numerosos. Afortunadamente, a medida que se acerque al lugar de destino las calles y avenidas están más desiertas y los guardias son presentes en mayor número. El Palacio, por supuesto, es seguro, y el pj es recibido por Ana Comnena, la cual le explica los hechos si los desconocía y lo conduce al salón donde Caius, sentado en su trono de oro, los espera a todos para discutir los acontecimientos. Allí está el patriarca ventrue, Belisario, Epiro, Ducas y el pj. Poco después llega de nuevo Ana, esta vez con Nicéforo. Caius es quien empieza a hablar, tomando el mando de la conversación.

“Todos sabéis el motivo de esta reunión. Alejo II ha muerto y el pueblo se ha levantado empujado por Andrónico. Culpan a los latinos de todos los desastres, y la pregunta es clara: ¿Qué vamos a hacer? Nosotros fuimos en su mayor parte responsables de las alianzas con los occidentales, y nosotros somos quien ponemos y quitamos a los emperadores que se sientan en su trono. Manuel ha muerto, pero ¿debemos detener a Andrónico?”.

De repente, Ducas interviene:

“La pregunta no es si debemos intervenir o no, la pregunta correcta a mi entender es si podemos”.

“Nuestro amigo Ducas siempre tan perspicaz” exclama Nicéforo.

“Creo que deberíamos intervenir –corta Belisario –o esto se nos escapará aún más de las manos. No ahora, sin duda, ni quizás mañana, pero seguramente sí más adelante. Sigo opinando que conservar a los latinos de nuestro lado no puede sino reportarnos ventajas”.

“Escuchada a Belisario –corroboró Ana Comnena –pues habla con razón. Nos guste o no Bizancio depende en estos momentos de las potencias occidentales y ...”

“No. Eso no es cierto” grita enfurecido Epiro. “Los latinos sólo nos han traído desgracias”.

El pj puede intervenir cuando lo considere oportuno, por supuesto. A pesar de todo los ventrue se darán cuenta que no pueden detener a Andrónico en esos momentos, así que lo único que pueden hacer es trabajar para que las cosas se calmen y no vayan a más. Finalmente los ánimos parecen apaciguarse y Andrónico es escogido nuevo Emperador, pero todos saben que Bizancio no es ni mucho menos el remanso de paz que todos querían, aquel Sueño que Miguel, Antonius y el Dracon tuvieron una vez hace casi un milenio.

LA MATANZA DE LOS LATINOS

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Año 1185. Este año se produce el enfrentamiento definitivo entre los bizantinos y los latinos allí instalados, aunque más que enfrentamiento el suceso se convertirá en una auténtica carnicería. Todo tiene su origen decenios atrás cuando los occidentales fueron llegando y haciéndose con parcelas de poder en la burocracia imperial, lugares que pasaron a estar vedados para los bizantinos de origen. Tras los sucesos que tuvieron lugar la noche de la muerte de Alejo II había la falsa impresión que la animadversión había menguado, pero cuando a la capital llegaron noticias del saqueo de Tesalónica por parte de las tropas de Guillermo II de Sicilia, la llama que había estado oculta estalla con todo su esplendor cegando la razón de los bizantinos y lanzándolos a una carrera de caos y destrucción, donde la meta es la muerte de cualquier occidental que se cruce en su camino. Andrónico es asesinado, ciudadanos y cainitas por igual matan y queman los hogares y las iglesias de los extranjeros, el Hospital de San Juan es asaltado y sus pacientes asesinados; centenares de extranjeros y prácticamente todos los vampiros latinos encuentran la Muerte Definitiva, todos excepto Gabrielle de Venecia y su protegida mortal, Lillian, las cuales se refugian en el Monasterio del Cristo Pantocrátor donde piden la protección de Symeon. Por lo que hace referencia a los pjs a todos ellos les toca decidir que rumbo de acción toman. Lo cierto es que nadie será capaz entre los cainitas de detener la fiebre destructora que asola la ciudad. Lo que si que hay son unas acciones claras que son seguidas por algunas familias, como por ejemplo los nosferatu, los cuales en un principio se limitarán a permanecer expectantes en sus refugios. Únicamente cuando estos se vean amenazados decidirán actuar. Otros, como los malkavian, encuentran un fantástico escenario para dar rienda suelta a todo aquello que llevan dentro.

POSIBLES ESCENAS QUE PUEDEN ENCONTRARSE LOS PJS

- Una iglesia es asaltada por una turba enloquecida: su interior es arrasado, los que allí se habían refugiado son asesinados y sus estatuas y cristaleras destruidas. En caso de participar en el asalto algún pj es posible que encuentre a algún lasombra latino buscando refugio en su interior.
- El negocio de un comerciante es asaltado el cual pide ayuda al pj. Si decide matarlo, allá él con su conciencia; si lo ayuda deberá enfrentarse a un grupo de unos diez o quince enloquecidos ciudadanos.
- El apaleamiento hasta la muerte de dos familias por parte de la multitud: ¿se lo quedarán mirando o piensan actuar?
- Un bruja veneciano está haciendo una matanza con los humanos bizantinos que lo estaban atacando. ¿A quien apoyará el pj?
- Dos cainitas latinos ambos lasombra, acosados por cuatro cainitas bizantinos buscan refugio en los subterráneos habitados por los nosferatu. ¿Los dejan pasar, los entregan a sus perseguidores o los matan ellos mismos?
- Un lasombra genovés busca refugio en La Ruta de la Seda. En el supuesto que Tadeo aún estuviese vivo podría tratarse de él y el local en cuestión “El Ánfora Roja”. ¿Qué hará el pj setita si se diese el caso? Si no lo mata quizás Khay’ Tall mismo se encargue de eliminar al extranjero, pero entonces, ¿cómo se sentiría el pj ante la mirada reprobadora de su jefe?
- Encuentro para el pj tzimisce: Desde el Monasterio del Cristo Pantocrátor puede verse el perfil de la ciudad iluminada por las llamas que jalonan el horizonte. Por todo Bizancio resuena el repicar de las campanas confundiendo con los gritos de los mortales y los cainitas a lo largo y ancho de lo que alcanza la vista, aunque la mayoría de los focos parecen encontrarse cerca de la zona del Cuerno de Oro, el espacio conocido como el Barrio Latino. Desde una de las ventanas del monasterio Symeon, el barón Thomas Feroux y el pj se encuentran siguiendo los acontecimientos cuando un monje se les acerca a toda prisa anunciando la presencia de dos mujeres en el exterior del monasterio, las cuales se acercan por la avenida que conduce hasta éste perseguidas por un grupo de bizantinos. Symeon asentirá y les comentará de ir a las puertas a recibir a la caintita y a su acompañante, pues sin duda de eso se trata. Cuando lleguen verán como, efectivamente, dos mujeres ascienden por el camino seguidas por unas veinte personas. Cuando lleguen a su altura una de ellas se presenta como Gabrielle, siendo la otra Lillian, una chiquilla de pocos años de edad. Gabrielle le solicita a Symeon refugio ofreciéndole a la niña como regalo en caso que se lo conceda. Symeon asentirá con un leve gesto de su cabeza y ordenará a los monjes que las lleven a la capilla. A los pocos segundos llegan los humanos, dieciocho en total, armados con palos, cuchillos y hachas. Uno de ellos se adelantará y con un

tono altivo ordenará a Symeon que entregue a las dos fugitivas. El cainita volverá a asentir con la cabeza y mientras el barón y seguramente el pj lo miran con expresión de sorpresa comentará: *“Por supuesto, mostrémosles a nuestros invitados las maravillas que oculta nuestro monasterio”*, mientras con un gesto los invita a pasar. Cuando estén en el interior y a un gesto del tzimisce los monjes cerrarán las puertas y empezará la escabechina. Cuando el patio de entrada esté ya sin mortales de pie, Symeon mirará a sus acompañantes y les dirá: *“Protegeremos a Gabrielle y a Lillian, pero se acabó el permanecer ociosos. Thomas, (nombre del pj), id y traed algunos cainitas latinos que nos servirán para nuestros estudios. ¿No os parece?”*. Thomas lanzará una risotada y aceptará encantado. *“Vayamos pues, por fin vamos a actuar. Tanta inactividad me estaba poniendo ya nervioso”*. Ya en el exterior del monasterio el pj podrá optar por ir solo o bien hacerse acompañar de los gangrel del barón, y ya será cuestión del narrador preparar algunos encuentros con los cainitas latinos del lugar.

Por supuesto, los encuentros mencionados anteriormente son tan solo algunos posibles ejemplos que el narrador puede utilizar, siendo libre de eliminar algunos y añadir otros.

La noche, con todos los encuentros que se vayan produciendo irá transcurriendo hasta finalizar, como ya dijimos antes, con la práctica exterminación de los cainitas latinos de Bizancio y buena parte de los mortales que aquí vivían. Desafortunadamente, cuando el nuevo día nace las consecuencias de los hechos de la noche anterior empiezan a hacerse evidentes, aunque para los cainitas llegarán cuando semanas después se celebre el Octavo Consejo.

EL OCTAVO CONSEJO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Caius, Gesu y Petronio convocan un nuevo consejo para tratar de incidentes con los latinos acaecidos unas fechas antes. Para ello se ha cursado una invitación a los latinos de Narsés y a él mismo para asistir a dicha reunión en representación de los latinos. Los venecianos llegan en un barco de esta república a tiempo de estar presentes junto a los cainitas más importantes de la ciudad. Al consejo estarán invitados, naturalmente, los pjs. En el transcurso de dicho consejo Narsés y los suyos intervienen exponiendo sus quejas y obligando a Caius a entregar dos cabezas de turco como son Epiro y Tribonius. Ambos son encontrados culpables de instigar los tumultos y finalmente son ejecutados en la hoguera. Además, el mismo Caius se ve obligado a presentar excusas y el Barrio Latino de Bizancio pasa a ser gobernado por los latinos. Las exigencias son aceptadas, el Barrio Latino queda exento del Código de los Legados y al poco llega un vástago de Narsés, Alfonso, para hacerse cargo del lugar.

INICIO PARA EL PJ SETITA

El pj se encuentra en uno de sus locales entregado a cualquiera de sus vicios, o tal vez simplemente alimentándose de cualquier infeliz que para su desgracia allí se encontrase. Cuando finaliza y vuelve al salón principal se encuentra con Sarrasine y Gallasyn. Su sire, haciendo un gesto con la mano invita a su vástago a aproximarse. Una vez sentado y tras saludarse para el pj es muy evidente que el toreador se encuentra bajo los efectos de la sangre aromatizada con hachís.

“¿Cómo estás (nombre del pj)? Según me ha contado Gallasyn la nave que trae a Narsés y sus compañeros venecianos ya ha llegado para asistir al consejo. Y dime, Gallasyn, ¿asistirá Miguel o será Petronio esta vez quien acuda?”

“Lo desconozco, Sarrasine. Imagino que será Petronio pues a Miguel hace tiempo que no lo vemos. Sin duda el proceso de transformación en ángel es increíblemente costoso y sólo alguien como el gran Miguel sería capaz de tal hazaña”.

“Entiendo, entiendo”.

“Bien, y si ahora me disculpáis regresaré a mis aficiones”.

Dicho esto Gallasyn se levantará y se dirigirá a una de las habitaciones dejando solos al pj y a su sire.

“¿Qué te parece eso de la “angelización” de Miguel? ¿Crees que es posible?”

“Bueno, volvamos a temas más próximos. ¿Eres consciente que los últimos acontecimientos han debilitado la posición de nuestro clan en la ciudad?”.

La pregunta que acaba de hacerle Sarrasine a su vástago no es ninguna tontería. Sarrasine se ha dado cuenta que en los últimos tiempos la figura de Khay’ Tall se ha convertido más en un lastre que no en una ayuda para su clan y ha empezado a sopesar la idea de, en un futuro no muy lejano, llegar a sustituirlo. La conversación girará en torno a la situación de la familia setita en Bizancio y a la celebración del próximo consejo. A éste asistirá Khay’ Tall, pero Sarrasine y el pj lo harán únicamente en calidad de oyentes.

INICIO PARA EL PJ BRUJAH

El pj será convocado por Tribonius a su mansión. Tras recibir el aviso y presentarse asistirá a una reunión en la que también estarán presentes Theophilus, Dorotheus y Natalia Svyatoslav. Cuando estén todos juntos Tribonius los hará sentar y tras ofrecerles unas jarras con vital procederá a abrir la sesión. En el transcurso de ésta saldrá a relucir la delicada situación en que ha quedado la familia tras los hechos del Barrio Latino.

“Los hechos son extremadamente graves –explicará Tribonius –y mucho me temo que no salgamos indemnes. Lo cierto es que podríamos haber hecho mucho más por evitarlo, pues reconozco que tardé más de lo debido en tomar medidas para contrarrestar ese ambiente de odio a los latinos que se había apoderado de la ciudad, pero no creo que debamos nada a esos recién llegados y lo único que ansían es devorarnos y engullirnos; por eso fui lento en actuar y tomar las decisiones que creo podrían haber salvado las vidas de toda esa gente”.

“Eso no es cierto –le interrumpirá Natalia –y tu lo sabes. Durante siglos los brujah no han sido más que marionetas en manos de los ventrue y no es justo que, después de todo este tiempo bajo sus órdenes nos consideren culpables de algo que no tenemos más responsabilidad que ellos”.

Tribonius responderá diciendo que *“tal vez tengas parte de razón, Natalia, pero bajo esas condiciones fuimos aceptados en Bizancio y nuestra lealtad es para los patricios que nos acogieron y nos*

protegieron. Y eso te conviene no olvidarlo. La ciudad no necesita a los latinos pero Belisario alcanzó un pacto con ellos y ahora Caius deberá hacer concesiones, al menos así es como lo veo. Narsés exigirá venganza a cambio de seguir apoyándonos, y eso tiene un precio. Alguien deberá cargar con las culpas, pues sin duda habrá represalias. Con Miguel en letargo, Antonius muerto y el Dracon desaparecido la grandeza del Sueño se me antoja ya efímera. Ahora Bizancio no es más que un pálido reflejo de lo que antaño fue y que dudo que alguna vez vuelva a ser”.

Estas serán a grandes rasgos las opiniones que se verterán en la asamblea y donde el pj podrá intervenir cuando lo crea necesario. Las posturas, por lo que atañe al resto, son claras: Tribonius se muestra resignado y pesimista, Theophilus y Dorotheus apenas abren la boca para hablar mientras que Natalia es la única que muestra su postura combativa. Cuando la reunión finalice Tribonius llamará al pj a su lado. Una vez solos le explicará que *“no creo que vaya a vivir mucho más. Mi suerte ha finalizado y no creo que sobreviva a este consejo. Por ello te pido un último favor: me gustaría que Natalia fuese escogida como mi sucesora, la nueva Autokrator. No es que no confíe en ti, todo lo contrario. Pero creo que la familia necesita sangre nueva, otro enfoque de las cosas que ni tu ni yo somos capaces de darle. Tu, amigo mío, llevas ya demasiado tiempo en esto como para cambiar ahora. A mí me sucede lo mismo”.*

Sea lo sea lo que conteste el pj Tribonius no añadirá nada más y la continuación para el pj tendrá lugar durante la celebración del Octavo Consejo.

INICIO PARA EL PJ TZIMISCE

La historia para el pj puede tener dos inicios, dependiendo de si se ha convertido en un seguidor de Gesu o bien se encuentra más próximo a Symeon. Como Symeon tiene como mayor preocupación la Biblioteca de lo Olvidado –recordemos los inicios como mortal del pj –a diferencia de su hermano mayor, más preocupado por su búsqueda espiritual, supondremos que el pj sigue al lado de éste, motivo por el cual estuvo presente en los hechos del Monasterio del Cristo Pantocrátor. En el primer supuesto –apoya a Gesu –el pj deberá permanecer recluido y sin asistir al consejo, por lo que únicamente conocerá los hechos por las noticias que le transmita su líder espiritual.

Pero como decíamos antes partiremos de la suposición que el pj se encuentra en el Monasterio del Cristo Pantocrátor y que por tanto es partidario de Symeon. Tanto el Guardián como el barón Thomas Feroux, como el pj son convocados por Symeon en una de las múltiples salas del monasterio. Allí, una vez todos reunidos, el vástago de Gesu pasa a explicarles que Narsés y sus hermanos lasombra han llegado en un navío veneciano al puerto de Bizancio, por lo que el inicio del Octavo Consejo está ya próximo.

“Como bien sabéis, el tema principal de discusión serán los hechos ocurridos en el Barrio Latino. Tenemos por una parte a los ventrue y a los brujah. Son considerados por muchos, si no los instigadores directos, si culpables de no tomar las medidas necesarias para evitar el desastre. Creo que dentro de sus mismas familias las posturas no son nada claras. Es sabido por todos el interés de Belisario en la alianza con los latinos, interés que no ven nada claro algunos otros como Epiro o el mismo Caius. Por otra parte están Miguel y sus vástagos. El patriarca toreador permanece aletargado, así que suponemos que será Petronio quien lleve esta vez la voz cantante. Por supuesto, los delirios de Miguel les afectan sobremanera, y aunque será difícil hacer conjeturas sobre su posición no creo que se muestren satisfechos con los sucesos de esa noche. Por supuesto, Magnus no puede ni ver a Narsés, así que su postura es clara. Y ahora llega nuestro turno. ¿Qué posición tomaremos en un principio?”

En este momento intervendrá el barón, el cual preguntará por los gesudianos. Symeon negará con la cabeza y responderá:

“Gesu está mas pendiente de su búsqueda espiritual que de otra cosa. Veremos”.

El pj puede mostrar su opinión, pero finalmente el grupo acordará esperar la celebración del consejo y ver su desarrollo y las posturas de cada uno para decidir.

INICIO PARA LOS PJS NOSFERATU

Los pjs nosferatu, como dignos miembros de su clan, están en todo momento informados (si se mueven para buscar la información, claro) de la mayoría de sucesos acaecidos en Bizancio esta noche, así como de las intrigas que han tenido lugar desde esa fecha y que se verán reflejadas en el consejo que está a punto de celebrarse. La ciudad es un hervidero de reuniones entre cainitas y mortales, sus contactos, buscando los primeros cualquier información que pueda serles de utilidad fortaleciendo su posición y al mismo tiempo debilitando a sus enemigos.

Según ha informado Petronio a Malaquita –y éste lo hace a su vez con los pjs –será el cabeza de la familia de los nosferatu el que asistirá a la reunión del consejo.

INICIO PARA EL PJ VENTRUE

Sin duda el pj perteneciente a este clan será uno de los más afectados por la celebración del consejo. Su parte empieza cuando una noche, mientras vaga por las calles de Bizancio, es abordado por Belisario, su sire, el cual va acompañado por Ana Comnena. Los dos se dirigen a él nada más verlo. Lo primero que harán será comunicar al pj la llegada del barco de Narsés y sus acompañantes a los muelles bizantinos. Tras ello Belisario le comentará lo que sigue tras llegar a una taberna donde poder sentarse y hablar sin problemas:

“Los designados de nuestra familia para asistir al consejo somos Caius, Nicéforo y yo mismo. Por supuesto, tú, Ana, Epiro y Ducas también asistiréis aunque sin voz ni voto. Será cuando nos reunamos nuestra familia cuando mostraréis vuestro parecer sobre lo que habéis escuchado”.

Naturalmente, la posición de Belisario es clara así como la de Ana Comnena: ellos son partidarios de negociar con los latinos. Epiro es contrario, mientras que el resto no han mostrado abiertamente su opinión.

EL DESARROLLO DEL CONSEJO

Una vez expuestos los inicios para cada pj la continuación tendrá lugar cuando reciban los avisos en que son citados para el Octavo Consejo. Los que asistan recibirán un mensaje a través de un criado donde son citados dos noches después del aviso, a las diez, en una de las salas del complejo del Gran Palacio.

A medida que vayan llegando al lugar lo que verán será un gran número de soldados vigilando los alrededores, carruajes usados por algunos cainitas para trasladarse hasta el lugar y una tensión reinando en el ambiente como no se vivía en las últimas reuniones vampíricas. Para el desarrollo del consejo una de las posibilidades es mostrar las opiniones de cada uno de los ponentes, luego las familias que se reúnan y que sea aquí donde los pjs muestren su opinión definitiva. Naturalmente, y aunque ellos no lo sepan, el resultado está decidido independientemente de lo que digan. En algunos casos coincidirá con lo que el pj piensa y éste creará que su opinión si tuvo valor, pero en otros será totalmente contraria a lo que su familia exponga. Mala suerte para estos últimos.

La reunión se iniciará con los siguientes cainitas presentes, todos ellos agrupados según las familias a las que pertenezcan: Por los ventrue tenemos a Caius, Belisario, Nicéforo, el pj, Ana Comnena, Ducas y Epiro. Por los brujah lexor están Tribonius, Theophilus, Dorotheus, el pj y Natalia. Por los capadocios estará Alexia Theusa. Por los toreador asisten Petronio, Anthemios, Pakkourianis y Paul Bathalos. Por los lasombra bizantinos Magnus. Por los malkavian Gregorius. Por los setitas Khay' Tall, Sarrasine y el pj. Por los Malaquitas el mismo Malaquita. Por los tzimisce Gesu, Symeon, y el pj. Por los gangrel está el barón Thomas Feroux. Y finalmente, por los latinos asiste Narsés con cuatro compañeros, entre ellos Gabrielle.

Todos se encuentran en una enorme sala circular de techo transparente, como una vidriera de brillantes colores y el suelo de baldosas blancas que reflejan la luz de la luna que por ellas penetra.

Caius será el encargado de dar inicio al consejo:

“Hermanos cainitas. Estamos aquí reunidos para tratar los luctuosos sucesos acaecidos en nuestra ciudad y que tuvieron como consecuencia la muerte de cientos de mortales y decenas de cainitas a los que aquí en Bizancio denominamos “latinos”. Esperamos que los culpables, si es que los hubiera o hubiese, de que tales hechos tuvieran lugar salgan a la luz y sean debidamente castigados. Para iniciar el consejo cedo la palabra al noble Narsés, recién llegado de Venecia y que nos expondrá sus quejas y peticiones. Cuando gustéis”.

“Loables palabras, Caius. Pero habéis hablado de “si hubiera culpables”. ¿Acaso alguien lo duda todavía? Los latinos, como vosotros los llamáis, vinimos aquí porque fuimos invitados por vosotros. Espero que no hayáis olvidado este hecho. Fue en el año 1081 cuando acudimos a vuestra petición de ayuda. Y acudimos. ¿Y que hemos obtenido a cambio? La muerte de nuestros hermanos y hermanas y nuestro rebaño. Es por ello que si queréis seguir disfrutando de nuestro apoyo que tan bien os ha venido hasta el momento pedimos... no, ¡Exigimos! Justicia. Que el daño cometido sea reparado. Queremos a los culpables, es cierto. Pero también queremos la seguridad de que tal atrocidad no volverá a repetirse. Por ello solicitamos que el denominado “Barrio Latino” sea considerado como tal. Es decir, que quede exento de vuestras leyes y que por tanto no tengáis autoridad sobre él, sino que pase a ser gobernado por nosotros”.

Ante estas palabras voces de indignación y sorpresa se extienden por la sala. Será Petronio el que tome la palabra:

“Grandes son vuestras exigencias, Narsés, y por ello deberán ser discutidas con calma. Propongo suspender el consejo y dar paso a las deliberaciones para que cada familia pueda exponer su opinión y llegar así a un acuerdo”.

La propuesta será aceptada y los cainitas se levantarán de sus asientos, dirigiéndose cada familia a diferentes salas donde podrán exponer en privado sus opiniones. Naturalmente, intercambiarlas con otras familias no está prohibido así que el tránsito de cainitas por los pasillos será continuo.

El Consejo tardará aún tres días en las deliberaciones, tiempo en el que los pjs podrán exponer sus ideas y discutir las con los otros vampiros, incluso las que no pertenecen a sus familias. Sólo las tres principales a través de sus representantes (Caius, Gesu y Petronio) podrán adoptar decisiones definitivas. Las familias retoño, una vez formada una opinión la transmitirán a sus superiores. Éstos las valorarán en su justa medida y las tendrán en cuenta pero serán ellos los que acabarán tomando una decisión tras múltiples decisiones también. Entonces los tres patriarcas se reunirán y llegarán a una resolución final que será la que se expondrá en el Consejo. Así, una vez se haya llegado a un acuerdo se avisará a todos los cainitas reunidos en el Gran Palacio que la decisión ya ha sido tomada y que deben acudir a la sala para escuchar la resolución. Una vez estén los cainitas reunidos será de nuevo Caius el que se levante y tome la palabra:

“Hermanos cainitas. Tras largas deliberaciones el Consejo ha tomado las siguientes determinaciones: Primera, han sido encontrados culpables ya sea por instigación o por omisión de sus tareas el ventrue Epiro y el bruja lexor Tribonius, cuya negligencia y mala acción tuvieron como consecuencia las muertes de los cainitas latinos la noche de la que aquí tratamos. Por ello son condenados a la Muerte Definitiva, ardiendo en el fuego de las hogueras hasta que su existencia se convierta en cenizas”.

Gritos de protesta surgen de las gargantas de los lexor (suponemos que también de la del pj), todos excepto Tribonius que con un gesto pedirá a sus discípulos que se calmen y se sienten. Sin duda su actitud de tranquilidad asombrará a todos, no sólo a los miembros de su familia. Poco a poco sus compañeros se irán calmando y volverán a sentarse. Una vez restablecido el orden Caius proseguirá:

“Segundo: se acuerda que la zona conocida como Barrio Latino quede exenta del gobierno de la Trinidad y por tanto de los Legados que Bizancio observa. Esta parte de la ciudad pasará a depender de los llamados “latinos” a partir de este momento”.

“¿No olvidáis algo, noble Caius?” preguntará Narsés sin ocultar su satisfacción.

“Tercero, pido a Narsés y a todos los latinos nos disculpen por los hechos acontecidos y que esperamos que nunca más vuelvan a repetirse”.

Tras esta muestra de pública humillación los pjs allí presentes podrán realizar dos tiradas de Per+ Alerta una a dificultad 6 y la otra a 10. Si sacan la primera se darán cuenta de la mirada de odio de Caius hacia Narsés al pronunciar estas palabras y si alguien ha conseguido sacar la segunda se dará cuenta de la mirada de satisfacción de Nicéforo.

Escena para el pj ventrue: Esta escena tendrá lugar cuando Narsés visite a los ventrue mientras estos se encuentran reunidos. Una vez allí Caius le dirá al lasombra:

“Os habéis excedido con vuestras exigencias, Narsés”.

“¿Excedido? Vosotros sois los que os excedisteis ¿acaso lo olvidáis? Mis compañeros están muertos a causa de vuestra incompetencia o vuestra mala fe. Yo no he hecho más que transmitir las exigencias de mis señores allí en Venecia. Ahora os toca a vosotros escoger. O nos dais satisfacción o no tan solo os retiraremos nuestro apoyo sino que una flota vendrá aquí para ajustar cuentas. Y francamente, vuestra posición es excesivamente delicada como para que dudéis de nuevo, ventrue”.

Tras decir esto Narsés abandonará la sala. Caius se mostrará abatido, pero Epiro estallará inmediatamente:

“¡Ese bastardo se atreve a amenazarnos en nuestra propia casa y nadie le para los pies! Quizás si que tenemos lo que nos merecemos. Yo creo que no los necesitamos para nada. Es más, creo que fue una suerte lo que sucedió esa noche pues así nos da la posibilidad de librarnos definitivamente de esa escoria. Matemos a este arrogante y a todos los que lo acompañan”.

“No digas más estupideces, Epiro. Sabes perfectamente que necesitamos a los venecianos y a los genoveses” exclama Belisario.

Las discusiones se prolongarán un buen rato, tiempo en el que el pj podrá intervenir cuando quiera. Caius intentará irse quedando a solas con todos los ventrue excepto con Epiro. Lo que tiene en mente es (esto tras haber hablado con Gesu y Petronio y haber llegado a la conclusión que alguien tendrá que ser sacrificado por el bien de todos) explicarles las intenciones de entregar a Epiro y Tribonius para que sacien la sed de venganza de los latinos. El pj podrá expresar libremente su acuerdo o desacuerdo, pero por ningún motivo –así se lo advertirá Caius– deberá mencionarle una sola palabra a nadie.

Una pira para los cabeza de turco: Cuando Caius haya finalizado de hablar Epiro se pondrá en pie y protestará con todas sus fuerzas. En su foro interno sabe que la decisión es irrevocable y que ya no tiene escapatoria posible, pero su mente aún se niega en admitir que sus compañeros hayan decidido sacrificarlo cuando su única ambición ha sido la de proteger la ciudad donde viven. Además, está convencido que todos piensan igual que él y únicamente el miedo les impide así expresarlo.

“¿Entregarme? ¿Es que acaso os habéis vuelto locos? ¿Vais a hacer lo que estos malditos os ordenan? ¿Acaso sois sus marionetas? Malditos hipócritas, si todos os alegrasteis cuando esa chusma moría en vuestras manos. Estáis tan manchados de sangre como yo. ¿Cómo os atrevéis a juzgarme? Hermanos, ¿acaso vais a permitirlo?” –gritará dirigiéndose a los ventrue –.

A un gesto de Caius unos ghouls se acercará a él y lo cogerán y lo atarán con unas cadenas que traían consigo. Mientras todo esto sucede y Epiro se esfuerza por impedir que lo encadenen, Tribonius se dirigirá al pj brujah y le dirá lo siguiente:

“Recuerda lo que te comenté la otra noche. Lucha porque la ciudad sobreviva”.

Mientras, Epiro, fuera de si, se retuerce intentando liberarse de las cadenas que lo aprisionan. Se necesitarán varios ghouls para cogerlo y poder sacarlo de la sala. Por el contrario Tribonius acompañará a los ghouls sin oponer resistencia. Sabe que es inútil.

Todo el grupo se dirigirá al exterior del palacio donde, tras recorrer unas pocas decenas de metros llegarán a un terreno llano donde dos grandes maderos han sido colocados verticalmente sobre un montón de pequeños troncos. A la vista de las dos piras Epiro se retorcerá y gritará con más ganas, loco de terror ante el final que le espera. Los guardianes ghouls, a pesar de ser numerosos, se verán en serias dificultades para controlar al ventrue. Mientras lo atan al madero seguirá gritando:

“¡Malditos y mil veces malditos! ¡No podéis hacerlo! Yo sólo seguía órdenes!”

A pesar de la última revelación nadie hará mucho caso a sus palabras pues todos creen que se trata de una estratagema para intentar ganar tiempo. Naturalmente, nadie sabe que Epiro fue inducido por Nicéforo a hacer lo que hizo, un Nicéforo que trabaja en secreto para el Inconnu y cuya ambición es ver humillarse a Caius a quien cree responsable de la muerte de su sire, Séptima Dominica.

Entre los gritos del ventrue uno de los ghouls encenderá las dos piras con una antorcha y los dos cuerpos empezarán a arder entre gritos agónicos y de consternación de los cainitas allí presentes, principalmente brujah y ventrue. Los dos infelices dejarán de gritar al cabo de unos minutos, cuando su cuerpo consumido por las llamas sufra un último estremecimiento y alcancen la muerte definitiva. En ese momento los vampiros allí reunidos abandonarán el lugar con un andar cansino que refleja lo que acaban de sufrir.

De esta forma finaliza la presente parte, con el Octavo Consejo ya celebrado, el poder del Triunvirato en entredicho y los latinos asentados por fin en Bizancio.

LA MUERTE DE UN SUEÑO

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

Esta parte es la culminación de todos los episodios anteriores. En ella, los pjs supervivientes que hayan permanecido en la ciudad a lo largo de los siglos pasados llegarán al final de su camino para enfrentarse al mal oculto que ha permanecido latente, expectante ante una orgía de sangre y fuego como la que se desencadenará en Bizancio cuando la ciudad sea arrasada por aquellos que estaban obligados a protegerla, es decir, los cruzados. Durante una semana de locura la ciudad arderá, sus habitantes morirán y todo aquello de valor será saqueado. En estas circunstancias, Miguel, el último del triunvirato que permanece en la ciudad, encontrará su destino a manos de María la Negra, una baali a la que conoció hace siglos. Con su muerte, espera culminar su ascensión a los cielos como Espíritu Santo. Pero él no será el único en desaparecer. Otros, como Khay' Tall, encontrarán la muerte a manos de su propia progenie, o el propio Gesu, asesinado por su hermano y vástago, Symeon, en venganza por la muerte de Lillian. Caius, consciente que algo le ha sucedido a Miguel, corre hacia el Hagia Sophia, tan solo para encontrar las cenizas de aquel a quien idolatraba. Consumido por el dolor, sacrifica su no-vida para alcanzar a aquel a quien idolatraba.

Y al mismo tiempo, toda esta barbarie es la señal que los Baali estaban esperando. Un grupo de los más poderosos de estos cainitas penetra en la ciudad aprovechando el caos. Su intención: abrir el infierno en la tierra. Para ello se dirigen al Hagia Sophia, donde deberán realizar el ritual que devolverá a la Bestia a la tierra. Al mismo tiempo que esto tiene lugar, la Orden de los Hijos de Hamalabaan se pone en contacto con los pjs (uno de ellos) de cara a la tormenta que está a punto de estallar. Los sueños premonitorios muestran su desenlace, y los setitas –el pj de este clan si está entre ellos –descubren la historia que narra el manuscrito robado cientos de años atrás al entregarlo a la orden de magos.

Pero todos estos hechos ya se irán viendo a medida que avance la parte, de momento nos centraremos en el marco en el cual el desastre tiene lugar.

El ocho de noviembre del año 1202 zarpa de Venecia el ejército que compone la Cuarta Cruzada. La flota de 480 barcos, saquea la ciudad de Zara, lo que les vale la excomunión del Papa. Además, por una serie de problemas dinásticos y de intereses comerciales entre diversos estados italianos –Génova y Venecia entre los más destacados –se acuerda poner rumbo a Bizancio en lugar de a Egipto o Palestina.

Cuando la flota llegó a la ciudad, ninguna defensa estaba prevista, pues Alejo III no esperaba ninguna acción hostil. Los bizantinos observaron atónitos como, la mañana del cinco de julio, un ejército de cruzados atravesaba el Bósforo y desembarcaba junto a la Torre Gálata. Al tratarse la zona de un lugar ocupado por comerciantes extranjeros, no estaba protegido por murallas. Tras un día de resistencia la guarnición de la torre se rindió y los venecianos aflojaron la cadena que impedía el paso al Cuerno de Oro, permitiendo a la flota el paso al puerto interior.

Cuando se produjo el asalto, éste tuvo como objetivo las partes más débiles de las defensas bizantinas, es decir, la fachada marítima del palacio de Blanquerna, así como las murallas que recorrían la zona del Cuerno de Oro, en la parte más noroccidental. El ataque fue simultáneo por mar y tierra, y mientras los francos fueron rechazados por ingleses y daneses, los cuales formaban parte de la guardia varangiana, los venecianos tomaron las murallas capitaneados por Enrico Dandolo, su “dogo”, un anciano de ochenta años casi ciego.

Alejo III huyó y los cruzados prendieron fuego a las casas de madera hasta hacer arder a todo el distrito. El emperador legítimo, Isaac Ángel fue repuesto en el trono imperial pero con ciertas condiciones. El uno de agosto de 1203, Alejo IV Ángel fue coronado junto a su padre, Isaac Ángel. Desgraciadamente, las arcas imperiales estaban vacías, así que se vio obligado a imponer nuevos impuestos, soliviantando a los bizantinos, vacío iglesias de sus objetos de valor ganándose así además la furia del clero, pero a pesar de todo no pudo hacer frente a sus deudas con los cruzados. Al no poder pagar, éstos decidieron tomar medidas: Enrico Dandolo abogó por la toma de Bizancio. Alejo IV murió asesinado, al igual que su padre en enero del año 1204. Alejo Ducas, conocido como Murzuflo por el hecho de tener las cejas juntas, fue coronado como Alejo V en el Hagia Sophia y empezó a tomar medidas defensivas.

El ataque se inició el 9 de abril, Alejo V previendo la derrota huyó, los occidentales abrieron brecha y se inició la carnicería. Los asaltantes prosiguieron su asalto hasta bien entrado el anochecer.

Por la mañana siguiente, no había prácticamente resistencia. Lejos de calmarse, iniciaron los tres días de saqueo acostumbrados en tales ocasiones. Mientras los francos arrasaron todo a su paso, los venecianos conservaron la cabeza fría y no destruyeron por destruir.

Será durante estos días cuando finalice la parte actual en la que intervienen los pjs. Tras los tres días de saqueo, por la mediación de Enrico Dandolo se escogió al conde Balduino de Flandes como nuevo emperador, siendo coronado el 16 de mayo en el Hagia Sophia. Los conquistadores se dividieron la ciudad, y ésta ya nunca se recuperó del desastre sufrido ante los portadores de la Cruz.

La sociedad cainita en la época: Desde la celebración del Octavo Consejo, varios han sido los acontecimientos importantes que han tenido lugar dentro de la sociedad bizantina de los vampiros.

Como uno de los hechos más destacados, está la creciente llegada de cainitas extranjeros a la ciudad. Así, nos encontramos a los nosferatu de Fra' Raymond, los cuales son acogidos por los malaquitas (año 1186), mientras que un año más tarde llegan a la Bizancio el ventrue Basilio, proveniente de Tesalónica, y el llamado Profeta de la Calomena, el caitiff Stanislav. La embajadora de los assamitas, Shabah, llega el año siguiente, y dos más tarde, el 1190, Theresa Kymena, una tremere renegada, hace su aparición para estudiar con el soñador Achmet. El año 1193 los brujah, gangrel y nosferatu forman la Alianza de los Tres para defender la ciudad, y el 1196 Lillian, la amante de Symeon, es abrazada por su hermano.

- Los toreador: A pesar de los intentos de Petronio, la familia se hunde en el caos. La única preocupación es el Sueño de Miguel, apartándose del resto de clanes y familias de la ciudad. Los ventrue, con todas sus intrigas y luchas palaciegas, se creen los únicos salvadores de la ciudad, los tzimisce se ocultan en sus monasterios, los nosferatu malaquita ya no apoyan a sus líderes; los únicos con quienes cuentan en realidad son con los lasombra de Magnus, pero más que nada por el temor de éstos a perder terreno frente a los ventrue. Con los lasombra y con la guardia de Scholai, el grupo de soldados ghouls que sirven a Miguel y a Petronio.
- Los lasombra de Magnus: Familiares de los micalitas, Magnus y sus retoños han asumido la tarea de encumbrar a Miguel como un ángel, pues aunque no creen que lo sea, si piensan que pueden ayudarlo a alcanzar tal destino. Para ello, ayudan a Petronio a mantener el orden en su familia, mientras Sara la Casta controla el culto mortal al arcángel y Pedro el Humilde está encantado con su tarea de encontrar a un “ser demoníaco” para que se enfrente a Miguel y así éste complete su ascensión (para ello ha traído a María la Negra, una baali, hasta Bizancio).
- Los nosferatu Malaquitas y los Caballeros de San Lázaro: Desde la llegada de Fra' Raymond a Bizancio, cerca de veinte cainitas y unos cincuenta ghouls leprosos han llegado a la ciudad, siendo acogidos por sus hermanos Malaquitas. Ciertamente es que los malaquitas no apoyan ya a los toreador, pero no es menos cierto que cumplirán su palabra de proteger el Sueño. Para ello, han llegado a una alianza con una brujah, Natalia Svyatoslav, la autokrator de los lexor, y con los gangrel del barón. Para ello intentar acabar con todo aquel que ponga en peligro la ciudad, especialmente en el Barrio Latino, lugar en el que tienen puestos sus ojos. Desconfían de casi todos los cainitas, especialmente los dos grupos de lasombra. Cuando gran parte de los hechos suceden, los seguidores de Malaquita se encuentran fuera de la ciudad siguiendo órdenes de Miguel.
- Hijos de Judas: Mirados con desconfianza por el resto de caintas, éste grupo está viviendo momentos delicados. Las últimas decisiones de Khay' Tall no parecen haber sido las más acertadas, y finalmente será asesinado por su chiquillo, Sarrasine, el cual ocupará su puesto. La muerte de diversos contactos mortales en la ciudad no hace sino poner en situación más delicada si cabe a las serpientes, especialmente en la zona del Barrio Latino.
- Los ventrue Antoninos: Desde la muerte de Antonius ya nada ha sido igual para éste clan. Con Caius embriagado por la presencia de Miguel, la familia se ha convertido en un mar de luchas intestinas, los intereses de unos contra otros en un enfrentamiento fratricida. Su anterior confrontación con los tzimisce obertus parece cosa del pasado, en la actualidad cada familia se ocupa de sus asuntos intentando no inmiscuirse en los de la otra. Desprecian a los recién llegados, especialmente a los latinos, siendo curiosa la paradoja que fueron ellos los que facilitaron su entrada en la ciudad.
- Los Brujah Lexor: Familia retoño de los ventrue, la muerte de su líder Tribonius no hizo sino enrarecer las relaciones entre ambos clanes. Con Natalia Svyatoslav como nueva Autokrator, su carácter le ha hecho ganarse enemistades con algunos ventrue, al no responder al patrón de sumisión que su antecesor. Mientras decide que rumbo de acción tomar, ha llegado a un acuerdo con los gangrel y los nosferatu para intentar salvar la ciudad. Mientras, Theophilus y Dorotheus han caído en las redes de los Elegidos de Calomena, convirtiéndose en una amenaza oculta para muchos de los vástagos de la ciudad.
- Alexia Theusa, la capadocia: Familiar de los ventrue y consejera de Caius, Alexia ha tenido un enfrentamiento con un Giovanni llamado Marcus Muza, capadocio de origen veneciano, el cual se ha establecido en el barrio latino. Marcus se está pensando seriamente el crear prole para ocupar el puesto de Alexia ante los ojos de los ventrue.
- Los tzimisce Obertus: Dos líneas claramente marcadas en esta familia: Por un lado encontramos a Gesu y su orden monástica, buscadores espirituales que prácticamente nunca se aventuran fuera de sus monasterios. Por otro lado, Symeon y su chiquillo, Myca Vykos, los únicos que mantienen cierta relación con los otros cainitas. Pero algo más grave amenaza a la familia. A raíz de los acontecimientos del 1184, llegó a poder de los obertus una niña mortal llamada Lillian.

Cuando Gesu abrazó a la mujer, amante de Symeon, fundiéndola en su cuerpo, algo se rompió entre los dos hermanos. Finalmente, el hermano menor provocará la muerte del mayor sumiendo en el caos a la familia y huyendo con su vástago Vykos a los Cárpatos.

- Los gangrel de Thomas Feroux: Familia retoño de los obertus, la primera que éstos abrazaron, los gangrel se encargan de que se cumplan las leyes en la ciudad y de proteger a sus señores, especialmente Symeon. Temeroso ante los hechos que tendrán lugar, Thomas solicita a Symeon permiso para trasladar la Biblioteca de lo Olvidado fuera de Bizancio, pero Gesu se niega. De esta forma, aliándose con los nosferatu y con la autokrator ventrue, han comenzado a ocultar libros en los túneles subterráneos y a sacarlos fuera de la ciudad, con la aprobación del Guardián de la Fe. Para ellos, el principal enemigo de la ciudad es todo aquello que suene o huela a latino, y como tal actúan.
- Los latinos: No constituyen una familia organizada, sino un conjunto de grupos o cuadrillas. Destaca, pero, los lasombra narsenos y su jefe, el Obispo Alfonso, y tras ellos Gabriella y los genoveses. Mirados con rencor y odio fuera de su zona de influencia, especialmente por los cainitas originarios de la ciudad, los planes de Alfonso de atraer gran número de vampiros a la ciudad parecen ser efectivos, aunque varios de sus chiquillos hayan sido asesinados por los Elegidos de la Calomena, además de la desaparición de Gabriella.
- El Círculo del Sueño: Liderados por Achmet, el círculo se compone además de Gregorio el ravnos, Myka Vykos, Theresa Kymena y goza de la protección de Gesu. Alguna vez ha aparecido Alexia Theusa, a pesar de la desconfianza que produciría entre los ventrue si conociesen el hecho. Buscadores de la Golconda, ven al tremere Abetorius como una amenaza hacia la tremere renegada.
- Los Elegidos de la Calomena: Dirigidos por el profeta loco Stanislav, ha conseguido influir a cainitas importantes como Theophilus y Dorotheus, además del ventrue Basilio de Tesalónica. Grupos de mortales fanáticos son instruidos sobre como eliminar a los cainitas, y es que estos locos piensan que Calomena, la hermana gemela de Caín, vendrá a la tierra para purificarla de la presencia de los vástagos de su hermano. A pesar de los intentos de los latinos por erradicarlos de su zona, cabe decir que los Elegidos han conseguido eliminar diversos cainitas importantes además de varios servidores mortales y ghouls. Los ventrue ignoran su presencia y los tzimisce y toreador no les dan mayor importancia. Lxor y gangrel, por el contrario, sí perciben la amenaza que representan, pero únicamente los setitas ven el alcance real que son los Elegidos.

INICIO PARA LOS PJS

Según como hayan transcurrido los acontecimientos en las partes anteriores, los hechos relatados a continuación pueden sufrir variaciones más o menos importantes, aunque todas quedarán en función de las decisiones del narrador. Así, supondremos que el famoso pergamino continúa en posesión de los setitas, los cuales lo guardan en la biblioteca que poseen en su templo subterráneo. Supondremos también que algunos de los cainitas protagonistas, intrigados por sus misteriosos sueños, han intentando averiguar lo más posible respecto a estos: una posibilidad es que hayan compartido sus pesadillas con alguno de los otros que también aparecen en ellos, especialmente si gozan de mutua simpatía entre sus personas; o bien que alguno de ellos haya recurrido a los consejos de Achmet el Soñador, el salubri oculto en la ciudad de Bizancio, o incluso a alguno de los patriarcas de la ciudad, especialmente el durmiente Miguel. También es posible que alguno de ellos haya abandonado Bizancio, por ejemplo el pj brujah tras la muerte de su sire y mentor Tribonius o bien el pj tzimisce a la búsqueda de las respuestas que le pueda proporcionar el desaparecido Dracon.

A todo esto, la parte actual se inicia a principios del año 1204, con los cruzados amenazando la ciudad y con Alejo V en el poder. Por las calles, aliados humanos de los setitas son asesinados por los Elegidos de la Calomena mientras Caius poco a poco se hunde en sus pensamientos, los ventrue se pelean entre ellos, la Alianza de los Tres intenta salvar lo que pueda y los toreador aspiran a elevar a Miguel a los cielos como un ángel.

En el transcurso de la parte tendremos noticia de cómo Sara la Casta entrega a su sire Magnus a los lasombra narsenos, sufriendo la Muerte Definitiva, como Pedro el Humilde lleva a María la Negra ante Miguel, ésta mata a los dos cainitas y comete Diablere sobre el patriarca toreador.

EL ÚLTIMO SUEÑO

Nos encontramos a principios del año 1204. En estas fechas, todos los pjs sufrirán el mismo sueño el mismo día y a la misma hora. Todos se encontrarán en Bizancio, todos excepto los nosferatu que pertenezcan a la familia del os Malaquitas, y aquellos otros que por sus propias decisiones se hayan alejado voluntariamente de la ciudad.

Tal y como se indica en la parte titulada “Los Soñadores”, todos ellos se levantarán empapados en sangre, aunque en esta ocasión habrán perdido las tres cuartas partes del total, siendo la necesidad de alimentarse extremadamente acusada. Pero lo más destacado de todo será el extraño símbolo aparecido en el sueño. El personaje tzmisce, el personaje setita y el personaje nosferatu lo reconocerán claramente. Es más, el personaje setita recordará a la perfección que el pergamino que lo contiene se encuentra en los subterráneos, en el templo que los Hijos de Judas poseen bajo La Ruta de la Seda.

Cual será la reacción de cada uno dependerá de lo que hayan hecho en las partidas anteriores, así que aquí no nos explayaremos en detalles, cada narrador deberá manejar la situación según la actuación de sus pjs. Pero si el pj setita, que es quien en principio tendría acceso al manuscrito, decide ir a examinarlo, se encontrará con una sorpresa. Nada más cogerlo, el extraño símbolo parecerá resplandecer como si estuviese ardiendo, mientras la realidad que lo rodea parece cambiar. Si por aquellas casualidades hay alguien más con él, esa persona no recordará absolutamente nada de lo sucedido, para ella no ha transcurrido ni un solo instante desde que el pj miró el pergamino hasta que se dirigió a él. Es más, al cambiar el paisaje que lo rodea cualquier persona que estuviese con él desaparecer también, como si estuviese solo:

“Coges el antiguo pergamino, lo desenrollas con cuidado mientras observas una vez más la desconocida escritura copiada en su superficie, hasta llegar al misterioso símbolo dibujado en él. Lo reconoces al instante, se trata del mismo que apareció en tu último sueño. Pero una cosa ha cambiado: donde antes sólo había un fino trazo de color negro, ahora una gruesa línea señala su contorno, una línea que parece arder con unas diminutas llamas de color dorado. De pronto, tras el tiempo que dura un parpadeo, te das cuenta que algo ha cambiado. Levantas con lentitud la vista para ver con asombro y terror que, el lugar donde te encontrabas, ya no es el mismo. Donde antes habían paredes lisas decoradas con representaciones conocidas, ahora hay altos muros de piedra negra rezumando un extraño líquido marrón, donde antes ardía el incienso ahora brotan columnas de humo negro desde las grietas del suelo. Donde antes no había nadie, ahora una figura se alza ante ti”.

Efectivamente, ante el pj se encuentra la figura de lo que parece ser un hombre, una persona de edad extremadamente avanzada, espalda encorvada, túnica bordada y una mirada penetrante que hará que el pj, para mirarlo directamente, deba vencer en una tirada de Coraje a dificultad 8. El hombre parecerá hablar, pero el pj no entenderá nada de lo que dice. Las palabras sonarán algo así como:

“Ins Hobbah Lhotmath Roa Khytsñibetch Soc”.

Por supuesto, nada que pueda comprender. Tras estas palabras, el extraño hará un gesto con su mano y el pergamino que el pj sostenía arderá, consumiéndose en unos instantes. Será necesaria una tirada de Autocontrol a dificultad 9 para no soltarlo, caso que el pj decida no hacerlo. Y será importante que no lo haga, pues tal y como empieza a consumirse se dará cuenta que tal cosa no sucede, tan solo la escritura allí contenida arde. Lo que en realidad ocurre es que las frases indescifrables allí contenidas son ocupadas por unas líneas escritas en griego. Tan pronto como hayan cambiado las letras del pergamino, la estancia volverá a estar como era anteriormente. Si el pj finalmente soltó el manuscrito, éste se habrá perdido irremediablemente. En caso contrario, podrá echarle un vistazo. El símbolo sigue allí presente, la única diferencia es lo que ha quedado escrito.

“Mi nombre es Hamalabaan, y si estás leyendo esto es que mis peores augurios se han cumplido. Busqué conocimiento, busque poder, encontré lo que tanto ansiaba, pero no la sabiduría necesaria. Por ello pagué mis culpas con mi muerte. Vagué durante mi vida por lejanas tierras, aprendí todo aquello que pude aprender, me empapé con el saber de cien pueblos, pero todo ello, ¿para qué? Estoy muerto, sin duda, pero mi espíritu permanece atrapado, vigilante, esperando la llegada de aquel al que yo desterré y que acabó con mi vida. Si estás leyendo esto, prepárate. Los Dioses nos han vuelto la espalda, los hijos de Mashkan-Shapir se aproximan. Yo lo vencí una vez. Pero morí por ello. Ahora mis Hijos, estad alerta. La Puerta se abrirá y la Bestia regresará. Permaneced vigilantes. Yo, atrapado, purgaré mi Pecado durante tres mil años a la espera de su regreso. Como sus hijos esperarán y prepararán su retorno. Pero no desesperéis. Cuando la situación parezca perdida, cuando las Puertas del Infierno se abran, los Hermanos de los Adoradores acudirán. Cuando la Puerta se abra, el Khytsñibetch habrá regresado”.

Tras leer esto, el pj setita –o bien el que lea el documento o reciba la información –quizás querrá averiguar si sabe algo su personaje referente a los nombres que aparecen en el pergamino. Pues bien, para ello necesitará unas tiradas, aunque será imprescindible tener al menos algún punto en Ocultismo para poder realizarlas.

Sobre Hamalabaan: Algunos, como el pj tzimisce, es posible que ya sepan algo sobre él, el resto deberá tirar Inteligencia + Ocultismo a dificultad 9 para tener algún dato:

1 éxito: Ese nombre proviene de la zona de la antigua Mesopotamia.

2 éxitos: Corren rumores de un erudito que habitó allí hace más de dos mil años.

3 éxitos: Las historias antiguas dicen que invocó un gran demonio al que consiguió expulsar a costa de su vida.

Referente a Maskhan-Shapir, la dificultad de la tirada será la misma:

1 éxito: Se dice que era una antigua ciudad mesopotámica, aunque nadie ha probado su existencia.

2 éxitos: Se cree que estaba a orillas del Tigres, hace varios miles de años.

3 éxitos: La ciudad era el centro de poder de Nergal, uno de los Baali más poderosos de todos los tiempos.

Finalmente, referente al Khytsñibetch, la dificultad de la tirada será de 10.

1 éxito: Un nombre aparecido en alguna leyenda olvidada de la zona de Mesopotamia.

2 éxitos: El nombre parece corresponder a un Dios o un Demonio Mayor.

3 éxitos: Se trata de un Demonio de la Destrucción, un ser de incalculable poder.

Como piensan actuar los pjs tras obtener este conocimiento –si llegan a saberlo, claro –ya depende de ellos. Lo más lógico quizás, tras tener el último sueño y que uno de ellos lea el manuscrito, sería intentar ponerse todos en contacto si es que ya no lo hicieron antes. Ciertamente el tema puede provocar más de un problema, por ejemplo el hecho de que el manuscrito robado a los tzimisce que había de ir a parar a manos brujah y por el cual murió el nosferatu sire del pj se encuentre en manos de un setita, pero, en fin, nadie dijo que las cosas fueran fáciles y que todo salga como uno espera.

Lo cierto es que, de momento, ningún incidente tendrá lugar referente a la invocación al menos hasta que los cruzados asalten la ciudad, así que, por ese punto, poco podrán hacer los pjs. Además, en el supuesto que decidiesen recurrir a otros cainitas, todos están demasiado ocupados intentando sacar partido de la situación que vive la ciudad o bien intentando salvarse. Los únicos que pueden ayudarles son los pnjs –en el supuesto que no hayan sido introducidos también como pjs, es decir, el malkavian Parmirio, el lasombra latino Marcelo y el gangrel Mezerc. Éstos, por su parte, intentarán ponerse en contacto con los pjs lo antes posible, pues ellos también sufrirán los sueños. Incluso es muy posible que Parmirio haya intentado contactar con el ventrue anteriormente, cuando se produjo su penúltimo sueño el año 1173, o bien el pnj gangrel durante el año 1140, al tener igualmente lugar el sueño en que aparecen los rostros de todos los allí congregados.

Los días que transcurren entre este hecho y la noche en la que el portal es abierto no tienen situaciones fijas, cada narrador hará transcurrir el tiempo como más le parezca en función del devenir de su aventura. Puede decidir que no ocurre nada trascendente a menos que los pjs intenten cualquier acción, o bien puede preparar pequeñas partes donde los pjs pueden ser testigos de la decadencia que sufre la ciudad, introduciendo los conflictos entre latinos y nativos, algún ataque por parte de los Elegidos de Calomena o cualquier otra idea que se le ocurra. Nosotros, por nuestra parte, presentaremos directamente los acontecimientos que tienen lugar cuando se produce la apertura del portal.

LA ÚLTIMA NOCHE

Nos encontramos en el nueve de abril del año 1204. Nada más despertar los pjs serán testigos de la barbarie que se desencadena en la ciudad. Los cruzados han roto la resistencia en las murallas y el asalto se ha producido. Las calles se llenan de hombres luchando, barrios enteros ardiendo, sangre, muerte y destrucción en definitiva. A todo ello no son ajenos los cainitas bizantinos, así que aquí va un resumen de los acontecimientos que afectan a los que han acompañado a los pjs a lo largo de los años. Por supuesto, ellos no tienen por qué ser conscientes de todos, o incluso de ninguno, y algunos de ellos pueden variar en función de los designios de cada narrador. Lo que sigue a continuación son tan solo unas ideas:

PJ Brujah: Cuando el pj brujah despierte lo hará avisado por alguno de sus criados. El aspecto de éste es de desesperación: “Señor, señor. Algo horrible está sucediendo. Los cruzados están atacando la ciudad, han tomado las murallas, y en estos momentos se combate por las calles”. Como respondiendo a la frase del criado, unos gritos resuenan en el exterior, y un ruido de cristales rotos los acompaña. Un grupo de los Elegidos de Calomena está atacando la casa, advertidos por Theophilus y Dorotheus de donde encontrar al pj. La casa empezará a arder rápidamente, propagándose el fuego a gran velocidad por todo el edificio. Un grupo de los asaltantes permanecerá a distancia arrojando flechas encendidas cuando el pj haga su aparición.

Pj Ventrue: Al igual que ocurre con el pj lexor, el ventrue será despertado por uno de los criados, el cual lo advertirá de lo que está sucediendo en Bizancio. En este caso ningún grupo atacará la casa del pj, pero cuando abandone su refugio y vaya por las calles será atacado por un grupo de cruzados, encabezados por un latino lasombra, el cual permanecerá a distancia, oculto entre las sombras, para utilizar sus disciplinas contra el pj.

Pj Setita: Nada ocurrirá en un principio en la zona del Gran Bazar, al menos en las primeras horas de batalla. Los únicos encuentros posibles vendrán determinados por la presencia de los Elegidos en el lugar.

Pj Tzimisce: los Monasterios de los Obertus serán uno de los objetivos de los asaltantes, aunque el expolio que en ellos tendrá lugar no se iniciará hasta el segundo día de batalla, que será el primero de saqueo sistemático. Lo que si que tendrá lugar será la muerte de Gesu auspiciada por su hermano, hecho del cual el pj puede ser consciente o no, dependiendo de lo que haga al despertar, si se dirige rápidamente hacia el Hagia Sophia o bien al monasterio de San Juan Estudio.

Pj nosferatu: Ocultos en cloacas y cisternas, los nosferatu estarán bastante al margen –o si más no a salvo –de lo que ocurre en el exterior.

Nada más salir al exterior de sus refugios todos los pjs tendrán una visión que les recordará extraordinariamente a su sueño. Si miran al cielo, oscuras nubes lo cubren sumiendo a la ciudad en un tenebrosos paisaje, roto únicamente por las llamas de los incendios que se alzan hacia las alturas en diferentes puntos de Bizancio. Pero entonces, algo llamará su atención. Una extraña luz parecerá surgir de un punto, la iglesia del Hagia Sophia. A los que estén mirando les parecerá ver que una forma surge del interior de su cúpula y asciende hacia el cielo (es el momento en que acaba de morir Miguel, diablerizado por María la Negra). Las nubes parecen abrirse por un momento cuando la figura las alcanza, cerrándose detrás de ella mientras retorna la oscuridad.

Muchas de las calles están llenas de muertos, grandes zonas se encuentran en llamas mientras en diferentes puntos de la ciudad se sigue combatiendo. La superioridad de los cruzados convierte la defensa de Bizancio en un objetivo imposible de alcanzar. El narrador puede jalonar de encuentros tanto como desee el viaje de los pjs hacia la zona del Hagia Sophia. En caso que alguno de ellos decida antes dirigirse a otro lugar, tal vez para buscar ayuda –como por ejemplo el pj ventrue a su sire Belisario –ver el apartado donde se describe el destino de algunos de los pnjs más importantes para obtener algunas indicaciones.

Cuando los pjs se acerquen a la gran catedral verán salir corriendo una figura. Lo reconocerán como Caius. Lágrimas de sangre se deslizan por su rostro mientras su mirada perdida parece perderse en el infinito. Está desquiciado, cree que Miguel ha partido dejándolo atrás, y su cordura ha sufrido un revés definitivo al verse abandonado por el que ha sido su Sueño particular durante los últimos siglos. Si alguno de los pjs intenta detenerlo y hacerlo entrar en razón, lo único que conseguirá que Caius diga es “*Miguel, ¿por qué me has abandonado? Regresa, vuelve a mí*”. Cualquier intento de detenerlo lo único que hará es que el patriarca ventrue responda sacándose de encima al incauto, eso si no lo mata antes, para perderse entre las callejuelas de la ciudad.

A medida que lleguen al Hagia Sophia verán como los árboles de la zona empiezan a agitarse bajo la fuerza del viento, mientras los sujetos con al menos un punto en Áuspex notarán como un leve temblor sacude la tierra, movimiento intermitente que poco a poco gana en intensidad. Momentos después cesará, justo en el momento en que un resplandor ilumina por un instante la cúpula de la catedral, para apagarse medio segundo después. Mientras vayan corriendo los pjs que pasen tiradas de Percepción + Alerta a dificultad 7 les parecerá ver unas figuras humanas cubiertas con túnicas que los observan. Las figuras desaparecen en el tiempo de un parpadeo.

Cuando por fin lleguen al Hagia Sophia una extraña quietud parece reinar en el lugar. No se ve a nadie en el exterior ni en el interior de la construcción. Cuando se encuentren dentro de la sala principal, bajo la gran cúpula, un opresivo silencio llena la estancia. Será entonces cuando vean aparecer una figura humana que avanza hacia ellos. El hombre, cubierto con una túnica igual a la de los que vieron aparecer fugazmente mientras corrían por la ciudad, avanzará hacia ellos con calma, aunque con paso decidido. Todos lo reconocerán inmediatamente como el hombre que, en sus sueños, aparecía para ayudarlos a abrir las puertas de la catedral. Cuando llegue a su altura los mirará a todos y dirá:

“Mi nombre es Mishbartam, y soy uno de los Hijos de Hamalabaan. Estoy en vuestros sueños al igual que vosotros estáis en los nuestros. La hora se acerca, el portal está a punto de abrirse. Durante más de tres mil años hemos aguardado este momento. Un gran mal está a punto de ser desencadenado sobre la tierra, una maldad de poder inimaginable. Vuestros hermanos, los Seguidores de la Bestia, están aquí

para abrir esa puerta que separa los dos mundos. El Infierno sobre la Tierra. El fin de lo que hasta hoy conocemos. Las leyendas son ciertas, vuestras visiones son ciertas. De nosotros depende”.

Cuando diga estas palabras, otros humanos vestidos con la misma túnica que Mishbartam harán su aparición en el lugar. A una señal de éste, los otros humanos, siete en total, levantarán sus manos y la realidad cambiará para los pjs:

“Los siete magos levantan sus manos al unísono y algo increíble sucede. Donde antes había paredes, columnas, muebles, ahora no hay nada. Tan solo espacio vacío. Negrura. Oscuridad. El aire parece fluctuar con extrañas formas, como si jirones de niebla negra se arremolinasen alrededor vuestro. De pronto, el paisaje vuelve a cambiar y ante vosotros aparece un gran círculo de luz, una esfera de diez metros de altura de una luz blanca intensísima. A su alrededor, doce formas, cinco figuras de pie vestidas con túnicas negras y siete más vestidas con lo que parecen extrañas armaduras. En las manos levantadas de los cinco, el extraño símbolo que aparecía en vuestros sueños (y en el manuscrito). Tal como vais apareciendo en el lugar, los cinco aprietan sus puños y de la negra roca surgen unas extrañas criaturas, cruce de perro y algún otro animal, con los ojos rojos como fuego y sus fauces abiertas por donde escapa un fétido olor a azufre”.

Tal y como es de suponer, los Hijos de Hamalabaan han abierto un portal, un camino hacia una realidad diferente donde se encuentran los Baali celebrando su ritual. Para cruzar el umbral será necesario disponer al menos de un punto en Fortaleza. Todo aquel que no disponga de él deberá pasar una tirada de absorción de daño contra dificultad 9, tirando su Resistencia y debiendo vencer contra diez éxitos. Cada éxito de menos significa sufrir una herida. Por supuesto, los que sean simplemente mortales serán consumidos por las llamas. Si hay algún ghoul acompañando a los pjs podrá realizar su tirada normalmente, en el supuesto de disponer del citado punto de Fortaleza; en caso contrario, correrá la misma suerte que los humanos.



El portal de los Baali estará completado en un total de 2D10 +5 asaltos, ese es el tiempo que disponen para eliminar hasta el último de los adoradores infernales, en caso contrario los magos entrarán en acción tal y como se describe más abajo.

Respecto a las criaturas invocadas por los baali se trata de Sabuesos Infernales, mientras que los otros siete son cainitas de relativo poder. Sólo uno de ellos es muy destacado, un sujeto con una fea cicatriz que le cruza la cara, armado con una espada donde la empuñadura finaliza con el símbolo del demonio, la hoja grabada con extrañas runas y a quien Niríades reconocerá como Kargan, el antiguo príncipe de Ctesifonte, al cual – seguramente – él traicionó. Hay otro pj que quizás recuerde a Kargan,

aunque con un nombre diferente, pues se presentó a él como Vismartian, cuando el primero se encontraba en la ciudad de Tesalónica el año 703.

Kargan estará encantado de encontrarse con quien fue su aliado en un pasado, así que, a la mínima oportunidad que tenga, se dirigirá directamente hacia él para ajustar cuentas, todo esto sin dejar de sonreír ni de recordarle al nosferatu que *“te voy a hacer pagar tu traición. Me suplicarás que acabe con tu miserable existencia”.*

Por supuesto, si a algún pj se le ocurre intentar realizar diablere sobre alguno de sus oponentes, el resto no tendrá ningún escrúpulo en hacer estallar el cuerpo del primero en un mar de llamas (léase los baali principales).

La primera preocupación de los pjs debería ser los sabuesos, diez en total, los cuales llegarán a ellos en tan solo un asalto. Por lo que hace referencia al resto, se encuentran a tres asaltos de distancia. Mientras sea posible, los cinco baali intentarán mantener abierto el portal, su presencia es indispensable para ello. El resto se encargarán de proporcionarles el tiempo suficiente para lograrlo, aún a costa de su propia vida. No lucharán hasta que no haya más remedio, y el combate no finalizará hasta la total destrucción o bien

de los pjs o bien de los cinco baali. Si la situación se vuelve muy desesperada para los pjs, los magos harán su irrupción en escena, aunque a un coste muy alto. Seis de ellos sacrificarán su vida para cerrar el portal y traer de vuelta a todos los cainitas supervivientes, tanto de un bando como de otro. Esta interrupción provocará que todos los que retornen lo hagan cayendo en letargo. El hecho tendrá como consecuencia que los baali y sus seguidores serán sacrificados, mientras que los pjs (y en caso de estar vivos también, Mezerc, Parmirio y Marcelo) serán llevados al desierto donde se les colocará en una tumba (donde es de esperar que sean rescatados el año 1453).

Si por el contrario los pjs vencen, el portal se cerrará y serán retornados por los magos, aunque la consecuencia será la misma que la explicada anteriormente.

Hay por último, otra posibilidad, que no es otra que la de entrar en el portal y enfrentarse a la Bestia. Eso significa la muerte prácticamente segura, y lo cierto es que de estar vivos, ni Mezerc, ni Parmirio, ni Marcelo, secundarán tal idea, negándose en rotundo a entrar. Aún no es el momento.

SABUESOS INFERNALES

FUE 9, DES 7, RES 9 (absorben daño agravado). PER 4, INT 3, AST 5.

Habilidades: Alerta 6, Atletismo 3, Esquivar 7, Pelea 7.

Daño: Garras: F+2 (daño agravado).

Mordisco: F+6 (daño agravado).

Embestida: F (daño normal).

Niveles de salud: OKx3, -1x3, -2x3, -5x3. Destruído.

Regeneran 2 puntos de salud por turno.

Cada animal ataca con sus dos garras y su mordisco en un mismo asalto, las garras simultáneamente (divide su reserva de dados) y como último el mordisco (con la reserva completa), aunque éste puede cambiarlo por la embestida en caso de cargar, lo cual hará en primer lugar.

BAALI DE NOVENA (2)

FUE 3, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 3, AST 3.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Empatía 2, Esquivar 2, Pelea 2, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Sigilo 3.

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

Disciplinas: Áuspex 2, Daimonion 3, Dominación 1, Ofuscación 2, Presencia 1, Protean 1.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 1, Mentor 4.

Virtudes: Instinto 3, Convicción 3, Coraje 3.

Camino: Del Diablo 7.

Fuerza de Voluntad: 6.

BAALI DE OCTAVA GENERACIÓN (3)

FUE 4, DES 4, RES 3. CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 4, AST 2.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 2, Esquivar 2, Pelea 5, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 3, Ocultismo 4.

Disciplinas: Celeridad 1, Daimonion 4, Dominación 3, Fortaleza 3, Ofuscación 1, Presencia 2, Protean 3.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Mentor 3.

Virtudes: Instinto 4, Convicción 2, Coraje 5.

Camino: Del Diablo 5.

Fuerza de Voluntad: 8.

BAALI DE SÉPTIMA GENERACIÓN (1)

FUE 5, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 4. PER 4, INT 4, AST 3.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Empatía 3, Esquivar 4, Pelea 6, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 1, Lingüística 2, Ocultismo 5.

Disciplinas: Celeridad 2, Daimonion 4, Dominación 1, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Presencia 3, Protean 2.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Mentor 4.

Virtudes: Instinto 3, Convicción 3, Coraje 5.

Camino: Del Diablo 5.
Fuerza de Voluntad: 7.

Todos los baali anteriores

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

KARGAN, BAALI (APÓSTATA VENTRUE) DE QUINTA GENERACIÓN

FUE 6, DES 5, RES 6. CAR 4, MAN 6, APA 3. PER 5, INT 5, AST 4.

Talentos: Actuar 4, Alerta 5, Atletismo 3, Esquivar 3, Empatía 4, Intimidación 5, Liderazgo 4, Pelea 5.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 7, Equitación 4, Etiqueta 2, Tiro con arco 5, Sigilo 3.

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

Disciplinas: Áuspex 2, Celeridad 3, Daimonion 6, Dominación 4, Fortaleza 3, Ofuscación 4, Presencia 5, Protean 2.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Mentor 5.

Virtudes: Instinto 4, Convicción 4, Coraje 5.

Camino: Del Diablo 7.

Fuerza de Voluntad: 9.

Concesiones infernales: Armadura quitinosa de 2 puntos.

Armas

	Dificultad	Daño	
Espadón	5	F+7 agravado	
Armadura	Pesada	-1 DES	Protección 3.

Esta arma, manejada por alguien que sea un cainita baali, le proporciona además un ataque extra a final de turno con la reserva completa de dados, además de cómo si tuviera los Méritos Sentido Agudo y Voluntad de Hierro mientras la maneje.

LOS CINCO BAALI

BAALI DE QUINTA GENERACIÓN (5)

FUE 6, DES 7, RES 6. CAR 6, MAN 7, APA 4. PER 6, INT 7, AST 6

Talentos: Actuar 4, Alerta 5, Atletismo 3, Esquivar 5, Empatía 5, Intimidación 5, Liderazgo 7, Pelea 7.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Tiro con arco 4, Sigilo 5, Supervivencia 3, Trato con animales 3.

Conocimientos: Academicismo 3, Lingüística 5, Medicina 3, Ocultismo 7.

Disciplinas: Animalismo 1, Áuspex 6, Celeridad 3, Daimonion 7, Dominación 4, Fortaleza 5, Ofuscación 3, Potencia 3, Presencia 6, Protean 3.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 6.

Virtudes: Instinto 3, Convicción 3, Coraje 5.

Fuerza de Voluntad: 10

Vía: Diabolis 4.

Concesiones demoníacas: Servidores (sabuesos), Armadura 3.

LOS SOÑADORES

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

La parte que viene a continuación tiene lugar en diferentes años. Los sueños que atormentan a los cainitas que protagonizan la aventura son producidos por el antiguo mago Hamalabaan desde el lugar donde habita su espíritu, un reino creado por quien fue el mago más poderoso que seguramente nunca haya hollado la tierra. Desde allí, su mente dormida sigue influyendo en nuestro mundo buscando la ayuda que necesitan sus discípulos para acabar lo que él empezó. A través del líder actual de los llamados Hijos de Hamalabaan, su antiguo mentor utiliza la mente desquiciada de un malkavian, un cainita llamado Parmirio y que ya había establecido contacto con uno de los pjs, el ventrue más concretamente, en el pasado. En la parte que viene a continuación vienen narrados los diferentes sueños que sufren los pjs, junto el año en que estos tienen lugar. Las decisiones que estos adopten ya dependen de la interpretación que hagan de los sueños. Así por ejemplo, si el pj tzimisce recurriera a Gesu en busca de consejo es muy posible que éste le indicase que buscara las respuestas mediante el ayuno o bien la penitencia que sus mandamientos promulgan; quizás, por otra parte, puede que el nosferatu se viese inclinado a espiar a aquellos que aparecen en sus sueños; o el setita recordase el símbolo y decidiese buscar las respuestas que éste puede ocultar entre sus palabras ininteligibles.

Además de los sueños narrados a continuación, tenemos los pertenecientes al gangrel Mezerc, al malkavian Parmirio y al lasombra Marcelo, los cuales tendrán lugar también en diferentes años. El narrador deberá preparar dichos sueños en el supuesto que alguno de estos personajes intervenga como pj en lugar de pnj, además de los años en los cuales éstos tendrían lugar.

LOS PJ NOSFERATU

Año 902. El sueño de Niriades y el pj nosferatu: *“Te ves a ti mismo vagando por unos estrechos túneles. La oscuridad es absoluta, el barro y el agua te cubre por encima de los tobillos mientras el nauseabundo olor mantiene apartado del lugar a cualquiera que no sea una rata de cloaca. A lo lejos, un pequeño punto de luz te llama la atención. Mantienes la vista fija en el curioso punto hasta tener la seguridad que va creciendo lentamente, a pesar que tus pasos se han detenido. De pronto, un rumor crece en tu dirección, y segundos después cientos, tal vez miles de ratas corren hacia ti hasta sobrepasar tu posición. Entonces es cuando te das cuenta de lo que ocurre. El punto en cuestión no es una luz, sino la brillantez de un torrente de llamas que parecen correr en tu dirección. Aterrado, das media vuelta corriendo todo lo que puedes hacia una salida. Poco a poco oyes como el rumor va creciendo en intensidad, al igual que la claridad que te rodea. Por fin llegas a la cisterna donde una salida te conducirá hacia el exterior, cuando tus ropas empiezan a arder y un dolor atroz embota tu mente. La sangre escapa por tus poros, tus huesos se deshacen como azúcar en el agua y la claridad ardiente que te rodea se convierte en oscuridad”.*

Año 984. El sueño de Niriades y el pj nosferatu: *“Te ves a ti mismo vagando por unos estrechos túneles. La oscuridad es absoluta, el barro y el agua te cubre por encima de los tobillos mientras el nauseabundo olor mantiene apartado del lugar a cualquiera que no sea una rata de cloaca. A lo lejos, un pequeño punto de luz te llama la atención. Mantienes la vista fija en el curioso punto hasta tener la seguridad que va creciendo lentamente, a pesar que tus pasos se han detenido. De pronto, un rumor crece en tu dirección, y segundos después cientos, tal vez miles de ratas corren hacia ti hasta sobrepasar tu posición. Entonces es cuando te das cuenta de lo que ocurre. El punto en cuestión no es una luz, sino la brillantez de un torrente de llamas que parecen correr en tu dirección. Aterrado, das media vuelta corriendo todo lo que puedes hacia una salida. Poco a poco oyes como el rumor va creciendo en intensidad, al igual que la claridad que te rodea. Por fin llegas a la cisterna donde una salida te conducirá hacia el exterior, y allí, una figura avanza corriendo desde uno de los túneles laterales. Lo reconoces como (nombre del pj / Niriades), tu compañero de clan. Tras él, como te ocurre a ti, las llamas amenazan con devorar su cuerpo. Sin pensarlo un momento os dirigís hacia las escaleras de piedra que conducen al exterior. Trepáis como nunca lo habéis hecho, apartáis la losa que cierra la entrada y salís los dos al exterior. Al hacerlo os enfrentáis a un espectáculo aterrador: la ciudad entera se encuentra en llamas. Oscuras nubes cubren el cielo mientras un resplandor rojo convierte la noche en día. Es entonces cuando una columna de fuego surge de la entrada de la cisterna, la cual evitáis a duras penas. Empezáis a descender por la colina cuando el suelo se abre en profundas grietas por donde las llamas surgen alcanzando varias decenas de metros de altura. La muerte os ronda y finalmente os alcanza cuando la tierra bajo vuestros pies cede y caéis al vacío. Lo último que veis mientras vais cayendo durante centenares de metros es el blanco incandescente del mar de lava que finalmente os abraza y engulle”.*

Año 1034. El sueño de Niríades y el pj nosferatu: *“Te ves a ti mismo vagando por unos estrechos túneles. La oscuridad es absoluta, el barro y el agua te cubre por encima de los tobillos mientras el nauseabundo olor mantiene apartado del lugar a cualquiera que no sea una rata de cloaca. A lo lejos, un pequeño punto de luz te llama la atención. Mantienes la vista fija en el curioso punto hasta tener la seguridad que va creciendo lentamente, a pesar que tus pasos se han detenido. De pronto, un rumor crece en tu dirección, y segundos después cientos, tal vez miles de ratas corren hacia ti hasta sobrepasar tu posición. Entonces es cuando te das cuenta de lo que ocurre. El punto en cuestión no es una luz, sino la brillantez de un torrente de llamas que parecen correr en tu dirección. Aterrado, das media vuelta corriendo todo lo que puedes hacia una salida. Poco a poco oyes como el rumor va creciendo en intensidad, al igual que la claridad que te rodea. Por fin llegas a la cisterna donde una salida te conducirá hacia el exterior, y allí, una figura avanza corriendo desde uno de los túneles laterales. Lo reconoces como (nombre del pj / Niríades), tu compañero de clan. Tras él, como te ocurre a ti, las llamas amenazan con devorar su cuerpo. Sin pensarlo un momento os dirigís hacia las escaleras de piedra que conducen al exterior. Trepáis como nunca lo habéis hecho, apartáis la losa que cierra la entrada y salís los dos al exterior. Al hacerlo os enfrentáis a un espectáculo aterrador: la ciudad entera se encuentra en llamas. Oscuras nubes cubren el cielo mientras un resplandor rojo convierte la noche en día. Es entonces cuando una columna de fuego surge de la entrada de la cisterna, la cual evitáis a duras penas. Empezáis a descender por la colina cuando el suelo se abre en profundas grietas por donde las llamas surgen alcanzando varias decenas de metros de altura. La muerte os ronda y parece que va a alcanzaros más de una vez, aunque finalmente conseguís llegar a las primeras casas de la ciudad. Un paisaje de desolación y muerte os rodea. Edificios derruidos, columnas de humo ascendiendo hacia el cielo, cadáveres calcinados por las calles. Un paraje de muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corréis hacia allí. Cruzáis calles, saltáis muros, esquiváis llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Camináis hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles os dais cuenta que no sois los únicos que han llegado hasta aquí. A vuestro alrededor otras figuras os rodean, al parecer tan desconcertadas como vosotros. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras siete figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Pero no llegáis a entrar. Las monumentales puertas se abren y un torrente de magma surge de su interior mientras una carcajada resuena en vuestros oídos y vuestras mentes se funden como vuestros cuerpos”.*

Año 1121. El sueño de Niríades y el pj nosferatu: *“Te ves a ti mismo vagando por unos estrechos túneles. La oscuridad es absoluta, el barro y el agua te cubre por encima de los tobillos mientras el nauseabundo olor mantiene apartado del lugar a cualquiera que no sea una rata de cloaca. A lo lejos, un pequeño punto de luz te llama la atención. Mantienes la vista fija en el curioso punto hasta tener la seguridad que va creciendo lentamente, a pesar que tus pasos se han detenido. De pronto, un rumor crece en tu dirección, y segundos después cientos, tal vez miles de ratas corren hacia ti hasta sobrepasar tu posición. Entonces es cuando te das cuenta de lo que ocurre. El punto en cuestión no es una luz, sino la brillantez de un torrente de llamas que parecen correr en tu dirección. Aterrado, das media vuelta corriendo todo lo que puedes hacia una salida. Poco a poco oyes como el rumor va creciendo en intensidad, al igual que la claridad que te rodea. Por fin llegas a la cisterna donde una salida te conducirá hacia el exterior, y allí, una figura avanza corriendo desde uno de los túneles laterales. Lo reconoces como (nombre del pj / Niríades), tu compañero de clan. Tras él, como te ocurre a ti, las llamas amenazan con devorar su cuerpo. Sin pensarlo un momento os dirigís hacia las escaleras de piedra que conducen al exterior. Trepáis como nunca lo habéis hecho, apartáis la losa que cierra la entrada y salís los dos al exterior. Al hacerlo os enfrentáis a un espectáculo aterrador: la ciudad entera se encuentra en llamas. Oscuras nubes cubren el cielo mientras un resplandor rojo convierte la noche en día. Es entonces cuando una columna de fuego surge de la entrada de la cisterna, la cual evitáis a duras penas. Empezáis a descender por la colina cuando el suelo se abre en profundas grietas por donde las llamas surgen alcanzando varias decenas de metros de altura. La muerte os ronda y parece que va a alcanzaros más de una vez, aunque finalmente conseguís llegar a las primeras casas de la ciudad. Un paisaje de desolación y muerte os rodea. Edificios derruidos, columnas de humo ascendiendo hacia el cielo, cadáveres calcinados por las calles. Un paraje de muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corréis hacia allí. Cruzáis calles, saltáis muros, esquiváis llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Camináis hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles os dais cuenta que no sois los únicos que han llegado hasta aquí. A vuestro alrededor otras*

figuras os rodean, al parecer tan desconcertadas como vosotros. No los reconoces al principio, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras siete figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al ventrue (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) el brujah, a (nombre del pj) el tzimisce, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el setita. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma (los que participaron en la parte titulada La Bestia y el Hijo tal vez lo recuerden de los sujetos que se encontraron en dicha parte), la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no cesan en sus carcajadas mientras la gran esfera blanca comienza a variar de color, del blanco al rojo, y es entonces cuando un mar de lava surge de su interior sepultándoos a todos mientras las risas resuenan aún en vuestros oídos”.

Año 1203. El sueño de Niríades y el pj nosferatu: *“Te ves a ti mismo vagando por unos estrechos túneles. La oscuridad es absoluta, el barro y el agua te cubre por encima de los tobillos mientras el nauseabundo olor mantiene apartado del lugar a cualquiera que no sea una rata de cloaca. A lo lejos, un pequeño punto de luz te llama la atención. Mantienes la vista fija en el curioso punto hasta tener la seguridad que va creciendo lentamente, a pesar que tus pasos se han detenido. De pronto, un rumor crece en tu dirección, y segundos después cientos, tal vez miles de ratas corren hacia ti hasta sobrepasar tu posición. Entonces es cuando te das cuenta de lo que ocurre. El punto en cuestión no es una luz, sino la brillantez de un torrente de llamas que parecen correr en tu dirección. Aterrado, das media vuelta corriendo todo lo que puedes hacia una salida. Poco a poco oyes como el rumor va creciendo en intensidad, al igual que la claridad que te rodea. Por fin llegas a la cisterna donde una salida te conducirá hacia el exterior, y allí, una figura avanza corriendo desde uno de los túneles laterales. Lo reconoces como (nombre del pj / Niríades), tu compañero de clan. Tras él, como te ocurre a ti, las llamas amenazan con devorar su cuerpo. Sin pensarlo un momento os dirigís hacia las escaleras de piedra que conducen al exterior. Trepáis como nunca lo habéis hecho, apartáis la losa que cierra la entrada y salís los dos al exterior. Al hacerlo os enfrentáis a un espectáculo aterrador: la ciudad entera se encuentra en llamas. Oscuras nubes cubren el cielo mientras un resplandor rojo convierte la noche en día. Es entonces cuando una columna de fuego surge de la entrada de la cisterna, la cual evitáis a duras penas. Empezáis a descender por la colina cuando el suelo se abre en profundas grietas por donde las llamas surgen alcanzando varias decenas de metros de altura. La muerte os ronda y parece que va a alcanzaros más de una vez, aunque finalmente conseguís llegar a las primeras casas de la ciudad. Un paisaje de desolación y muerte os rodea. Edificios derruidos, columnas de humo ascendiendo hacia el cielo, cadáveres calcinados por las calles. Un paraje de muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corréis hacia allí. Cruzáis calles, saltáis muros, esquiváis llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Camináis hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles os dais cuenta que no sois los únicos que han llegado hasta aquí. A vuestro alrededor otras figuras os rodean, al parecer tan desconcertadas como vosotros. No los reconoces al principio, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras siete figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al ventrue (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) el brujah, a (nombre del pj) el tzimisce, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el setita. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma, la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas*

figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no los reconocéis, aunque una sensación de malignidad los envuelve. Con lentitud, casi parsimonia, las cinco figuras alzan una mano donde un extraño símbolo podéis observar en su palma (aquellos que pudieron ver el símbolo escrito en el pergamino lo reconocerán aquí) el cual empieza a emitir un fulgor rojizo. Sus risas aumentan en intensidad cuando unas llamas parecen surgir del interior de su cuerpo y envolverlos por completo. Entonces, a un gesto suyo, de los extraños símbolos surge una aureola que se reúne en la gigantesca esfera brillante. La tierra empieza a temblar, las paredes parecen derrumbarse y la esfera desaparece en un abrir y cerrar de ojos, siendo su lugar ocupado por algo que no consigues recordar, pero que no olvidas que a un simple gesto suyo el cuerpo de vosotros nueve se convirtió al instante en cenizas”.

EL PJ BRUJAH LEXOR

Año 963. El sueño del pj brujah: *“El silencio te rodea mientras avanzas por los corredores de la casa de copistas, la oscuridad te envuelve, rota únicamente cuando débiles rayos de luz se filtran a través de las ramas de los árboles de los jardines que rodean la villa. Llegas a las puertas de la sala donde has trabajado casi todos los años de tu existencia, cuando un ligero temblor te hace detener. Algo llama tu atención. Fijas tu vista en los exteriores de los muros, en la ciudad. Y entonces lo ves. Unas negras nubes se arremolinan cubriendo los edificios. Entonces, las puertas ante ti se abren con un golpe seco y un torrente de lava se precipita hacia el pasillo donde te encuentras. Intentas huir pero es imposible. El rugiente río te engulle en el tiempo que tarda en escribirse una letra en la superficie de un pergamino”.*

Año 1012. El sueño del pj brujah: *“El silencio te rodea mientras avanzas por los corredores de la casa de copistas, la oscuridad te envuelve, rota únicamente cuando débiles rayos de luz se filtran a través de las ramas de los árboles de los jardines que rodean la villa. Llegas a las puertas de la sala donde has trabajado casi todos los años de tu existencia, cuando un ligero temblor te hace detener. Algo llama tu atención. Fijas tu vista en los exteriores de los muros, en la ciudad. Y entonces lo ves. Unas negras nubes se arremolinan cubriendo los edificios. Entonces, las puertas ante ti se abren con un golpe seco y un torrente de lava se precipita hacia el pasillo donde te encuentras. Empiezas a correr mientras el rugido de la muerte ardiente te persigue. Sales al exterior y te detienes lo justo para echar un vistazo por encima del hombro, lo suficiente para ver como lo que ha sido tu hogar durante unos quinientos años es engullido por el mar de magma. El suelo vuelve a temblar y a tu alrededor grandes grietas se abren surgiendo de ellas enormes columnas de fuego que ascienden hacia el cielo. Corres esquivando como puedes hasta que llegas a los muros exteriores de la villa. Las puertas están cerradas, y cuando por fin consigues arrancarlas de sus goznes el suelo se abre bajo tus pies y eres engullido por una gigantesca columna blanca y roja en la que tus últimos pensamientos se funden como tu cuerpo”.*

Año 1097. El sueño del pj brujah: *“El silencio te rodea mientras avanzas por los corredores de la casa de copistas, la oscuridad te envuelve, rota únicamente cuando débiles rayos de luz se filtran a través de las ramas de los árboles de los jardines que rodean la villa. Llegas a las puertas de la sala donde has trabajado casi todos los años de tu existencia, cuando un ligero temblor te hace detener. Algo llama tu atención. Fijas tu vista en los exteriores de los muros, en la ciudad. Y entonces lo ves. Unas negras nubes se arremolinan cubriendo los edificios. Entonces, las puertas ante ti se abren con un golpe seco y un torrente de lava se precipita hacia el pasillo donde te encuentras. Empiezas a correr mientras el rugido de la muerte ardiente te persigue. Sales al exterior y te detienes lo justo para echar un vistazo por encima del hombro, lo suficiente para ver como lo que ha sido tu hogar durante unos quinientos años es engullido por el mar de magma. El suelo vuelve a temblar y a tu alrededor grandes grietas se abren surgiendo de ellas enormes columnas de fuego que ascienden hacia el cielo. Corres esquivando como puedes hasta que llegas a los muros exteriores de la villa. Las puertas están cerradas, y cuando por fin consigues arrancarlas de sus goznes el suelo se abre bajo tus pies aunque con un salto consigues esquivar la columna que surge de la grieta. Echas a correr hacia la ciudad, a través de calles agrietadas, edificios derrumbados y muertos calcinados por todas partes. Por fin llegas a una de las colinas de la ciudad, desde donde el sobrecogedor paisaje te golpea. Todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si*

puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Pero no llegáis a entrar. Las monumentales puertas se abren y un torrente de magma surge de su interior mientras una carcajada resuena en vuestros oídos y vuestras mentes se funden como vuestros cuerpos”.

Año 1144. El sueño del pj brujah: *“El silencio te rodea mientras avanzas por los corredores de la casa de copistas, la oscuridad te envuelve, rota únicamente cuando débiles rayos de luz se filtran a través de las ramas de los árboles de los jardines que rodean la villa. Llegas a las puertas de la sala donde has trabajado casi todos los años de tu existencia, cuando un ligero temblor te hace detener. Algo llama tu atención. Fijas tu vista en los exteriores de los muros, en la ciudad. Y entonces lo ves. Unas negras nubes se arremolinan cubriendo los edificios. Entonces, las puertas ante ti se abren con un golpe seco y un torrente de lava se precipita hacia el pasillo donde te encuentras. Empiezas a correr mientras el rugido de la muerte ardiente te persigue. Sales al exterior y te detienes lo justo para echar un vistazo por encima del hombro, lo suficiente para ver como lo que ha sido tu hogar durante unos quinientos años es engullido por el mar de magma. El suelo vuelve a temblar y a tu alrededor grandes grietas se abren surgiendo de ellas enormes columnas de fuego que ascienden hacia el cielo. Corres esquivando como puedes hasta que llegas a los muros exteriores de la villa. Las puertas están cerradas, y cuando por fin consigues arrancarlas de sus goznes el suelo se abre bajo tus pies aunque con un salto consigues esquivar la columna que surge de la grieta. Echás a correr hacia la ciudad, a través de calles agrietadas, edificios derrumbados y muertos calcinados por todas partes. Por fin llegas a una de las colinas de la ciudad, desde donde el sobrecogedor paisaje te golpea. Todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces al principio, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al ventrue (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) y a Niríades, los dos nosferatu, a (nombre del pj) el tzimisce, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el setita. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma (los que participaron en la parte titulada La Bestia y el Hijo tal vez lo recuerden de los sujetos que se encontraron en dicha parte), la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no cesan en sus carcajadas mientras la gran esfera blanca comienza a variar de color, del blanco al rojo, y es entonces cuando un mar de lava surge de su interior sepultándoos a todos mientras las risas resuenan aún en vuestros oídos”.*

Año 1203. El sueño del pj brujah: *“El silencio te rodea mientras avanzas por los corredores de la casa de copistas, la oscuridad te envuelve, rota únicamente cuando débiles rayos de luz se filtran a través de las ramas de los árboles de los jardines que rodean la villa. Llegas a las puertas de la sala donde has trabajado casi todos los años de tu existencia, cuando un ligero temblor te hace detener. Algo llama tu atención. Fijas tu vista en los exteriores de los muros, en la ciudad. Y entonces lo ves. Unas negras nubes se arremolinan cubriendo los edificios. Entonces, las puertas ante ti se abren con un golpe seco y un torrente de lava se precipita hacia el pasillo donde te encuentras. Empiezas a correr mientras el rugido de la muerte ardiente te persigue. Sales al exterior y te detienes lo justo para echar un vistazo por encima del hombro, lo suficiente para ver como lo que ha sido tu hogar durante unos quinientos años es engullido por el mar de magma. El suelo vuelve a temblar y a tu alrededor grandes grietas se abren surgiendo de ellas enormes columnas de fuego que ascienden hacia el cielo. Corres esquivando como puedes hasta que llegas a los muros exteriores de la villa. Las puertas están cerradas, y cuando por fin consigues arrancarlas de sus goznes el suelo se abre bajo tus pies aunque con un salto consigues esquivar la columna que surge de la grieta. Echás a correr hacia la ciudad, a través de calles agrietadas, edificios derrumbados y muertos calcinados por todas partes. Por fin llegas a una de las colinas de la*

ciudad, desde donde el sobrecogedor paisaje te golpea. Todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces al principio, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al ventrue (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) y a Niriades, los dos nosferatu, a (nombre del pj) el tzimisce, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el setita. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma, la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no los reconocéis, aunque una sensación de malignidad los envuelve. Con lentitud, casi parsimonia, las cinco figuras alzan una mano donde un extraño símbolo podéis observar en su palma (aquellos que pudieron ver el símbolo escrito en el pergamino lo reconocerán aquí) el cual empieza a emitir un fulgor rojizo. Sus risas aumentan en intensidad cuando unas llamas parecen surgir del interior de su cuerpo y envolverlos por completo. Entonces, a un gesto suyo, de los extraños símbolos surge una aureola que se reúne en la gigantesca esfera brillante. La tierra empieza a temblar, las paredes parecen derrumbarse y la esfera desaparece en un abrir y cerrar de ojos, siendo su lugar ocupado por algo que no consigues recordar, pero que no olvidas que a un simple gesto suyo el cuerpo de vosotros nueve se convirtió al instante en cenizas”.

EL PJ TZIMISCE

Año 892. El sueño del pj tzimisce: “Los aullidos de los encerrados en las jaulas resuenan mientras cruzas los estrechos corredores que conducen hacia los niveles inferiores del monasterio. Empujas la puerta de madera la cual con un gemido se abre permitiéndote entrar en las estancias más ocultas a excepción hecha de vuestras bibliotecas. Allí, colgados en minúsculos habitáculos de hierro, lo que una vez fueron personas y ahora no son más que despojos lloriquean y suplican que les otorgues una muerte rápida para aliviar su sufrimiento. Esto los que aún pueden hablar. Allí, en una esquina, el cuerpo moldeado de lo que una vez fue un joven y ahora no es más que un montón de carne sin forma y huesos sobresaliendo por diferentes agujeros de su cuerpo. La criatura, pues ahora no es otra cosa, abre su boca para chillar y en ese momento un temblor sacude la tierra. El griterío aumenta, los encerrados en las jaulas sacuden sus barrotes cuando las piedras del suelo saltan por los aires y gigantescas llamaradas se abren paso hasta alcanzarlos y abrasarlos entre aullidos de horror. Asustado, intentas huir y corres hacia las escaleras de piedra. Llegas a su final, abres la puerta y empiezas a subir las escaleras de caracol que te condujeron hasta aquí. Entonces, ves con horror como la torre hasta ese momento oscura se ilumina y desde el fondo un mar de lava asciende imparable hasta donde te encuentras. Lo último que ves es tu mano a menos de un palmo de alcanzar la puerta que conducía al exterior”.

Año 977. El sueño del pj tzimisce: “Los aullidos de los encerrados en las jaulas resuenan mientras cruzas los estrechos corredores que conducen hacia los niveles inferiores del monasterio. Empujas la puerta de madera la cual con un gemido se abre permitiéndote entrar en las estancias más ocultas a excepción hecha de vuestras bibliotecas. Allí, colgados en minúsculos habitáculos de hierro, lo que una vez fueron personas y ahora no son más que despojos lloriquean y suplican que les otorgues una muerte rápida para aliviar su sufrimiento. Esto los que aún pueden hablar. Allí, en una esquina, el cuerpo moldeado de lo que una vez fue un joven y ahora no es más que un montón de carne sin forma y huesos sobresaliendo por diferentes agujeros de su cuerpo. La criatura, pues ahora no es otra cosa, abre su boca para chillar y en ese momento un temblor sacude la tierra. El griterío aumenta, los encerrados en

las jaulas sacuden sus barrotes cuando las piedras del suelo saltan por los aires y gigantescas llamaradas se abren paso hasta alcanzarlos y abrasarlos entre aullidos de horror. Asustado, intentas huir y corres hacia las escaleras de piedra. Llegas a su final, abres la puerta y empiezas a subir las escaleras de caracol que te condujeron hasta aquí. Entonces, ves con horror como la torre hasta ese momento oscura se ilumina y desde el fondo un mar de lava asciende imparable hasta donde te encuentras. Por suerte, y un momento antes que te alcance, llegas a la puerta que conduce al exterior y logras salir por ella mientras la columna de fuego pasa a escasos centímetros de tu espalda. Sales al patio del monasterio, a tiempo de ver como unas oscuras nubes cubren por completo el cielo sobre la ciudad mientras todo a tu alrededor parece desmoronarse. Te diriges hacia la puerta principal del monasterio cuando el suelo vuelve a temblar y una gigantesca grieta se abre a tus pies y te engulle. Mientras caes por ella, el rugiente mar de lava parece esperarte con los brazos abiertos”.

Año 1022. El sueño del pj tzimisce: *“Los aullidos de los encerrados en las jaulas resuenan mientras cruzas los estrechos corredores que conducen hacia los niveles inferiores del monasterio. Empujas la puerta de madera la cual con un gemido se abre permitiéndote entrar en las estancias más ocultas a excepción hecha de vuestras bibliotecas. Allí, colgados en minúsculos habitáculos de hierro, lo que una vez fueron personas y ahora no son más que despojos lloriquean y suplican que les otorgues una muerte rápida para aliviar su sufrimiento. Esto los que aún pueden hablar. Allí, en una esquina, el cuerpo moldeado de lo que una vez fue un joven y ahora no es más que un montón de carne sin forma y huesos sobresaliendo por diferentes agujeros de su cuerpo. La criatura, pues ahora no es otra cosa, abre su boca para chillar y en ese momento un temblor sacude la tierra. El griterío aumenta, los encerrados en las jaulas sacuden sus barrotes cuando las piedras del suelo saltan por los aires y gigantescas llamaradas se abren paso hasta alcanzarlos y abrasarlos entre aullidos de horror. Asustado, intentas huir y corres hacia las escaleras de piedra. Llegas a su final, abres la puerta y empiezas a subir las escaleras de caracol que te condujeron hasta aquí. Entonces, ves con horror como la torre hasta ese momento oscura se ilumina y desde el fondo un mar de lava asciende imparable hasta donde te encuentras. Por suerte, y un momento antes que te alcance, llegas a la puerta que conduce al exterior y logras salir por ella mientras la columna de fuego pasa a escasos centímetros de tu espalda. Sales al patio del monasterio, a tiempo de ver como unas oscuras nubes cubren por completo el cielo sobre la ciudad mientras todo a tu alrededor parece desmoronarse. Te diriges hacia la puerta principal del monasterio cuando el suelo vuelve a temblar y una profunda grieta se abre bajo tus pies. Consigues evitarla y vuelves a correr hacia la ciudad, a través de calles agrietadas, edificios derrumbados y muertos calcinados por todas partes. Por fin llegas a una de las colinas de la ciudad, desde donde el sobrecogedor paisaje te golpea. Todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Pero no llegáis a entrar. Las monumentales puertas se abren y un torrente de magma surge de su interior mientras una carcajada resuena en vuestros oídos y vuestras mentes se funden como vuestros cuerpos”.*

Año 1119. El sueño del pj tzimisce: *“Los aullidos de los encerrados en las jaulas resuenan mientras cruzas los estrechos corredores que conducen hacia los niveles inferiores del monasterio. Empujas la puerta de madera la cual con un gemido se abre permitiéndote entrar en las estancias más ocultas a excepción hecha de vuestras bibliotecas. Allí, colgados en minúsculos habitáculos de hierro, lo que una vez fueron personas y ahora no son más que despojos lloriquean y suplican que les otorgues una muerte rápida para aliviar su sufrimiento. Esto los que aún pueden hablar. Allí, en una esquina, el cuerpo moldeado de lo que una vez fue un joven y ahora no es más que un montón de carne sin forma y huesos sobresaliendo por diferentes agujeros de su cuerpo. La criatura, pues ahora no es otra cosa, abre su boca para chillar y en ese momento un temblor sacude la tierra. El griterío aumenta, los encerrados en las jaulas sacuden sus barrotes cuando las piedras del suelo saltan por los aires y gigantescas llamaradas se abren paso hasta alcanzarlos y abrasarlos entre aullidos de horror. Asustado, intentas huir y corres hacia las escaleras de piedra. Llegas a su final, abres la puerta y empiezas a subir las escaleras de caracol que te condujeron hasta aquí. Entonces, ves con horror como la torre hasta ese momento oscura se ilumina y desde el fondo un mar de lava asciende imparable hasta donde te encuentras. Por suerte, y un momento antes que te alcance, llegas a la puerta que conduce al exterior y*

logras salir por ella mientras la columna de fuego pasa a escasos centímetros de tu espalda. Sales al patio del monasterio, a tiempo de ver como unas oscuras nubes cubren por completo el cielo sobre la ciudad mientras todo a tu alrededor parece desmoronarse. Te diriges hacia la puerta principal del monasterio cuando el suelo vuelve a temblar y una profunda grieta se abre bajo tus pies. Consigues evitarla y vuelves a correr hacia la ciudad, a través de calles agrietadas, edificios derrumbados y muertos calcinados por todas partes. Por fin llegas a una de las colinas de la ciudad, desde donde el sobrecogedor paisaje te golpea. Todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al ventrue (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) y a Niriades, los dos nosferatu, a (nombre del pj) el brujah, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el setita. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma (los que participaron en la parte titulada La Bestia y el Hijo tal vez lo recuerden de los sujetos que se encontraron en dicha parte), la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no cesan en sus carcajadas mientras la gran esfera blanca comienza a variar de color, del blanco al rojo, y es entonces cuando un mar de lava surge de su interior sepultándoos a todos mientras las risas resuenan aún en vuestros oídos”.

Año 1203. El sueño del pj tzimisce: “Los aullidos de los encerrados en las jaulas resuenan mientras cruzas los estrechos corredores que conducen hacia los niveles inferiores del monasterio. Empujas la puerta de madera la cual con un gemido se abre permitiéndote entrar en las estancias más ocultas a excepción hecha de vuestras bibliotecas. Allí, colgados en minúsculos habitáculos de hierro, lo que una vez fueron personas y ahora no son más que despojos lloriquean y suplican que les otorgues una muerte rápida para aliviar su sufrimiento. Esto los que aún pueden hablar. Allí, en una esquina, el cuerpo moldeado de lo que una vez fue un joven y ahora no es más que un montón de carne sin forma y huesos sobresaliendo por diferentes agujeros de su cuerpo. La criatura, pues ahora no es otra cosa, abre su boca para chillar y en ese momento un temblor sacude la tierra. El griterío aumenta, los encerrados en las jaulas sacuden sus barrotes cuando las piedras del suelo saltan por los aires y gigantescas llamaradas se abren paso hasta alcanzarlos y abrasarlos entre aullidos de horror. Asustado, intentas huir y corres hacia las escaleras de piedra. Llegas a su final, abres la puerta y empiezas a subir las escaleras de caracol que te condujeron hasta aquí. Entonces, ves con horror como la torre hasta ese momento oscura se ilumina y desde el fondo un mar de lava asciende imparable hasta donde te encuentras. Por suerte, y un momento antes que te alcance, llegas a la puerta que conduce al exterior y logras salir por ella mientras la columna de fuego pasa a escasos centímetros de tu espalda. Sales al patio del monasterio, a tiempo de ver como unas oscuras nubes cubren por completo el cielo sobre la ciudad mientras todo a tu alrededor parece desmoronarse. Te diriges hacia la puerta principal del monasterio cuando el suelo vuelve a temblar y una profunda grieta se abre bajo tus pies. Consigues evitarla y vuelves a correr hacia la ciudad, a través de calles agrietadas, edificios derrumbados y muertos calcinados por todas partes. Por fin llegas a una de las colinas de la ciudad, desde donde el sobrecogedor paisaje te golpea. Todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan

desconcertadas como tu. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al ventrue (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) y a Niriades, los dos nosferatu, a (nombre del pj) el brujah, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el setita. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma (los que participaron en la parte titulada La Bestia y el Hijo tal vez lo recuerden de los sujetos que se encontraron en dicha parte), la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no los reconocéis, aunque una sensación de malignidad los envuelve. Con lentitud, casi parsimonia, las cinco figuras alzan una mano donde un extraño símbolo podéis observar en su palma (aquellos que pudieron ver el símbolo escrito en el pergamino lo reconocerán aquí) el cual empieza a emitir un fulgor rojizo. Sus risas aumentan en intensidad cuando unas llamas parecen surgir del interior de su cuerpo y envolverlos por completo. Entonces, a un gesto suyo, de los extraños símbolos surge una aureola que se reúne en la gigantesca esfera brillante. La tierra empieza a temblar, las paredes parecen derrumbarse y la esfera desaparece en un abrir y cerrar de ojos, siendo su lugar ocupado por algo que no consigues recordar, pero que no olvidas que a un simple gesto suyo el cuerpo de vosotros nueve se convirtió al instante en cenizas”.

EL PJ SETITA

Año 920. El sueño del pj setita: *“La noche ha sido productiva y te encuentras en tus habitaciones realizando una comprobación de las ganancias obtenidas durante la última semana. Cansado ya, guardas los documentos y te diriges hacia los niveles inferiores del local, allí donde se encuentra el templo a vuestro Dios para realizarle unos rezos. Desciendes las escaleras, llegas a la gran sala presidida por la estatua de Set, apartas algunas serpientes que se cruzan en tu camino y te postras ante el ídolo. Concentrado como estas, no es hasta pasados unos segundos que no te das cuenta de la excitación que parece embargar a las serpientes. Sisean y se mueven de un lado para otro terriblemente excitadas. Preocupado, te levantas y te diriges hacia el lugar a ver de que puede tratarse. No ves nada, pero entonces lo sientes. Un ligero temblor sacude los cimientos del local. Preocupado, decides dirigirte al piso superior, pero un crujido llama tu atención. Te giras a tiempo de ver como la gran estatua se tambalea en su pedestal. Presa del pánico, eres incapaz de moverte cuando la figura es engullida por una enorme grieta que se ha formado en el suelo, la cual se abre paso hasta donde te encuentras. Empiezas a caer, y lo último que ves es la representación de tu Dios engullida por el mar de magma que te espera a ti también”.*

Año 998. El sueño del pj setita: *“La noche ha sido productiva y te encuentras en tus habitaciones realizando una comprobación de las ganancias obtenidas durante la última semana. Cansado ya, guardas los documentos y te diriges hacia los niveles inferiores del local, allí donde se encuentra el templo a vuestro Dios para realizarle unos rezos. Desciendes las escaleras, llegas a la gran sala presidida por la estatua de Set, apartas algunas serpientes que se cruzan en tu camino y te postras ante el ídolo. Concentrado como estas, no es hasta pasados unos segundos que no te das cuenta de la excitación que parece embargar a las serpientes. Sisean y se mueven de un lado para otro terriblemente excitadas. Preocupado, te levantas y te diriges hacia el lugar a ver de que puede tratarse. No ves nada, pero entonces lo sientes. Un ligero temblor sacude los cimientos del local. Preocupado, decides dirigirte al piso superior, pero un crujido llama tu atención. Te giras a tiempo de ver como la gran estatua se tambalea en su pedestal. Presa del pánico, eres incapaz de moverte cuando la figura es engullida por una enorme grieta cayendo hacia un mar de magma incandescente. Consigues sobreponerte y empiezas a ascender por las escalinatas. Abres la trampilla y sigues corriendo. Sales del local a tiempo de ver como la gran grieta se ha abierto paso y las paredes de tu hogar se derrumban. Miras a tu alrededor y lo único que ves es destrucción. Las casas arden y sus muros se derrumban, los cuerpos calcinados ocupan las calles y las columnas de humo se alzan al cielo. Corres sin rumbo fijo, esquivas grandes pedazos de piedra que caen sobre ti y llamaradas que pugnan por alcanzarte, intentas llegar a una colina enfrente tuyo que parece libre de la destrucción que te rodea cuando una enorme llamarada te alcanza y empiezas*

a arder. Tu cuerpo se convulsiona en una terrible agonía y lo último que ves es como un muro se derrumba cae sobre ti”.

Año 1055. El sueño del pj setita: *“La noche ha sido productiva y te encuentras en tus habitaciones realizando una comprobación de las ganancias obtenidas durante la última semana. Cansado ya, guardas los documentos y te diriges hacia los niveles inferiores del local, allí donde se encuentra el templo a vuestro Dios para realizarle unos rezos. Desciendes las escaleras, llegas a la gran sala presidida por la estatua de Set, apartas algunas serpientes que se cruzan en tu camino y te postras ante el ídolo. Concentrado como estas, no es hasta pasados unos segundos que no te das cuenta de la excitación que parece embargar a las serpientes. Sisean y se mueven de un lado para otro terriblemente excitadas. Preocupado, te levantas y te diriges hacia el lugar a ver de que puede tratarse. No ves nada, pero entonces lo sientes. Un ligero temblor sacude los cimientos del local. Preocupado, decides dirigirte al piso superior, pero un crujido llama tu atención. Te giras a tiempo de ver como la gran estatua se tambalea en su pedestal. Presa del pánico, eres incapaz de moverte cuando la figura es engullida por una enorme grieta cayendo hacia un mar de magma incandescente. Consigues sobreponerte y empiezas a ascender por las escalinatas. Abres la trampilla y sigues corriendo. Sales del local a tiempo de ver como la gran grieta se ha abierto paso y las paredes de tu hogar se derrumban. Miras a tu alrededor y lo único que ves es destrucción. Las casas arden y sus muros se derrumban, los cuerpos calcinados ocupan las calles y las columnas de humo se alzan al cielo. Corres sin rumbo fijo, esquivas grandes pedazos de piedra que caen sobre ti y llamaradas que pugnan por alcanzarte, intentas llegar a una colina enfrente tuyo que parece libre de la destrucción que te rodea y por fin lo consigues. Echas un vistazo a la ciudad y todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras siete figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Pero no llegáis a entrar. Las monumentales puertas se abren y un torrente de magma surge de su interior mientras una carcajada resuena en vuestros oídos y vuestras mentes se funden como vuestros cuerpos”.*

Año 1162. El sueño del pj setita: *“La noche ha sido productiva y te encuentras en tus habitaciones realizando una comprobación de las ganancias obtenidas durante la última semana. Cansado ya, guardas los documentos y te diriges hacia los niveles inferiores del local, allí donde se encuentra el templo a vuestro Dios para realizarle unos rezos. Desciendes las escaleras, llegas a la gran sala presidida por la estatua de Set, apartas algunas serpientes que se cruzan en tu camino y te postras ante el ídolo. Concentrado como estas, no es hasta pasados unos segundos que no te das cuenta de la excitación que parece embargar a las serpientes. Sisean y se mueven de un lado para otro terriblemente excitadas. Preocupado, te levantas y te diriges hacia el lugar a ver de que puede tratarse. No ves nada, pero entonces lo sientes. Un ligero temblor sacude los cimientos del local. Preocupado, decides dirigirte al piso superior, pero un crujido llama tu atención. Te giras a tiempo de ver como la gran estatua se tambalea en su pedestal. Presa del pánico, eres incapaz de moverte cuando la figura es engullida por una enorme grieta cayendo hacia un mar de magma incandescente. Consigues sobreponerte y empiezas a ascender por las escalinatas. Abres la trampilla y sigues corriendo. Sales del local a tiempo de ver como la gran grieta se ha abierto paso y las paredes de tu hogar se derrumban. Miras a tu alrededor y lo único que ves es destrucción. Las casas arden y sus muros se derrumban, los cuerpos calcinados ocupan las calles y las columnas de humo se alzan al cielo. Corres sin rumbo fijo, esquivas grandes pedazos de piedra que caen sobre ti y llamaradas que pugnan por alcanzarte, intentas llegar a una colina enfrente tuyo que parece libre de la destrucción que te rodea y por fin lo consigues. Echas un vistazo a la ciudad y todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Pero no llegáis a entrar. Las monumentales puertas se abren y un torrente de magma surge de su interior mientras una carcajada resuena en vuestros oídos y vuestras mentes se funden como vuestros cuerpos”.*

Año 1162. El sueño del pj setita: “La noche ha sido productiva y te encuentras en tus habitaciones realizando una comprobación de las ganancias obtenidas durante la última semana. Cansado ya, guardas los documentos y te diriges hacia los niveles inferiores del local, allí donde se encuentra el templo a vuestro Dios para realizarle unos rezos. Desciendes las escaleras, llegas a la gran sala presidida por la estatua de Set, apartas algunas serpientes que se cruzan en tu camino y te postras ante el ídolo. Concentrado como estas, no es hasta pasados unos segundos que no te das cuenta de la excitación que parece embargar a las serpientes. Sisean y se mueven de un lado para otro terriblemente excitadas. Preocupado, te levantas y te diriges hacia el lugar a ver de que puede tratarse. No ves nada, pero entonces lo sientes. Un ligero temblor sacude los cimientos del local. Preocupado, decides dirigirte al piso superior, pero un crujido llama tu atención. Te giras a tiempo de ver como la gran estatua se tambalea en su pedestal. Presa del pánico, eres incapaz de moverte cuando la figura es engullida por una enorme grieta cayendo hacia un mar de magma incandescente. Consigues sobreponerte y empiezas a ascender por las escalinatas. Abres la trampilla y sigues corriendo. Sales del local a tiempo de ver como la gran grieta se ha abierto paso y las paredes de tu hogar se derrumban. Miras a tu alrededor y lo único que ves es destrucción. Las casas arden y sus muros se derrumban, los cuerpos calcinados ocupan las calles y las columnas de humo se alzan al cielo. Corres sin rumbo fijo, esquivas grandes pedazos de piedra que caen sobre ti y llamaradas que pugnan por alcanzarte, intentas llegar a una colina enfrente tuyo que parece libre de la destrucción que te rodea y por fin lo consigues. Echas un vistazo a la ciudad y todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces al principio, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al ventrue (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) y a Niriades, los dos nosferatu, a (nombre del pj) el tzimisce, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el brujah. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma (los que participaron en la parte titulada La Bestia y el Hijo tal vez lo recuerden de los sujetos que se encontraron en dicha parte), la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no cesan en sus carcajadas mientras la gran esfera blanca comienza a variar de color, del blanco al rojo, y es entonces cuando un mar de lava surge de su interior sepultándoos a todos mientras las risas resuenan aún en vuestros oídos”.

Año 1203. El sueño del pj setita: “La noche ha sido productiva y te encuentras en tus habitaciones realizando una comprobación de las ganancias obtenidas durante la última semana. Cansado ya, guardas los documentos y te diriges hacia los niveles inferiores del local, allí donde se encuentra el templo a vuestro Dios para realizarle unos rezos. Desciendes las escaleras, llegas a la gran sala presidida por la estatua de Set, apartas algunas serpientes que se cruzan en tu camino y te postras ante el ídolo. Concentrado como estas, no es hasta pasados unos segundos que no te das cuenta de la excitación que parece embargar a las serpientes. Sisean y se mueven de un lado para otro terriblemente excitadas. Preocupado, te levantas y te diriges hacia el lugar a ver de que puede tratarse. No ves nada, pero entonces lo sientes. Un ligero temblor sacude los cimientos del local. Preocupado, decides dirigirte al piso superior, pero un crujido llama tu atención. Te giras a tiempo de ver como la gran estatua se tambalea en su pedestal. Presa del pánico, eres incapaz de moverte cuando la figura es engullida por una enorme grieta cayendo hacia un mar de magma incandescente. Consigues sobreponerte y empiezas a ascender por las escalinatas. Abres la trampilla y sigues corriendo. Sales del local a tiempo de ver como la gran grieta se ha abierto paso y las paredes de tu hogar se derrumban. Miras a tu alrededor y lo único que ves es destrucción. Las casas arden y sus muros se derrumban, los cuerpos calcinados ocupan las calles y las columnas de humo se alzan al cielo. Corres sin rumbo fijo, esquivas grandes pedazos de piedra que caen sobre ti y llamaradas que pugnan por alcanzarte, intentas llegar a una colina enfrente

tuyo que parece libre de la destrucción que te rodea y por fin lo consigues. Echas un vistazo a la ciudad y todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces al principio, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al ventrue (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) y a Niriades, los dos nosferatu, a (nombre del pj) el tzimisce, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el brujah. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma, la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no los reconocéis, aunque una sensación de malignidad los envuelve. Con lentitud, casi parsimonia, las cinco figuras alzan una mano donde un extraño símbolo podéis observar en su palma (aquellos que pudieron ver el símbolo escrito en el pergamino lo reconocerán aquí) el cual empieza a emitir un fulgor rojizo. Sus risas aumentan en intensidad cuando unas llamas parecen surgir del interior de su cuerpo y envolverlos por completo. Entonces, a un gesto suyo, de los extraños símbolos surge una aureola que se reúne en la gigantesca esfera brillante. La tierra empieza a temblar, las paredes parecen derrumbarse y la esfera desaparece en un abrir y cerrar de ojos, siendo su lugar ocupado por algo que no consigues recordar, pero que no olvidas que a un simple gesto suyo el cuerpo de vosotros nueve se convirtió al instante en cenizas”.

EL PJ VENTRUE

Año 960. El sueño del pj ventrue: “Abandonas el palacete donde se ha celebrado la última fiesta mientras las risas y el sonido de los músicos aún resuena en tus oídos. Atraviesas los jardines y te diriges hacia el lugar donde espera tu caballo para regresar a tu refugio. Un relincho te pone en alerta. Parecía un sonido de puro terror. Miras adelante y ves como todos los caballos escapan al galope colina abajo. Entonces, un temblor te hace tambalear y nuevos gritos resuenan en tus oídos. Esta vez venían de tu espalda. Te giras y ves el palacio donde te encontrabas hace apenas un minuto ardiendo. Las gigantescas llamas consumen todo a su paso, la tierra tiembla y una gran grieta se abre engullendo los muros de la construcción. Figuras en llamas corriendo en todas direcciones, nuevos temblores y una gran grieta que viene en tu dirección. Das media vuelta e intentas huir, pero es inútil. El suelo se abre bajo tus pies y la tierra te engulle. Caes y caes hacia el mar de lava que te espera al fondo y que bulle arrojando gigantescas llamaradas hacia el cielo”.

Año 1002. El sueño del pj ventrue: “Abandonas el palacete donde se ha celebrado la última fiesta mientras las risas y el sonido de los músicos aún resuena en tus oídos. Atraviesas los jardines y te diriges hacia el lugar donde espera tu caballo para regresar a tu refugio. Un relincho te pone en alerta. Parecía un sonido de puro terror. Miras adelante y ves como todos los caballos escapan al galope colina abajo. Entonces, un temblor te hace tambalear y nuevos gritos resuenan en tus oídos. Esta vez venían de tu espalda. Te giras y ves el palacio donde te encontrabas hace apenas un minuto ardiendo. Las gigantescas llamas consumen todo a su paso, la tierra tiembla y una gran grieta se abre engullendo los muros de la construcción. Figuras en llamas corriendo en todas direcciones, nuevos temblores y una gran grieta que viene en tu dirección. Das media vuelta e intentas huir, y aunque más de una vez estas a punto de caer y ser tragado por la tierra consigues dejar atrás la finca. Cruzas la puerta principal y sigues corriendo en dirección a quien sabe donde. Lo único que sabes es que debes esquivar las llamaradas de fuego que surgen de la tierra y amenazan con consumirte, los muros de las casas que se derrumban como si fuesen de papel, los cuerpos calcinados tirados por el suelo que pueden hacerte tropezar. Corres y corres,

cruzas calles y avenidas hasta que una sensación como nunca había sentido nunca antes te alcanza, y tu cuerpo es engullido por un torrente de lava surgido de la tierra”.

Año 1099. El sueño del pj ventrue: *“Abandonas el palacete donde se ha celebrado la última fiesta mientras las risas y el sonido de los músicos aún resuena en tus oídos. Atraviesas los jardines y te diriges hacia el lugar donde espera tu caballo para regresar a tu refugio. Un relincho te pone en alerta. Parecía un sonido de puro terror. Miras adelante y ves como todos los caballos escapan al galope colina abajo. Entonces, un temblor te hace tambalear y nuevos gritos resuenan en tus oídos. Esta vez venían de tu espalda. Te giras y ves el palacio donde te encontrabas hace apenas un minuto ardiendo. Las gigantescas llamas consumen todo a su paso, la tierra tiembla y una gran grieta se abre engullendo los muros de la construcción. Figuras en llamas corriendo en todas direcciones, nuevos temblores y una gran grieta que viene en tu dirección. Das media vuelta e intentas huir, y aunque más de una vez estas a punto de caer y ser tragado por la tierra consigues dejar atrás la finca. Cruzas la puerta principal y sigues corriendo en dirección a quien sabe donde. Lo único que sabes es que debes esquivar las llamaradas de fuego que surgen de la tierra y amenazan con consumirte, los muros de las casas que se derrumban como si fuesen de papel, los cuerpos calcinados tirados por el suelo que pueden hacerte tropezar. Corres y corres, cruzas calles y avenidas hasta llegar al pie de una colina que de momento parece a salvo de la destrucción que te rodea. Miras a tu alrededor y todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Pero no llegáis a entrar. Las monumentales puertas se abren y un torrente de magma surge de su interior mientras una carcajada resuena en vuestros oídos y vuestras mentes se funden como vuestros cuerpos”.*

Año 1170. El sueño del pj ventrue: *“Abandonas el palacete donde se ha celebrado la última fiesta mientras las risas y el sonido de los músicos aún resuena en tus oídos. Atraviesas los jardines y te diriges hacia el lugar donde espera tu caballo para regresar a tu refugio. Un relincho te pone en alerta. Parecía un sonido de puro terror. Miras adelante y ves como todos los caballos escapan al galope colina abajo. Entonces, un temblor te hace tambalear y nuevos gritos resuenan en tus oídos. Esta vez venían de tu espalda. Te giras y ves el palacio donde te encontrabas hace apenas un minuto ardiendo. Las gigantescas llamas consumen todo a su paso, la tierra tiembla y una gran grieta se abre engullendo los muros de la construcción. Figuras en llamas corriendo en todas direcciones, nuevos temblores y una gran grieta que viene en tu dirección. Das media vuelta e intentas huir, y aunque más de una vez estas a punto de caer y ser tragado por la tierra consigues dejar atrás la finca. Cruzas la puerta principal y sigues corriendo en dirección a quien sabe donde. Lo único que sabes es que debes esquivar las llamaradas de fuego que surgen de la tierra y amenazan con consumirte, los muros de las casas que se derrumban como si fuesen de papel, los cuerpos calcinados tirados por el suelo que pueden hacerte tropezar. Corres y corres, cruzas calles y avenidas hasta llegar al pie de una colina que de momento parece a salvo de la destrucción que te rodea. Miras a tu alrededor y todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al brujah (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) y a Niriades, los dos nosferatu, a (nombre del pj) el tzmisce, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el setita. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma (los que participaron en la parte titulada La Bestia y el Hijo tal vez lo recuerden de los sujetos que se encontraron en dicha parte), la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar*

a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no cesan en sus carcajadas mientras la gran esfera blanca comienza a variar de color, del blanco al rojo, y es entonces cuando un mar de lava surge de su interior sepultándoos a todos mientras las risas resuenan aún en vuestros oídos”.

Año 1203. El sueño del pj ventrue: “Abandonas el palacete donde se ha celebrado la última fiesta mientras las risas y el sonido de los músicos aún resuena en tus oídos. Atraviesas los jardines y te diriges hacia el lugar donde espera tu caballo para regresar a tu refugio. Un relincho te pone en alerta. Parecía un sonido de puro terror. Miras adelante y ves como todos los caballos escapan al galope colina abajo. Entonces, un temblor te hace tambalear y nuevos gritos resuenan en tus oídos. Esta vez venían de tu espalda. Te giras y ves el palacio donde te encontrabas hace apenas un minuto ardiendo. Las gigantescas llamas consumen todo a su paso, la tierra tiembla y una gran grieta se abre engullendo los muros de la construcción. Figuras en llamas corriendo en todas direcciones, nuevos temblores y una gran grieta que viene en tu dirección. Das media vuelta e intentas huir, y aunque más de una vez estas a punto de caer y ser tragado por la tierra consigues dejar atrás la finca. Cruzas la puerta principal y sigues corriendo en dirección a quien sabe donde. Lo único que sabes es que debes esquivar las llamaradas de fuego que surgen de la tierra y amenazan con consumirte, los muros de las casas que se derrumban como si fuesen de papel, los cuerpos calcinados tirados por el suelo que pueden hacerte tropezar. Corres y corres, cruzas calles y avenidas hasta llegar al pie de una colina que de momento parece a salvo de la destrucción que te rodea. Miras a tu alrededor y todo lo que tu vista abarca se encuentra en llamas, ardiendo bajo un cielo negro como la muerte. El infierno en la tierra. Entonces, las oscuras nubes que cubren la ciudad se abren y un rayo de luz desciende hacia iluminando la cúpula del Hagia Sophia. Corres hacia allí. Cruzas calles, saltas muros, esquivas llamas, hasta llegar finalmente a los jardines que rodean la iglesia. Parece que es el único edificio que permanece en pie. Caminas hacia ella con cautela, esquivando alguna llamarada ocasional que surge de la tierra. Al abandonar el cobijo de los árboles te das cuenta que no eres el único que ha llegado hasta aquí. A tu alrededor otras figuras te rodean, al parecer tan desconcertadas como tu. No los reconoces, las sombras los ocultan, aunque si puedes ver otras ocho figuras. Sois nueve, avanzando hacia la monumental entrada de la iglesia. Dejáis atrás las sombras y podéis ver el rostro de algunos de ellos. Contemplas al brujah (nombre del pj), a Mezerc el gangrel, a (nombre del pj) y a Niriades, los dos nosferatu, a (nombre del pj) el tzimisce, a Marcelo el lasombra, a Parmirio el malkavian y a (nombre del pj) el setita. Cruzáis vuestras miradas y sin intercambiar palabra, todos sentís que debéis entrar por la gran puerta. Os dirigís hacia ella y empujáis con todas vuestras fuerzas. Al principio se resiste, pero entonces veis llegar por el camino que queda a vuestras espaldas la figura de alguien vestido con una túnica. El hombre alza su mano y podéis ver un extraño símbolo en su palma (los que participaron en la parte titulada La Bestia y el Hijo tal vez lo recuerden de los sujetos que se encontraron en dicha parte), la cual coloca encima de la puerta y empieza a empujar. Poco a poco, con un gemido, la puerta de doble hoja empieza a abrirse. Una luz brillante parece surgir del interior de la gigantesca iglesia. Con cautela os adentráis en ella, hasta llegar a la gran nave central. Allí, una gigantesca esfera blanca brilla con tal intensidad que casi os ciega, obligándoos a proteger los ojos tras las manos y los párpados medio cerrados. Entonces, un coro de risas resuena de vuestro alrededor. Del suelo surgen grietas gigantescas de las cuales emergen unas figuras también vestidas con túnicas negras. Sean quienes sean no los reconocéis, aunque una sensación de malignidad los envuelve. Con lentitud, casi parsimonia, las cinco figuras alzan una mano donde un extraño símbolo podéis observar en su palma (aquellos que pudieron ver el símbolo escrito en el pergamino lo reconocerán aquí) el cual empieza a emitir un fulgor rojizo. Sus risas aumentan en intensidad cuando unas llamas parecen surgir del interior de su cuerpo y envolverlos por completo. Entonces, a un gesto suyo, de los extraños símbolos surge una aureola que se reúne en la gigantesca esfera brillante. La tierra empieza a temblar, las paredes parecen derrumbarse y la esfera desaparece en un abrir y cerrar de ojos, siendo su lugar ocupado por algo que no consigues recordar, pero que no olvidas que a un simple gesto suyo el cuerpo de vosotros nueve se convirtió al instante en cenizas”.

PRINCIPALES PNJS BIZANTINOS

BRUJAH

TRIBONIUS, BRUJAH DE SEXTA GENERACIÓN (abrazo hacia el 450 d.c.).

FUE 4, DES 6, RES 5. CAR 5, MAN 6, APA 4. PER 6, INT 6, AST 7.

Talentos: Actuar 4, Alerta 3, Empatía 5, Esquivar 2, Intimidación 3, Liderazgo 6, Pelea 3, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 5, Etiqueta 6.

Conocimientos: Academicismo 5, Burocracia 7, Leyes 7, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 7, Senescal 6.

Disciplinas: Áuspex 4, Celeridad 5, Dominación 4, Fortaleza 3, Potencia 4, Presencia 6.

Trasfondos: Aliados 6, Contactos 6, Influencia 6, Posición 5, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 3.

Camino: de la Humanidad 6.

Fuerza de voluntad: 8.

NATALYA SVIATOSLAV, BRUJAH DE SÉPTIMA GENERACIÓN (abrazo 1002 d.c.).

FUE 3, DES 3, RES 2. CAR 4, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 4, AST 5.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 3, Etiqueta 4.

Conocimientos: Academicismo 4, Burocracia 6, Leyes 6, Lingüística 5, Ocultismo 2, Política 3, Senescal 6.

Disciplinas: Áuspex 2, Celeridad 4, Dominación 3, Potencia 3, Presencia 4.

Trasfondos: Aliados (burócratas y magistrados) 4, Contactos 5, Influencia (administración) 4, Posición 3, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Camino: de la Humanidad 7.

Fuerza de voluntad: 7.

CAPADOCIOS

ALEXIA THEUSA, CAPADOCIA DE QUINTA GENERACIÓN (abrazo 308 a.c.).

FUE 3, DES 3, RES 5. CAR 3, MAN 5, APA 2. PER 6, INT 6, AST 4.

Talentos: Actuar 2, Alerta 3, Empatía 6, Fullerías 2, Intimidación 4, Subterfugio 6.

Técnicas: Etiqueta 4, Herbolaria 7, Música 2, Pericias 3, Sigilo 5, Supervivencia 5, Trato con animales 3.

Conocimientos: Academicismo 6, Investigación 3, Medicina 4, Ocultismo 6, Política 3, Sabiduría Popular 4.

Disciplinas: Áuspex 6, Dominación 3, Fortaleza 4, Mortis 7, Ofuscación 3, Presencia 4, Vicisitud 2.

Trasfondos: Aliados (físicos mortales) 3, Influencia (físico imperial) 5, Posición 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: de la Humanidad 5.

Fuerza de voluntad: 8.

GANGREL

THOMAS FEROUX, GANGREL DE SÉPTIMA GENERACIÓN (abrazo 1076 d.c.).

FUE 3, DES 5, RES 5. CAR 5, MAN 3, APA 2. PER 6, INT 5, AST 4.

Talentos: Alerta 4, Esquivar 4, Fullerías 3, Intimidación 6, Liderazgo 5, Pelea 5, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo (espada bastarda) 5, Equitación 5, Herbolaria 2, Sigilo 5, Supervivencia 5, Trato con animales 3.

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

Disciplinas: Animalismo 5, Celeridad 2, Dominación 2, Fortaleza 5, Ofuscación 2, Potencia 2, Protean 5, Vicisitud 1.

Trasfondos: Contactos (gangrel) 4, Criados 4, Influencia 3, Posición 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 5.

Camino: de la Caballería 7.

Fuerza de voluntad: 8.

LASOMBRA

MAGNUS, LASOMBRA DE OCTAVA GENERACIÓN (abrazo 76 d.c.).

FUE 4, DES 3, RES 5. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 4, INT 5, AST 2.

Talentos: Actuar 5, Alerta 3, Esquivar 2, Intimidación 4, Liderazgo 1, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Equitación 4, Etiqueta 4, Herbolaria 3, Tiro con arco 2.

Conocimientos: Academicismo 4, Lingüística 3, Ocultismo 4, Política 5, Senescal 3, Teología 4.

Disciplinas: Áuspex 2, Celeridad 1, Dominación 5, Obtenebración 3, Potencia 2, Presencia 4.

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 3, Criados 5, Influencia 5, Posición 5, Rebaño 4, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 3.

Camino: de la Humanidad 2.

Fuerza de voluntad: 6.

OBISPO ALFONSO DE VENECIA, LASOMBRA DE SÉPTIMAGENERACIÓN (abrazo 895 d.c.).

FUE 2, DES 2, RES 4. CAR 3, MAN 5, APA 2. PER 4, INT 4, AST 3.

Talentos: Actuar 4, Alerta 2, Empatía 3, Fullerías 4, Intimidación 4, Liderazgo 3, Subterfugio 5.

Técnicas: Equitación 4, Etiqueta 4, Música 2, Sigilo 2, Supervivencia 2.

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

Disciplinas: Áuspex 3, Dominación 5, Obtenebración 4, Potencia 2, Presencia 5.

Trasfondos: Aliados (Narsés) 5, Contactos (Inconnu) 5, Criados (comerciantes) 5, Influencia (en Venecia) 3, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: de la Humanidad 3.

Fuerza de voluntad: 8.

MALKAVIAN

GREGORIUS, MALKAVIAN DE SEXTAGENERACIÓN (abrazo 367 d.c.).

FUE 2, DES 4, RES 5. CAR 5, MAN 6, APA 5. PER 5, INT 5, AST 3.

Talentos: Actuar 5, Alerta 4, Empatía 5, Esquivar 2, Expresión Artística 5, Fullerías 3, Intimidación 5, Pelea 3, Subterfugio 4.

Técnicas: Etiqueta 5, Herbolaria 3, Música 4, Pericias 3, Sigilo 3.

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

Disciplinas: Áuspex 4, Dementación 6, Dominación 3, Presencia 3, Ofuscación 3.

Trasfondos: Aliados (Inconnu) 2, Criados (otros malkavian) 3, Posición 5, Rebaño 2, Recursos 2.

Virtudes: Convicción 5, Instinto 3, Coraje 5.

Camino: del Tifón (equivalente) 6.

Fuerza de voluntad: 7.

NOSFERATU

MALAQUITA, NOSFERATU DE SÉPTIMAGENERACIÓN (abrazo 842 d.c.).

FUE 3, DES 5, RES 6. CAR 4, MAN 2, APA 0. PER 6, INT 5, AST 4.

Talentos: Alerta 4, Empatía 5, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Etiqueta 3, Música 2, Pericias 2, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con animales 1.

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

Disciplinas: Animalismo 1, Áuspex 1, Celeridad 2, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Potencia 4, Presencia 1, Protean 2.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Posición 4, Rebaño 1, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5.

Camino: de la Caballería 7.

Fuerza de voluntad: 8.

RAVNOS

GREGORIO, RAVNOS DE NOVENAGENERACIÓN (abrazo 626 d.c.).

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 4, MAN 3, APA 1. PER 4, INT 4, AST 6.

Talentos: Actuar 3, Alerta 4, Atletismo 2, Empatía 5, Fullerías 3.

Técnicas: Música 3, Pericias (trabajos del metal) 7, Supervivencia 1, Trato con animales 4.

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencias 5, Investigación 3, Lingüística 5, Medicina 3, Ocultismo 6, Sabiduría Popular 3.

Disciplinas: Animalismo 3, Áuspex 5, Fortaleza 2, Quimerismo 5.

Trasfondos: Aliados (Petronio) 5, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: de la Humanidad 6.

Fuerza de voluntad: 6.

SETITA

KHAY' TALL, SETITA DE SEXTA GENERACIÓN (abrazo 104 d.c.).

FUE 4, DES 3, RES 5. CAR 6, MAN 7, APA 4. PER 5, INT 5, AST 4.

Talentos: Actuar 4, Alerta 2, Empatía 5, Esquivar 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Etiqueta 3, Herbolaria 4.

Conocimientos: Academicismo 3, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 6, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Áuspex 3, Celeridad 2, Dominación 4, Fortaleza 1, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 4, Serpente 5.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Criados 5, Influencia 3, Rebaño 5, Recursos 4, Posición 3.

Virtudes: Convicción 4, Instinto 2, Coraje 4.

Camino: del Tifón 8.

Fuerza de voluntad: 6.

TOREADOR

MIGUEL, TOREADOR DE CUARTA GENERACIÓN (abrazo Siglo XXII a.c.).

FUE 6, DES 8, RES 7. CAR 9, MAN 8, APA 9. PER 8, INT 7, AST 8.

Talentos: Actuar 3, Alerta 7, Empatía 9, Esquivar 7, Intimidación 7, Liderazgo 8, Pelea 6, Subterfugio 6.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 7, Etiqueta 5, Pericias 9, Trato con animales 4.

Conocimientos: Lingüística 8, Ocultismo 8, Sabiduría Popular 7.

Disciplinas: Animalismo 4, Áuspex 8, Celeridad 6, Dominación 7, Fortaleza 3, Potencia 6, Presencia 9, Quimerismo 6.

Trasfondos: Aliados 5, Criados (guardias ghouls de la Scholai) 5, Influencia (gremios) 3, Posición 6, Rebaño 5, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 5, Coraje 5.

Camino: de la Caballería 9.

Fuerza de voluntad: 10.

TREMER

THERESA KYMENA, TREMER DE OCTAVA GENERACIÓN (abrazo 1139 d.c.).

FUE 2, DES 3, RES 2. CAR 4, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 3, AST 4.

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

Técnicas: Etiqueta 2, Herbolaria 2, Pericias (caligrafía) 4, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 2, Lingüística 4, Medicina 3, Ocultismo 5, Política 3.

Disciplinas: Áuspex 4, Dominación 3, Taumaturgia 4.

Sendas de Taumaturgia: Rego Motus 2, Rego Tempestas 2, Rego Elementum 3.

Trasfondos: Aliados (Sañadores) 3, Contactos 4, Mentor (Achmet) 5.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 3.

Camino: de la Humanidad 6.

Fuerza de voluntad: 7.

TZIMISCE

DRACON, TZIMISCE DE CUARTA GENERACIÓN (abrazo ¿? a.c.).

FUE 7, DES 7, RES 8. CAR 6, MAN 8, APA 6. PER 7, INT 8, AST 8.

Talentos: Actuar 2, Alerta 7, Empatía 4, Esquivar 7, Intimidación 6, Liderazgo 8, Pelea 7, Subterfugio 5.

Técnicas: Alteración Corporal 8, Armas cuerpo a cuerpo 7, Equitación 5, Etiqueta 5, Pericias 7, Sigilo 6, Trato con animales 8.

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencias 3, Investigación 5, Lingüística 4, Ocultismo 8, Sabiduría Popular 7.

Disciplinas: Animalismo 8, Áuspex 8, Celeridad 5, Dominación 5, Fortaleza 6, Ofuscación 5, Potencia 4, Presencia 6, Protean 3, Vicisitud 9.

Trasfondos: Aliados 5, Criados (monjes akoimetai) 5, Influencia (monasterios) 5, Posición 6, Rebaño 5, Recursos 5.

Virtudes: Convicción 5, Autocontrol 5, Coraje 5.

Camino: del Cielo 7.

Fuerza de voluntad: 10.

GESU, TZIMISCE DE QUINTA GENERACIÓN (abrazo 701 d.c.).

FUE 3, DES 4, RES 5. CAR 6, MAN 6, APA 8. PER 6, INT 6, AST 5.

Talentos: Alerta 2, Empatía 7, Esquivar 2, Intimidación 6, Liderazgo 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Alteración Corporal (iconos) 5, Etiqueta 3, Pericias 3, Pintura (iconos) 6, Sigilo 4, Trato con animales 3.

Conocimientos: Academicismo 5, Lingüística 4, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 3, Teología 5.

Disciplinas: Animalismo 5, Áuspex 6, Dominación 3, Obtenebración 2, Ofuscación 2, Presencia 5, Vicisitud 6.

Trasfondos: Aliados (gesudianos en otros monasterios) 5, Posición 6, Rebaño 5, Recursos 4.

Virtudes: Convicción 5, Autocontrol 5, Coraje 5.

Camino: del Cielo 9.

Fuerza de voluntad: 9.

SYMEON, TZIMISCE DE SEXTA GENERACIÓN (abrazo 703 d.c.).

FUE 4, DES 3, RES 4. CAR 4, MAN 6, APA 5. PER 6, INT 6, AST 5.

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

Técnicas: Alteración Corporal 4, Armas cuerpo a cuerpo 5, Etiqueta 3, Sigilo 4, Supervivencia 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 3, Investigación 4, Leyes 5, Lingüística 4, Medicina 4, Ocultismo 4, Política 4, Senescal 4.

Disciplinas: Animalismo 2, Áuspex 4, Dominación 6, Fortaleza 3, Ofuscación 2, Presencia 5, Vicisitud 5.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Criados 3, Posición 6, Recursos 4.

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 3, Coraje 4.

Camino: del Cielo 5.

Fuerza de voluntad: 8.

VENTRUE

ANTONIUS, VENTRUE DE CUARTA GENERACIÓN (abrazo ¿? a.c.).

FUE 8, DES 8 RES 8. CAR 7, MAN 7, APA 7. PER 8, INT 7, AST 7.

Talentos: Actuar 7, Alerta 6, Empatía 7, Esquivar 6, Intimidación 7, Liderazgo 8, Pelea 6, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 8, Equitación 7, Etiqueta 5, Sigilo 5, Tiro con arco 4.

Conocimientos: Academicismo 3, Leyes 2, Lingüística 3, Ocultismo 6, Sabiduría Popular 6.

Disciplinas: Áuspex 6, Celeridad 4, Dominación 8, Fortaleza 7, Potencia 6, Presencia 8.

Trasfondos: Aliados 5, Criados 5, Influencia 5, Posición 6, Rebaño 5, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5.

Camino: de la Humanidad 5.

Fuerza de voluntad: 10.

CAIUS, VENTRUE DE QUINTA GENERACIÓN (abrazo 325 d.c.).

FUE 4, DES 3, RES 3. CAR 4, MAN 3, APA 3. PER 5, INT 4, AST 3.

Talentos: Alerta 4, Empatía 1, Esquivar 3, Intimidación 4, Liderazgo 4, Pelea 4, Subterfugio 6.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Equitación 3, Etiqueta 4, Sigilo 4, Supervivencia 2, Tiro con arco 2.

Conocimientos: Leyes 4, Lingüística 3, Política 5, Sabiduría Popular 3, Senescal 4.

Disciplinas: Áuspex 4, Celeridad 2, Dominación 6, Fortaleza 4, Ofuscación 1, Potencia 5, Presencia 4.

Trasfondos: Aliados (Alexia Theusa) 3, Contactos 5, Criados 5, Influencia 5, Posición 6, Rebaño 5.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 5.

Camino: de la Humanidad 4.

Fuerza de voluntad: 7.

ANA COMNENA, VENTRUE DE SÉPTIMA GENERACIÓN (abrazo 1153 d.c.).

FUE 2, DES 3, RES 2. CAR 3, MAN 5, APA 6. PER 4, INT 6, AST 3.

Talentos: Alerta 3, Intimidación 4, Liderazgo 5, Subterfugio 4.

Técnicas: Equitación 2, Etiqueta 5, Música 2, Sigilo 1.

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencias 3, Leyes 4, Lingüística 3, Política 5, Sabiduría Popular 2, Senescal 3.

Disciplinas: Áuspex 3, Dominación 5, Fortaleza 2, Presencia 5.

Trasfondos: Contactos 5, Criados 5, Posición 5, Rebaño 5, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: de la Humanidad 7.

Fuerza de voluntad: 7.

BELISARIO, VENTRUE DE QUINTA GENERACIÓN (abrazo 566 d.c.).

FUE 5, DES 5, RES 6. CAR 3, MAN 3, APA 3. PER 4, INT 3, AST 5.

Talentos: Alerta 4, Esquivar 4, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 5, Subterfugio 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 6, Equitación 5, Etiqueta 4, Pericias (armas) 4, Sigilo 3, Supervivencia 4, Tiro con arco 4, Trato con animales 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 2, Lingüística 4, Política 3, Sabiduría Popular 3, Senescal 4.

Disciplinas: Áuspex 3, Celeridad 4, Dominación 4, Fortaleza 7, Potencia 7, Presencia 3.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Criados 3, Posición 5.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 5.

Camino: de la Caballería 7.

Fuerza de voluntad: 8.

PARTE II

VAMPIRO: EDAD OSCURA

KHYTSÑIBETCH: EL VIAJE

VAMPIRO: EDAD OSCURA

KHYTSÑIBETCH: EL VIAJE

Esta segunda parte de la campaña titulada Khytsñibetch, nos sitúa unos doscientos años más tarde de los acontecimientos que finalizaron con la batalla que tuvo lugar entre los antiguos pjs y los Seguidores de la Bestia, un grupo de poderosísimos baali que tenían como objetivo abrir un portal para traer a la tierra a este Demonio Mayor. En esta segunda parte, con los baali desaparecidos, la trama gira alrededor de un libro, el Naaralahs, un manuscrito de la época de esplendor babilónica, hace ahora ya miles de años. El autor del manuscrito, un mago llamado Hamalabaan, poseía grandes conocimientos en todas las artes que en la época en que tiene lugar esta segunda parte se denominarían, como mínimo, oscuras. Después de muchos años de experimentar, buscar en libros y viajar por diferentes lugares recopilando leyendas y supersticiones, reunió todo lo que había aprendido en un libro, el Naaralahs, que traducido vendría a ser algo así como El Libro del Conocimiento Prohibido. Desgraciadamente para él, un hechizo supuestamente inofensivo que había recogido en un viaje a la zona del Indo, resultó que permitía invocar a un poderoso demonio infernal conocido como el Khytsñibetch. Hamalabaan no se dio cuenta hasta que fue demasiado tarde: dentro de la sala donde se encontraba se empezó a formar una espesa niebla de color grisáceo, la cual fue tomando poco a poco la forma de una criatura de varios metros, una corpulencia increíble y unos terroríficos ojos inyectados en sangre. Éste era el Khytsñibetch, y al mirarlo a los ojos Hamalabaan vio la muerte escrita en ellos. Pero el mago era una persona de extraordinarios recursos, dominador de las artes mágicas como seguramente nadie más a lo largo de la historia de la humanidad, así que recurrió a todo su poder y conocimiento para conseguir destruir a la bestia. Fue una lucha increíble, toda la zona quedó arrasada ante el despliegue de poder que realizaron tanto hombre como demonio. Finalmente, y tras un largo enfrentamiento, Hamalabaan logró expulsar al demonio de la superficie de la tierra, aunque al terrible precio de su propia vida.

Después de la batalla, pocas cosas quedaban enteras en medio de las ruinas. Lentamente, la gente se fue acercando al lugar donde antes había la casa del mago, y uno de éstos, su hijo Hamalasabaan, recogió el manuscrito de su padre que, misteriosamente, era lo único que no había sido destruido.

Hamalasabaan se quedó el libro, ignorante del poder que éste escondía en su interior. Así fue pasando de generación en generación, mientras la historia del demonio y su oponente iba siendo olvidada por todos, todos excepto los seguidores del mago, los cuales se organizaron para cuando el monstruo regresara, tal y como había predicho antes de su expulsión.

El Naaralahs se convirtió en leyenda, al igual que los nombres de Hamalabaan y el Khytsñibetch. Fue pasando de generación en generación hasta llegar a un descendiente lejano del mago, el cual, acuciado por las deudas, vendió el libro que le habían legado sus antepasados. Y así fue que, finalmente, se hizo con él un prestamista judío. Éste dejó el libro a un primo suyo, un erudito experto en la cábala, el cual dedicó todo lo que le quedaba de vida a su traducción, añadiéndole diversas anotaciones y cambiando parajes utilizando métodos cabalísticos. A la muerte de Isaac Raban, que así es como se llamaba el erudito, el libro quedó de nuevo arrinconado en una biblioteca. Siglos después, el Naaralahs llegó a las manos de Ismael Raban, descendiente directo de Isaac y, al igual que éste, experto en las ciencias ocultas. Inmediatamente se dio cuenta del poder que escondía el libro, y empezó a poner en práctica algunos de los hechizos que éste contenía. Desgraciadamente para él, sus experimentos llamaron la atención de un personaje perteneciente al mundo de las tinieblas, un cainita tremere. Éste intentó hacerse con el libro, pero el viejo judío consiguió huir con toda su familia. Durante la huida, pero, fueron atrapados por el vampiro, el cual robó el libro y los mató a todos excepto a Ismael y a su nieto, el cual consiguió huir. El anciano quedó moribundo, y es en este punto cuando entra en acción uno de los vampiros jugadores, el cual se encuentra al judío agonizante en medio del camino.

“Tu compañero es derribado y los soldados inquisitoriales lo capturan. El Inquisidor te mira amenazante y avanza”.

“Vale, uso los dos puntos de Celeridad y salgo por patas”.

LA ÉPOCA

La acción de la aventura tiene lugar a partir del año 1400 después de Cristo, en la cuenca mediterránea. Son años de miserias y desgracias. Europa entera es asolada por la Peste Negra, una cuarta parte de la población acabará muriendo en el periodo comprendido entre el 1347 y el 1352. Los pueblos y las ciudades se vacían de gente, el hambre y la miseria se expanden por todos lados, ni tan solo los nobles o el clero se salvan. Procedente de Asia, ésta plaga, de la que durante siglos Europa se había salvado, llega por las rutas de la seda y de las invasiones a la cuenca mediterránea. Son años de miserias y desgracias.

Los pueblos y las ciudades se vacían de gente, el hambre y la miseria se expanden a todos sitios, ni tan solo nobles o clero quedan libres del mal. Procedente de Asia, esta plaga, de la que durante siglos Europa se había salvado, llega por las rutas de la seda y las invasiones. Asediados en Caffa, en Crimea, los genoveses habrían de ser las víctimas de una verdadera guerra bacteriológica, dado que sus adversarios tártaros lanzarían cadáveresapestados por encima las murallas de la ciudad. Los barcos italianos llevaron después el mal hacia el oeste: a Constantinopla, desde donde se expande a las islas del mar Egeo; a Grecia, desde donde se distribuye a los Balcanes; a Sicilia, Venecia, Génova y Marsella, desde donde la epidemia invade ya, a finales del 1347, el conjunto del continente, al cual asediará durante un periodo de cuatro o cinco años. De los 88 millones de habitantes del año 1300, Europa pasó a 65 el año 1400. Así, por ejemplo, y únicamente en la ciudad de Barcelona, la Peste mató 10.000 personas en tres años. Parece que provincias enteras, por ejemplo Bohemia, la consiguieron evitar; aquí escapó todo el pueblo mientras que allí, a algunos kilómetros, otro reino era borrado definitivamente del paisaje. La peste era al mismo tiempo pulmonar y bubónica. Los contemporáneos no conocían los mecanismos del contagio. Creían en una especie de putrefacción del aire y encendían grandes hogueras de hierbas aromáticas a las puertas de las ciudades. Éstas fueron las más afectadas. El mal se propagaba mejor en el amontonamiento de los tugurios insalubres. Atacaba más a los adultos jóvenes, en pleno vigor, y el que resultaba francamente escandaloso, también afectaba a los ricos.

EL LUGAR

Los personajes son originarios de la Corona de Aragón, o si más no actualmente se encuentran viviendo en este lugar. Desde el punto de vista social, el territorio se encuentra dividido en veguerías, un total de 18. Cada una de éstas está bajo la jurisprudencia de un Veguer, el cual se encarga de administrar la justicia real. Cada veguería tiene lo que podríamos llamar una capital, que es un municipio donde su alcalde (Batlle) se encarga de la administración económica. Ambos cargos dependen directamente de la Corona. Al mismo tiempo que con este nuevo sistema, nos encontramos con la nobleza, concretamente lo que se conoce como Alta Nobleza, la cual también tiene derechos para administrar justicia en sus dominios, con lo que la justicia del Veguer únicamente se administraba de forma efectiva dentro del ámbito rural. A pesar de esto, lo más habitual era que la corona escogiese a Veguers y Batlles entre la nobleza, con lo cual no había problemas.

Dentro del mundo rural, nos encontramos con que la mayor parte de los campesinos no poseían las tierras que trabajaban, recibiendo el nombre de Remences. Ésta tierra formaba parte de una posesión, la cual normalmente se encontraba bajo el dominio de un señor feudal o bien de una orden religiosa. A cambio del uso de la tierra, el amo de la misma recibía una serie de compensaciones económicas, y tenía derecho a una serie de servicios por parte del campesino: trabajar gratis para el señor si éste lo requería, hospedar gratuitamente al señor y su séquito si pasaban por la residencia del remença, ir a la guerra si su señor feudal así lo exigía, pagar tasas extras por el uso del molino y la herrería... Además, el señor feudal tenía una serie de derechos sobre sus vasallos, tales como administrar justicia, el derecho de pernada, derecho a cobrar indemnizaciones en metálico en caso que la cosecha fuese mala o se perdiese a causa de un desastre natural.

El año 1350 el Principado está bajo el gobierno de Pere III el Cerimoniós, el cual había sucedido a su padre Alfonso III el 1336. Hacía seis años que se había anexionado los condados del Roselló y la Cerdanya, y uno de la incorporación de Mallorca a la Corona de Aragón, tras vencer a Jaume III en la batalla de Lluchmajor.

El periodo de la política catalana que va del 1336 al 1410 es ya época de contrastes evidentes. Desde el punto de vista territorial, veremos la máxima expansión de la Corona de Aragón; reincorporación a la Corona de los condados que aún eran independientes y de todos los territorios ocupados durante el último tercio del siglo XIII. También es la época en que se establece de forma legal y definitiva el pactismo en Catalunya.; el acuerdo entre la monarquía y la oligarquía para el gobierno del Principado. A pesar de los aspectos anteriores, asistiremos también al inicio de la crisis económica y los primeros conflictos sociales, que se harán evidentes en el siglo XV.

Con Pere III el Cerimoniós (1336 –1387) continua la plenitud política, a pesar de los embistes de la Peste Negra y de los inicios de la crisis económica. El objetivo fundamental de su reinado fue la reintegración al dominio directo del casal de Barcelona de los reinos de sus predecesores, utilizando todos los recursos posibles. Por esta razón, su reinado se caracterizó por la belicosidad con la cual consiguió éxitos que aumentaban su prestigio político, pero que creaban importantes problemas al comercio.

Su primer éxito fue la conquista del Reino de Mallorca (que incluía el Roselló y la Cerdanya) el año 1343. La cuestión de Sardenya era complicada: codiciada por Génova y dominada por poderosos señores locales. En la isla sarda se produjo una rebelión interna que condujo a la guerra con los genoveses; a pesar de la pacificación, desde 1354, el corsarismo fomentado por genoveses afectó muy negativamente el comercio catalán. En cuanto a Sicilia, el rey siguió una política matrimonial tendente a la reincorporación de la isla a la Corona catalano –aragonesa.

Los éxitos iniciales del reinado fueron favoreciendo el poder del rey, el cual derrotó a la nobleza aragonesa que se rebeló solicitando más poder político dentro de la Confederación (Épila, 1348). Pero los gastos de la política exterior obligaron al monarca a pactar cada vez más con las Cortes de los reinos respectivos, y tuvo que aceptar el poder de los grupos sociales dirigentes de cada territorio (oligarquía).

El año 1356 se produjo un hecho que marco mucho el reinado y que tuvo consecuencias importantes: la guerra con Castilla, llamada guerra de los dos Peres (Pere el Cerimoniós y Pedro I el Cruel). Los motivos del enfrentamiento son diversos: el conflicto territorial entre los dos reinos por el sur del territorio valenciano (Alicante), la alianza de Castilla con Génova (la eterna enemiga de Catalunya), y en definitiva, una pugna por el predominio peninsular. La guerra fue larga e intermitente (hasta el año 1369), y precipitó el cambio en Aragón, ya que no obtuvo ningún beneficio; al contrario, la guerra precipitó la decadencia de Catalunya, y agravó las dificultades económicas que ya hacía tiempo que se dejaban sentir en el principado.

La situación interior creada obligó al rey a ceder poder a las oligarquías rurales y urbanas. Nuevamente, y de forma casi definitiva, el monarca ha de abandonar sus pretensiones de autoritarismo real y dar más poder a los grupos dirigentes de la economía de cada reino. Hay que remarcar que significaba este hecho: en el campo se fortalecía la dependencia de los campesinos en relación a los señores, y en la ciudad se reforzaba el poder de los grandes grupos sociales en el gobierno urbano e imponía una política municipal favorable a sus intereses.

Este hecho lo podemos ver claramente concretado en el protagonismo cada vez más intenso de las Cortes en el gobierno interior de cada reino. Las Cortes, institución representativa de los grupos sociales dominantes, consolidan su poder en relación directa con las necesidades monetarias y de defensa de la monarquía, que aumentaban cada vez más. El hecho provocó diversas convocatorias de Cortes durante el reinado del Cerimoniós. Además, no hemos de olvidar que la situación de crisis en la cual se enmarca el reinado hacía que los grupos sociales dominantes de Catalunya –y de los otros reinos –se reafirmasen más que nunca en la defensa de sus prerrogativas y de sus exigencias económicas.

Hay que colocar en este contexto el hecho que la Diputación del General de Catalunya –la Generalita –se consolidase en este reinado (1362). La institución, formada por tres diputados y tres oyentes de cuentas –repartidos entre sus brazos –se transformó en el organismo representativo de los grupos sociales dominantes en Catalunya (nobles, eclesiásticos y grandes comerciantes).

Joan el Cazador (1387 –1396), hijo y heredero de Pere el Cerimoniós, rompe con la política exterior marcada por sus antecesores: se acerca a Francia, reconociendo la autoridad del papa de Avinyó –en estos años se estaba produciendo el llamado Cisma de Occidente. Su política interior favoreció claramente la nobleza y las oligarquías urbanas. El reinado estuvo marcado por la crisis económica y por sus graves repercusiones sociales.

En estos años se agudizará la agitación remença contra los señores feudales, que cada vez eran más exigentes con sus campesinos; empezarán así las primeras manifestaciones graves de violencia antiseñorial. La agitación también se da en la ciudad, pero aquí los privilegiados supieron reconducir la violencia social contra los judíos (asalto de los calls el 1391).

Finalmente, hay que destacar la pérdida de los ducados de Atenas y Neopatria (1388), que hacía muy poco que se habían incorporado a la Corona.

Martí l'Humà (1396 –1410), hermano de Joan, heredó unos reinos con graves problemas demográficos y económicos. Las circunstancias obligaron al nuevo monarca a pactar con las Cortes para obtener dinero. El hecho empeoró los problemas con los remenças y las manifestaciones violentas fueron cada vez más intensas.

Un hecho político –territorial remarcable fue la incorporación del condado de Empuries al casal de Barcelona. También hay que destacar que recogió los frutos de la política matrimonial de sus antecesores, consiguiendo la incorporación definitiva de Sicilia al patrimonio directo de los reinos catalano –aragoneses (1409). Su muerte sin descendencia directa provocó un grave conflicto sucesorio, el cual se extendió durante dos años –el interregno –y que se solucionó con el Compromís de Casp (1412). Una

nueva dinastía, la castellana de los Trastámara, dirigiría el principado durante el siglo XV, el siglo de los graves y violentos conflictos sociales. El hecho cabe relacionarlo con una pérdida de protagonismo de Catalunya dentro de la Corona de Aragón y con un aumento de poder del Reino de Aragón y Valencia dentro de la política de la confederación.

Con los Trastámara, que llevaban la tradición castellana de dar más poder a la monarquía y menos dependencia a las instituciones oligárquicas, entró en crisis el pactismo. También hay que destacar que la Corona de Aragón llegó a su máximo expansionismo con la conquista de Nápoles por parte de Alfonso el Magnánim, época en que se llega a hablar de imperialismo.

Durante el interregno, los candidatos a la Corona llegaron a ser siete, pero únicamente dos pudieron optar realmente al trono: Jaume d'Urgell y Ferran d'Antequera. Jaume d'Urgell, biznieto por línea masculina de Alfonso el Benigno, había sido nombrado por el rey Martí lugarteniente general del reino, dignidad reservada a los herederos de la Corona; por tanto, era el candidato mejor situado, pero su candidatura tenía una fuerte oposición especialmente en Aragón y Valencia.

Ferran d'Antequera (nieto por línea femenina de Pere el Cerimoniós) era hijo del rey de Castilla, tenía una riqueza personal muy importante, cosa que le hacía muy influyente y contaba con la experiencia política de ser el regente de Castilla. Además, tenía el soporte de Francia (aliada de Castilla) y del papa Benito XIII (que estaba en Peníscola desde 1408). Su candidatura iría ganando posiciones utilizando la astucia, el dinero y la fuerza militar (mediante el ejército presionó a los reinos de Aragón y Valencia y consiguió así partidarios). Hay que destacar como supo aprovecharse del antiurgellismo aragonés y valenciano.

Después de muchas disputas, los tres territorios principales de la Corona de Aragón aceptaron la propuesta del papa Benito: reunir una comisión formada por tres representantes de cada reino. La comisión, reunida en Casp, había de valorar los méritos de cada candidato y elegir uno. Hacía falta que el candidato obtuviese la mayoría de votos, y un mínimo de un voto de cada reino. Ferran fue escogido, obtuvo seis votos (tres aragoneses, dos valencianos y un catalán). La elección de Ferran se explica por la división entre los reinos y por el sentimiento antiurgellista que se daba en cada uno de ellos. Este hecho, además de otros factores ya señalados, le permitieron maniobrar a favor de su candidatura.

En relación con el reino de Aragón, hay que destacar el hecho de su ascenso a un primer plano político dentro de la Corona; el hecho se explica por la crisis y la decadencia catalana y por la buena situación económica del reino aragonés gracias a la exportación de lana. Se impuso, por tanto, la solución aragonesa, la cual tenía más relación con la economía interior, más agropecuaria y menos artesanía, comercial y marítima.

En el reino de Valencia había divisiones iniciales; pero las armas castellanas, el dinero del regente y los intereses comerciales (la burguesía valenciana buscaba mercados en Castilla) decantaron la opinión a favor de Ferran. El siglo XV es la gran centuria de la economía valenciana, y el hecho que el candidato con más soporte en Valencia se impusiese es un ejemplo del protagonismo del reino valenciano en este siglo.

En Catalunya, no todos los grupos sociales eran partidarios del candidato catalán Jaume d'Urgell. También hemos de considerar que las clases dirigentes catalanas preferían una solución lenta para poder controlar más al nuevo rey; y esta lentitud y falta de decisión política perjudicaron la candidatura urgellista. Además, en el Principado había nobles y burgueses partidarios de Ferran, por las ventajas comerciales que podía comportar una mejor relación con Castilla.

En definitiva, la inhibición o no resolución catalana, derivadas de las divisiones y del debilitamiento del Principado, hicieron que la iniciativa política se desplazase a Aragón y Valencia; y la decisión definitiva fue dada por motivaciones políticas, económicas y sociales.

Ferran d'Antequera (1412-1416) tuvo unos inicios de reinado complicados, pero su fortuna personal – estaba casado con Elionor d'Alburquerque, dama castellana muy rica – fueron la base de su poder político, que las circunstancias del conflicto dinástico habían hecho muy fuerte a Aragón y a Valencia. Su reinado empezó con la inseguridad normal de una dinastía que se estrena, teniendo que hacer frente a una revuelta protagonizada por el Comte d'Urgell. La insurrección tuvo poco soporte y fue aplastada fácilmente. Esta situación inicial fue aprovechada por los estamentos superiores de Catalunya para mejorar sus privilegios. La monarquía tuvo que claudicar, lo cual hizo aumentar el poder de las Corts y la Diputació del General. Esta institución empezó a tener funciones de gobierno y de representación del Principal ante el rey, además de conservar las funciones financieras que le eran propias desde su fundación. También hay que destacar que el rey aceptó que la administración de justicia se confiase a un regente nombrado por el monarca, que desvinculaba el poder judicial de su control directo y le daba una independencia relativa. El pactismo como forma de gobierno continuaba, y este entendimiento inicial con la oligarquía catalana permitió a la nueva dinastía consolidarse en el territorio de la Corona donde era más débil: Catalunya.

En cuanto a la política exterior, Ferran I siguió las directrices clásicas del casal de Barcelona: pacificación de Sardenya y consolidación del dominio en Sicilia. En general, se tendió a la pacificación –con Génova y el norte de África –que favoreció el comercio catalán.

Los problemas empezaron cuando Ferran intentó fortalecer el poder real en Catalunya, una vez consolidada la nueva casa regente, iniciando una política favorable a los enemigos de la oligarquía catalana: los remençes y los grupos sociales populares de Barcelona. La cuestión, iniciada por Ferran I, será recogida por sus hijos –Alfons el Magnànim y Joan II – que iniciarán una época de graves conflictos socio –políticos.

Alfons el Magnànim (1416 –1458) siguió una política destinada a reforzar el poder real y su prestigio político exterior. Los dos aspectos lo llevaron a un distanciamiento y a un enfrentamiento posterior con la oligarquía catalana, la cual veía peligrar su poder económico (fundamentado en un control de los mercados exteriores por medio de una política adecuada y un poder absoluto sobre los campesinos, según los casos) y político (por medio del dominio de las Corts, de la Diputació del General y del Consell de Cent de Barcelona).

Desde el punto de vista interior, Alfons intentó debilitar el poder oligárquico favoreciendo los remençes, táctica que ya habían utilizado los últimos reyes del Casal de Barcelona. El objetivo básico era recuperar una parte del patrimonio real (tierras que no dependían de ningún señor feudal, gobernadas por el rey a través de sus funcionarios), que se había visto muy afectado por los problemas internos desde final del siglo XIII (concesiones constantes de los reyes para contentar la nobleza y tenerla de su lado, hecho que agravó mucho el cambio de dinastía).

Por lo que hace referencia a la política exterior, el monarca necesitaba el soporte económico de las clases adineradas de la Corona; la constante en este sentido será, pues, una pugna continua, en la cual el rey intentará preservar su independencia en política exterior.

Inicialmente, la burguesía de Barcelona dio soporte al rey, el cual consiguió así la pacificación de Sardenya y un control más efectivo sobre Sicilia. Pero el distanciamiento se produjo cuando Alfonso, aprovechado los problemas del reino de Nápoles y oponiéndose a las ambiciones de la casa francesa de Anjou, ocupó el reino napolitano (1442). Desde aquel momento, el rey empezó a marchar de la Corona de Aragón y gobernó toda la Confederación desde la nueva capital, Nápoles, por medio de sus representantes (su mujer María y su hermano Joan). Hay que decir, pero, que Alfonso el Magnánim era muy celoso de su poder y no se desentendió nunca del gobierno de Catalunya.

El problema más grave, a partir de este momento, consistió en el hecho que desde Nápoles, Alfonso inició una política imperialista en Italia y en el Mediterráneo oriental, lo cual provocó conflictos constantes y perjudicaba mucho el comercio catalán.

Además, los conflictos internos de Catalunya, el conflicto remença y el conflicto social urbano, continuaban sin solución. Durante el reinado del Magnánim, se llegó a un punto grave en los enfrentamientos sociales en el municipio de Barcelona y todo estaba preparado para la gran explosión del reinado siguiente.

PRINCIPALES CIUDADES DE CATALUNYA EL AÑO 1.350

BARCELONA	40.000
PERPINYÀ	13.000
LLEIDA	12.000
TORTOSA	7.000
PUIGCERDÀ	6.500
TARRAGONA.....	6.000
GIRONA	6.000
CERVERA	6.000
VILAFRANCA DEL PENEDES	4.000
MANRESA	3.000
MONTBLANC.....	3.000
BERGA	2.500
VALLS	2.500

INTRODUCCIÓN DE LOS PERSONAJES

PRIMER PERSONAJE: VENTRUE

PRIMERA PARTE

Esta primera parte tiene lugar unos años atrás, concretamente el año 1416, cuando hace dos meses de la muerte de Ferran I y lo ha sucedido su hijo Alfons el Magnànim. Ferran I, conocido como de Antequera había subido al trono en virtud del Compromís de Casp, celebrado cuatro años antes.

En estos años, las condiciones de vida de la gente vulgar son muy extremas: habitan en pequeños pueblos mal comunicados entre sí por tortuosos caminos de tierra, impracticables cuando las condiciones meteorológicas se vuelven adversas. El medio de vida se basa en la agricultura y la ganadería, aunque algunos viven de la caza. En las pocas ciudades existentes, toma importancia el sector del comercio. Como si todos estos factores no fuesen suficientes, hemos de añadir el férreo control a los que los someten los señores feudales, las enfermedades, las plagas, los bandidos, ... y los vampiros.

El vampiro en cuestión pertenece al clan de los ventrue y vive en el castillo que su familia tiene en la zona desde hace unos pocos centenares de años. La familia del pj ostenta el cargo de Barón, el rango más bajo entre la Alta Nobleza, otorgado por un antiguo Conde, de cuando la zona en cuestión era un condado. Llegados a este punto, el pj tiene varias opciones: o bien su personaje "murió" hace ya bastantes años con lo que sí baja al pueblo nadie no lo reconoce y vive en el castillo de sus descendientes -con lo que el actual barón puede ser un descendiente o criado suyo -o por ejemplo se trata del actual barón, cosa que por un lado le podría plantear problemas en el momento de marchar de aventuras, pero le proporcionaría una posición y unos recursos que seguramente no dispondría de otra forma.

La acción de este personaje se inicia en pleno mes de noviembre en la zona de la Garrotxa. Los días son muy cortos y las noches muy largas, la temperatura es extremadamente baja y ya han empezado las nevadas, haciendo aún más adversas las condiciones de vida de la gente. El personaje se encuentra en el pueblo en el cual vive, haciendo cualquier cosa que haría habitualmente. Cuando esté caminando por una calle, verá una sombra estirada en el suelo, al lado de una pared, medio escondida por las sombras. Si se acerca verá que se trata de un cuerpo perteneciente a un hombre joven, un campesino del pueblo. Si la examina verá que no tiene ninguna herida visible, pero que está muerto. Su cara presenta una palidez extrema. Si el personaje lo examina bien, se dará cuenta que le han extraído toda la sangre. El es el único vampiro del pueblo, con lo que el hecho cobra una nueva trascendencia. Si registra los alrededores, con una Percepción + Alerta a dificultad 7 encontrará una serie de pisadas, muy ligeras, que salen del pueblo y cogen el camino del sur. Cuando salga del pueblo empieza una nevada bastante importante, que irá borrando las pisadas. Después de un par de kilómetros, éstas habrán quedado totalmente cubiertas por la nieve. Si sigue unos centenares de metros más allá, verá tirados en medio del camino unos cuerpos, un total de cuatro, junto a una especie de carromato. Éste está hecho de madera y era tirado por una mula, la cual aún permanece de pie, mientras va girando la cabeza intentando ver que es lo que sucede. Tirado en el suelo, al lado del animal, hay el cuerpo de un hombre joven, aproximadamente de unos veinticinco años, y que por su aspecto parece judío. Si el pj se aproxima, se dará cuenta que le han roto el cuello girándoselo de forma brutal; el pobre infeliz ni se debía dar cuenta de lo que le pasaba. El segundo cuerpo pertenece a una mujer también joven, de unos veinticinco años más o menos, el cuerpo de la cual está como sentado al lado de una de las ruedas del carro. Si el pj se fija un poco llegará a la conclusión que alguien que alguien la cogió del cuello -aún tiene las marcas de los dedos -y la lanzó contra la rueda, provocándole la rotura de la espalda y la muerte inmediata. El tercer cadáver pertenece a una niña de dos años. Está estirada boca abajo sobre la nieve, y si el pj la gira y la deja cara arriba verá una profunda herida en el mismo sitio donde debía tener el esternón; un hilo de sangre seca le sale por la boca, tiene los ojos abiertos y vidriosos, con un rictus de terror reflejado en el rostro. Finalmente, el último cuerpo pertenece a un anciano de unos cincuenta años más o menos. Para sorpresa del pj, éste aún respira, pero está próximo a la muerte. Fuese quien fuese el que los atacó, al viejo le arranco los ojos, que si el pj registra por los alrededores encontrará medio enterrados en la nieve. Si el pj interroga al judío, éste, con las pocas fuerzas que le quedan le dirá que se llama Ismael Raban. Los muertos son su hijo y su mujer, así como su nieta... y que busque a su nieto Isaac, que ha huido al bosque; sólo tiene cuatro años y morirá pronto si alguien no lo ayuda. Si el pj le pregunta por su atacante, el viejo soltará un gemido y murmurará que prácticamente no lo vio, "únicamente una sombra que salió de donde antes no había nada y que pasó como un relámpago entre nosotros, hasta que se paró delante mío y me hizo esto. Lo que sí se es lo que buscaba: un libro, un libro antiquísimo que nos hemos ido transmitiendo de generación en generación todos los Raban. Un libro grueso, encuadernado en cuero marrón y escrito con tinta negra, un libro escrito mediante antiguos medio cabalísticos y que lleva escrito su nombre en la portada, el Naaralabs, un libro que esconde antiguos y terribles secretos, un libro que ahora es mejor destruir". Si el pj le pregunta alguna

cosa más, el viejo sólo divagará y pedirá que busque a su nieto y que lo lleve a sus parientes de Manresa, los Nem-Raban. Momentos después de decir esto morirá víctima de las heridas y el dolor.

Si el pj registra el carromato encontrará que, aparte de las cosas más imprescindibles que alguien cogería si tuviese que huir de forma precipitada de un lugar, hay una gran cantidad de libros, prácticamente todos escritos en hebreo o en latín, además de unos pocos escritos en griego.

Por los alrededores del carromato y si el pj saca una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 verá unas pisadas pequeñas que se adentran hacia el interior del bosque, que sin duda pertenecen al pequeño Isaac Raban.

Si sigue las pisadas, necesitará un total de cuatro éxitos, todos a dificultad 7 excepto uno a 8 debido a los copos de nieve que están cayendo. Las pisadas no siguen un camino recto, sino que parecen hechas por alguien que está perdido. Después de un buen rato de seguir las, el pj encontrará una pequeña figura hecha un ovillo al pie de un árbol. Se trata del niño, que empieza a estar cubierto por la nieve; se encuentra ya medio inconsciente, cogiéndose las rodillas con los brazos. En el momento en que lo encuentre, el pj oirá un terrible ulular que proviene de los alrededores. Si saca una tirada de Percepción + Trato con animales a dificultad 4 lo reconocerá como realizado por un lobo, pero si saca una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad 9 se dará cuenta que quien lo ha realizado no era un lobo normal, más bien un garou; y no hace falta ser muy inteligente para darse cuenta que en las circunstancias en las cuales se encuentra, en un combate cuerpo a cuerpo con un hombre lobo tiene todas las de perder. La única opción válida que debería intentar el pj es huir con el niño. Quizás pase algunas dificultades para encontrar el camino de vuelta, pero finalmente lo conseguirá, estamos seguros (!). En caso de dejar el niño abandonado, eso podría traer consecuencias desastrosas para los pjs más adelante, pues, quien sabe, podrían perder un valioso aliado.

Cuando los dos estén salvados y el niño se haya recuperado, el pj puede intentar interrogarlo para averiguar alguna cosa importante que el niño quizás sepa. Todo dependerá del número de éxitos que consiga en una tirada de Carisma + Empatía dificultad 5.

1 Éxito: Su nombre es Zacarías, hijo de David y María Raban, hermano de Susana y nieto de Ismael Raban.

2 Éxitos: Vienen de la ciudad de Lleida y se dirigían hacia Manresa.

3 Éxitos: Iban a casa de sus parientes en esta ciudad, de nombre Nem-Raban.

4 Éxitos: La decisión de partir fue de su abuelo Ismael, una decisión muy precipitada.

5 Éxitos: El que los atacó tenía una apariencia humana, aunque no lo pudo ver bien. El hombre registró el carromato hasta que encontró la bolsa donde su abuelo guardaba sus cosas personales. Metió la mano dentro y sacó lo que parecía un libro. Entonces dio media vuelta y empezó a correr en la misma dirección del camino que llevaban ellos.

El pj, en teoría, no debería dejar un niño solo en medio del bosque. Tiene pocas opciones, entre las cuales hay la de llevarlo al pueblo donde tiene su refugio, aunque la más apropiada quizás sería la de llevarlo con sus parientes de Manresa. En caso de optar por esta última, el pj tiene aproximadamente unos dos o tres días de viaje. Si quiere que alguien lo lleve porque él no puede viajar de día debería buscar a alguien de confianza, o en caso contrario quien lo lleve puede matar al niño y quedarse con lo de valor que pueda llevar.

Si finalmente es él quien lleva al niño a la ciudad, éste le indicará el camino hasta donde viven sus parientes. Éstos, de nombre Salomón y Sara Nem-Raban son un matrimonio joven, de aproximadamente veinticinco años de edad pero que aún no tienen hijos. Aceptarán gustosos cuidar del pequeño Zacarías, y le dirán al pj si se quiere quedar algún tiempo con ellos en la ciudad.

Por lo que respecta al libro o al hombre que lo robó, el pj puede investigar pero no encontrará ninguna pista en absoluto. En el lugar de los hechos no encontrará ningún tipo de pisadas que no sean las del niño; seguramente debieron quedar cubiertas por los copos de nieve que iban cayendo. A pesar de todo, si el pj se para a pensar un poco puede caer en el detalle que cuando él iba siguiendo las pisadas no se encontró a nadie que viniese de cara, lo que podría indicar que fuese quien fuese posiblemente siguió la misma dirección que llevaban los Raban, aunque también es posible que diese media vuelta pero fuese por el interior del bosque –si no le hacía miedo la posibilidad que se cruzase en su camino con algún animal salvaje o alguna cosa peor, como un garou, criaturas muy abundantes por aquella zona y más con unas condiciones meteorológicas tan adversas como las presentes –evitando así los caminos.

Ésta es la parte de introducción del primer personaje de la aventura. Es el único en el que su acción empieza en una época anterior a la que se desarrollará la totalidad de la trama, pero sirve para que uno de los personajes haya establecido contacto ya con el libro que marcará el futuro de los pjs, aparte de conocer a un futuro protagonista como es Zacarías Raban.

SEGUNDA PARTE

Año 1447. En la actualidad, el vampiro vive en el mismo pueblo de la Garrotxa. Han pasado ya bastantes años desde los acontecimientos sucedidos aquella noche donde conoció a la familia Raban y las cosas han continuado transcurriendo con una aparente tranquilidad, aunque cambiarán bien pronto. Durante una noche cualquiera de mediados de noviembre, el pj se encuentra alrededor del pueblo donde acostumbra a ir siempre, cuando se le acercará un personaje singular: se trata de un ghoul. Éste se presentará al pj y le pedirá ayuda. Está intentando abandonar el país pues la justicia lo persigue y necesita un poco de dinero. Es de esperar que el pj le pida el porqué de tanta prisa, y el ghoul, de nombre Pere –o eso dice –no tendrá ningún tipo de problema en explicarle su historia:

"Como supongo que ya te habrás imaginado, Pere no es mi auténtico nombre, aunque sea el que sea eso no tiene ninguna importancia. También te habrás dado cuenta por mi aspecto que no procedo de esta región soy originario del Caucaso, y mi señor es un antiguo tzimisce, originario también de aquella región. Creo recordar que cuando me dio de beber su sangre los árabes acababan de ser rechazados por última vez bajo los muros de Bizancio (eso se produjo en los años 717-718 d. c.). Bien, de eso hace ya mucho tiempo y no tiene ninguna importancia. Después de muchos años de dominio, mi nuevo amo cayó en desgracia y se vio obligado a huir, y yo, naturalmente, lo acompañe. Atravesamos media Europa y finalmente recalamos en este lugar. No fue muy difícil encontrar un lugar donde instalarnos, y en poco tiempo mi amo recuperó parte del poder que había poseído en otros tiempos. Entonces, la desgracia se volvió a cruzar en nuestro camino en forma de tremere. Ya sabes el odio que se profesan estos dos clanes, y no tardaron en desencadenarse las hostilidades, primero en forma de pequeños ataques por parte de ambos bandos, que poco a poco fueron subiendo de intensidad. Ahora hace poco tiempo, gracias a un servidor fiel de aquel perro tremere que los hombres de mi señor capturaron nos enteramos que aquel tiene en su biblioteca un libro muy valioso, fuente de su poder y que espera que cuando consiga extraerle todos los secretos que oculta entre sus páginas lo haga el amo del mundo. Yo fui enviado por mi amo a robar el libro, pero desgraciadamente me descubrieron y ahora estoy obligado a huir pues estos parajes se han convertido en peligrosos para mí".

En caso que el pj le pregunte por el nombre del libro el ghoul le contestará que lleva la palabra Narals escrita en la portada, una portada realizada con cuero negro. Tanto si lo ayuda como si no, el ghoul desaparecerá esa misma noche prosiguiendo su viaje hacia tierras francas. Otra información que puede conseguir el pj de Pere son los nombres de los dos vampiros enfrentados: su señor se llama Alfons del Vilar, y el vampiro tremere es Arnau de Manresa. Después de estas noticias es de esperar que el pj relacione el libro de los Raban, el Naaralabs con el libro que ha mencionado Pere, el Narals, y que se ponga en camino hacia la ciudad de Manresa para ver si consigue descubrir algo respecto al libro. Este viaje debería durar aproximadamente unos cinco o seis días, todo dependiendo de la localización exacta del castillo del pj.

VERDADERA HISTORIA DE PERE

La primera parte de lo que ha explicado Pere al pj es totalmente cierta: él y su Sire llegaron huyendo de la zona de los Balcanes cuando Constant –que así se llama su amo –y él, el verdadero nombre del cual es Pietr, fueron descubiertos mientras Constant intentaba cometer Diablere sobre su propio Sire. Atravesaron miles de kilómetros hasta que decidieron instalarse en vuestro país, pensando que aquí estarían a salvo. Al cabo de los años se produjo el asesinato por parte del magus tremere de un poderosos tzimisce, estallando la guerra entre estos dos clanes. El enfrentamiento se extendió llegando hasta donde vivía Constant, la población del Vilar, y a un vecino suyo llamado Arnau de Manresa, el Príncipe de esta ciudad. Alfons - Constant -empezó a dar pequeños golpes contra las posesiones de Arnau, oculto por el hecho que gobernase el territorio del Vilar desde las sombras mediante un criado suyo. Primero, Arnau no dio demasiada importancia a estos pequeños contratiempos, pero su repetición hizo que finalmente se despertase su curiosidad. Descubrió que detrás del señor del Vilar se escondía un no- muerto igual que él, pero no descubrió que se trataba de un tzimisce hasta que ya era demasiado tarde. Constant, conocedor de los poderes mágicos de todos los tremere decidió enviar un grupo de mortales para matar a su enemigo, pero éstos no pudieron ni tan siquiera llegar a intentarlo, así que decidió cambiar de táctica: secuestró uno de los miembros de la progenie del tremere y gracias a sus habilidades en el campo de la tortura consiguió enterarse de la existencia de un extraño libro que Arnau tenía escondido en su laboratorio y que confiaba que le permitiese tener acceso a los conocimientos más ocultos del mundo de la magia. Enrabietado y al mismo tiempo temeroso por el poder que podría conseguir su enemigo, Constant decidió enviar a su ayudante más fiel, Pietr, a intentar hacerse con el libro. Ayudado por un mapa que también pudieron conseguir del neonato de Arnau, Pietr tuvo éxito y consiguió hacerse con el libro. Pero para su desgracia fue descubierto y tuvo que huir. Mediante la disciplina de Áuspex, Constant ordenó a Pietr que se

dirigiese hacia la ciudad franca de Marsella donde debería coger un barco y volver al puerto de Barcelona, todo eso con la finalidad de despistar a sus perseguidores. Una vez allí enviaría un mensajero hasta el castillo del Vilar para avisar a su señor de su retorno. En su viaje hacia el norte, es cuando Pietr – Pere – ha llegado al pueblo donde vive el pj. Lamentablemente para él, nunca llegará a su destino: será muy malherido por un garou cuando aún se encuentra en los condados catalanes y el libro llegará a manos de Zacarías Raban, el protegido del pj. En caso que éste decidiese no moverse del lugar serán los otros pjs los que llegarán a su pueblo siguiendo la pista del libro robado, con lo que el ventrue se dará cuenta que la historia que le explico Pere es cierta pero sólo en parte.

SEGUNDO PERSONAJE: TOREADOR

Esta segunda parte está pensada para un personaje perteneciente al clan de los toreador. El personaje en cuestión tiene una casa situada en el pequeño pueblo de Castellgalí, pueblecito situado a unos ocho kilómetros de la ciudad de Manresa y a unos dos de Castellebell i el Vilar, al otro lado del río Llobregat poco después que éste se una con el Cardener.

El pj vive de incógnito siendo el único vampiro de todo el pueblo. Su casa es una de las más ricas de toda la zona, y para mantener las apariencias utiliza un ghoul creado por él. Hasta hace menos de un año con el ghoul vivía también su mujer, pero esta murió durante un enfrentamiento entre hombres de Constant y soldados de Arnau. Ignora cual de los dos grupos fue el causante de su muerte, aunque todos los indicios parecían apuntar con claridad hacia los hombres del Príncipe de Manresa. Pero el enfrentamiento ha despertado el interés del pj. Así mismo, también ignora cual puede ser la causa, pero por comentarios que ha oído tiene la impresión que se trata de alguna cosa de tipo personal (él ignora que se trata de dos miembros de clanes enfrentados, y aún no sabe nada sobre el robo del libro).

El interior de la cripta donde vive el pj está decorado con todo tipo de instrumentos musicales, verdadera pasión del vampiro. Hasta hace pocos años su vida transcurría en la más absoluta normalidad, hasta que llegó a la zona Constant y al poco tiempo empezaron a producirse ataques contra los hombres de Arnau, el Príncipe de Manresa. Últimamente los enfrentamientos han ido aumentando su virulencia y el pj sospecha que un grave desastre está a punto de producirse en la región.

La acción empieza a principios de noviembre. El pj hace poco rato que se ha despertado, cuando son aproximadamente las seis de la tarde. Acaba de terminar unas pocas cosas que tenía pendientes de la noche anterior y empieza a notar una sequedad en la garganta que le indica que la hora de alimentarse está ya próxima. En este momento llamarán a la puerta con una señal característica que permite identificar al pj que el que llama es Pol, su ghoul. Cuando le abra la puerta éste entrará todo excitado en la habitación. Si el pj le pide por el motivo de su nerviosismo éste le contestará:

"Señora, acaba de llegar Miguel, aquel viejo ermitaño que habita en los bosques de los alrededores y que dice que tiene contactos con las bestias de los alrededores. Ha entrado en la posada, ha pedido una jarra y ha comenzado a explicar que hace pocas horas ha encontrado un cadáver tirado en el bosque, cerca de la Cañada del Gorg. Interrogándolo he conseguido averiguar aproximadamente el lugar donde se encontraba el cuerpo, así como el porqué de tanta ansiedad. Pues bien, parece que el cuerpo presentaba dos heridas incisivas en el cuello. Según Miguel, cuando se ha acercado ha oído un rumor de ramas que se movían y como si unos pies anduviesen sobre hojas secas del suelo, pero cuando ha visto el cuerpo no ha encontrado a nadie. Dice que se ha asustado y ha empezado a correr hacia aquí".

La Cañada del Gorg es una hondonada por la cual discurre la riera de Cornet y que va a desembocar en el río Cardener aproximadamente un kilómetro antes que éste desemboque a su vez en el Llobregat. Dicha hondonada se encuentra más o menos a un kilómetro del pueblo de Castellgalí en dirección a Manresa.

Si el pj decide dirigirse hacia el lugar el viaje le llevará aproximadamente una hora debido a lo abrupto del terreno. Mientras se acercan –supondremos que Pol lo acompaña –deberán realizar tiradas de Percepción + Alerta a dificultad 6; si consigue algún éxito oírán los ruidos habituales del bosque, nada especial. Para encontrar el cuerpo deberán pasar una tirada igual que la anterior pero esta vez a dificultad 8. Éste se encuentra tirado en el suelo, medio oculto entre unos matorrales en posición supina. Va vestido con unas ropas de mediana calidad pero presenta desgarras por todo el cuerpo. Si examina el cuello encontrará las dos heridas que había comentado Miguel. Además, tiene una herida en el tórax de unos veinte centímetros de longitud por seis o siete de profundidad, aparte de diferentes heridas superficiales pero que han sangrado abundantemente. Si siguen registrando los alrededores, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verán un papel doblado y arrugado tirado entre los matorrales. En caso de leerlo, éste está escrito en catalán y la parte que puede entenderse dice lo siguiente:

Estimado señor

Escribo este mensaje para comunicaros que Pere, el hombre de confianza de Alfonso ha salido de su cubículo en dirección a vuestro feudo para conseguir hacerse con vuestra joya más preciada, aquella que os ha de proporcionar la fuerza definitiva para haceros con el control de todo el país. He entregado esta nota a vuestro fiel servidor Romeu para que os la entregue antes que esa escoria pueda llevar a cabo sus propósitos. Mientras, yo me dirigiré hacia el castillo de la criatura para librar al mundo de su presencia

Vuestro fiel servidor

Pau

A la vista de la carta el pj debería llegar a la conclusión que el tal Alfonso que se menciona no es otro que Alfonso del Vilar y que el tal Pere que ha de robar algo es su senescal. Naturalmente, el pj debería darse cuenta que el objetivo del robo es Arnau de Manresa.

Llegados a este momento el pj tiene dos posibilidades: una es la de ir al vecino pueblo del Vilar para averiguar todo lo que pueda o bien dirigirse hacia Manresa (cosa bastante improbable por otro lado, aunque la nota lo debería haber alertado contra el príncipe de Manresa, contando además que sus relaciones nunca habían sido cordiales mientras que con Alfonso –Constant –a pesar de sentir un desprecio mutuo no había tenido nunca problemas).

El viaje hacia El Vilar: En caso que el pj decida seguir esta ruta el camino más lógico sería coger el que lleva hasta Monistrol de Montserrat. Una vez haya salido, un par de kilómetros después encontramos el pueblo de Sant Vicenç de Castellet, al otro lado del río Llobregat; siguiendo unos cuatro kilómetros más se llega a un cruce de caminos: si se coge el desvío de la izquierda, un pequeño sendero ascendente conduce hasta el pueblo de Castellbell, y a unos quinientos metros de éste encontramos el pueblo del Vilar. El camino, durante todo el trayecto, es muy estrecho y tortuoso y rodeado por bosques de pinos; los desniveles son constantes aunque con una ligera subida. A medio camino desde Castellgalí, cuando estén caminando por el oscuro y frío camino, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 oirán ruido de ramas que se mueven. Si corren hacia allí verán una pequeña figura que se mueve en la oscuridad. Para decepción del pj se trata únicamente de un lobo normal y corriente. En este momento, con una nueva tirada a dificultad también 7 oirán unas pisadas por los alrededores; a dificultad 8 oirán además una especie de rugido. Si van siguiendo el ruido llegarán a un lugar donde hay unas ramas rotas en el suelo, además de una pisada (Percepción + Alerta a dificultad 7). Las pisadas siguen unos diez metros pero se pierden en un terreno rocoso. Con una nueva tirada a dificultad 7 volverán a oír el rugido pero sin poder situarlo. Tarde o temprano se darán por vencidos y finalmente optarán por volver al camino. Para cruzar el río justo antes de entrar en Castellbell encontramos un ruinoso puente de piedra que parece que pueda desmoronarse en cualquier momento. Cuando lo estén cruzando –si Pol viaja con él –con una tirada de Percepción +Alerta a dificultad 8 verán una sombra que los parece estar observando desde el tejado de una casa próxima; la figura desaparecerá por la cara contraria –para verlo será necesario tener activado, por ejemplo, el primer nivel de protean o bien los Sentidos Aguzados de Áuspex –perdiéndose en la oscuridad. Aunque intenten seguirlo lo único que podrán descubrir es que se ha dirigido hacia el vecino pueblo del Vilar. El pueblo de Castellbell está totalmente desierto: el viento sopla furioso, la temperatura es gélida y las nubes tapan totalmente la luna sumiendo al pueblo en la más absoluta oscuridad. Para abandonar el pueblo de Castellbell y entrar en el del Vilar hay un pequeño camino de tierra que cruza un pequeño bosque de no más de quinientos metros de extensión. Cuando entren en el pueblo del Vilar un perro se les acercará y se pondrá a ladrarles. Cualquier cosa que hagan para espantarlo surtirá efecto y el animal se marchará espantado. La casa donde vive Constant está situada en un extremo del pueblo. Es una casa de un solo piso construida con piedra, muy sólida. No se ve ninguna señal de movimiento ni da el aspecto de estar habitada. Cuando lleguen a la puerta verán que ésta no está cerrada, tan solo esta entornada. Su interior está totalmente a oscuras. Si el pj utiliza Áuspex –con el Sentidos Aguzados –será capaz de oír el ruido de una respiración o si bien utiliza Protean podrá ver dos figuras de pie, una a cada lado de una mesa. Se trata de dos hombres de Alfonso, en realidad dos ghouls creados por él recientemente.

"Pasad sin miedo, os estábamos esperando. Mi nombre es Joan y el de mi compañero es Pau. Sabemos quien sois, pero no os preocupéis. ¿Quizás venís a ver a nuestro amo, Alfonso?"

Si la respuesta es afirmativa le pedirán por el motivo de su visita. Según como vaya la conversación le explicarán donde se encuentra su señor, pero también le pedirán ayuda.

"Como supongo que ya sabéis, nuestro amo tiene una especie de enfrentamiento con el Príncipe de Manresa, Arnau. Si disputa era en principio una cosa de clanes, pues Arnau es un tremere mientras que Alfonso es un tzimisce; pero poco a poco la cosa fue cogiendo un aire más personal. Recientemente llegó a oídos de nuestro señor que Arnau estaba en posesión de un extraño libro, antiquísimo, bellamente decorado con unos increíbles símbolos en su portada y su interior más increíble todavía. Pero aparte de eso, y en eso radicaba el asunto, el libro era fuente de un increíble poder capaz –se supone –de convertir a Arnau en el amo de esta tierra borrando de un soplo toda posible oposición a su figura. Preocupado por esta revelación Alfonso decidió actuar rápidamente antes que el poder del brujo fuese suficientemente grande como para que toda resistencia fuese inútil. En vez pero de actuar él mismo en persona decidió enviar a su fiel servidor Pere, un ghoull como nosotros que lo acompaña desde hace cientos de años. Alfonso estaba en contacto mental con él, y por lo que comentó Pere había tenido éxito en su intento de hacerse con el libro. Desgraciadamente –para él –fue descubierto y tuvo que huir en dirección contraria con los hombres del príncipe detrás suyo. Por lo que nos comentó, Pere se dirigía hacia la frontera norte para intentar llegar a una ciudad franca y desde allí coger un barco que lo devolviese al puerto de Barcelona, desde donde se pondría en contacto con nuestro señor. Pero una

noche vinimos aquí como de costumbre y encontramos a nuestro mentor en un estado como de letargo anormal. Estaba estirado sobre la cama de su cripta, inmóvil e inconsciente; ese mismo estado es el que presenta cuando su proyección astral se encuentra fuera de su cuerpo, pero eso, como ya debéis saber es únicamente un periodo transitorio, pues su mitad astral cuando acaba su viaje vuelve a unirse con su cuerpo; pero hace ya tres días que está en este estado de inconsciencia y tememos que alguna cosa le haya ocurrido. Su cuerpo está intacto, así que suponemos que se trata de su parte espiritual”.

A menos que le pj tenga la disciplina de Áuspex ignorará que es lo que le ocurre exactamente a Alfonso, aunque estará de acuerdo que el problema está en su parte etérea. Si pide ver el cuerpo del tzimisce sus ghouls se negarán argumentando que nadie puede ver la cripta de otro vampiro sin su consentimiento. Como mucho, si el pj pasa una tirada de Manipulación +Empatía a dificultad 10 le dirán que se espere allí mientras ellos mismos van a buscar el cuerpo. Uno de los dos ghouls saldrá de la casa a buscar el cuerpo mientras el otro se queda allí vigilando. El que haya salido tardará unos cinco minutos hasta que vuelva llevando en brazos el cuerpo de su mentor. En caso que eso suceda el pj llegará a la conclusión que el ghoull dispone de la disciplina de Potencia. Si el pj examina el cuerpo verá que presenta efectivamente el estado típico de un vampiro que se encuentra en letargo. En caso que el pj intentase alguna cosa contra Constant los dos ghouls lucharían hasta el final para defender a su amo. Uno de los dos cogería una de las ramas que forman el fuego e intentaría quemar con ella al pj, que debería tirar por Rotshreck. Si eso no sucede pedirán al pj que los ayude a curar a su amo. En ese caso uno de los dos ghouls acompañará al pj si éste se lo pide, y si no lo hace se ofrecerá a acompañarlo.

En el caso improbable que le pj se pusiese un poco impresentable será del todo imposible que los dos ghouls accedan a acompañarlo o que le muestren el cuerpo de su mentor. También puede suceder que eliminen los dos ghouls y entonces busquen por su cuenta. En este caso, si tienen suerte podrían llegar a encontrarlo escondido en su cripta.

Si finalmente acceden a ayudarlos, los ghouls les informarán de lo que saben y les puede ser de utilidad y que el pj ignore.

Información de los ghouls: Alfonso mantenía una especie de espía (informador sería la palabra más adecuada) en la ciudad de Manresa. De nombre Miguel, se trata de un viejo, antiguo escriba que vive retirado en una casa situada en uno de los callejones adyacentes a la iglesia. Durante su juventud, fue escriba al servicio de Arnau de Manresa aunque siempre sufrió los maltratos por parte de éste.

Información de los ghouls:

- Alfons mantenía una especie de espía (informador sería la palabra más adecuada) en la ciudad de Manresa. De nombre Miquel, se trata de un viejo, antiguo escriba que vive retirado en una casa situada en uno de los callejones adyacentes a la iglesia. Durante su juventud, fue escriba al servicio de Arnau de Manresa, aunque siempre sufrió los malos tratos por parte de este, lo cual provocó un odio por parte de Miquel que hizo que este, cuando estallaron las hostilidades entre el de Manresa y el del Vilar, prestase toda su ayuda a este último, siempre dentro de sus posibilidades. Miquel mantiene algún contacto dentro del círculo de influencia de Arnau y ayudará a los pjs en todo lo que pueda.
- El libro que Arnau tiene en su poder es un libro antiquísimo. Se cree que se trata, pero, de una traducción al hebreo realizada a partir del egipcio o de algún idioma contemporáneo de este.
- El libro en cuestión lleva el nombre de “Naarals” o una palabra parecida, bellamente decorado.

Para ir a encontrar al tal Miquel el pj deberá hacer media vuelta por donde ha venido y dirigirse a la ciudad de Manresa. En caso de realizar el viaje a pie no llegará antes que se haga de día, con lo que debería detenerse antes en el pueblo de Castellgalí, lugar de donde proviene el pj. En caso de disponer de caballos –hay que añadir aquí que el ghoull que acompañará al pj no dispone de éste –únicamente Constant tiene, y por ningún motivo piensa cogerlo –con lo que el pj o bien tiene de sobras o compra o bien deberán ir a pie. Cuando estén realizando el camino de vuelta por el mismo lugar donde habían oído los ruidos, volverán a oírlos de nuevo y la resolución será prácticamente idéntica a la anterior.

TERCER PERSONAJE: CAPADOCIO

Esta tercera parte está pensada en principio para ser jugada por un personaje capadocio

El pj habita en una cripta situada en lo más profundo de la iglesia de Santa María de la Seu en Manresa, dedicándose al estudio de la muerte y de todo lo que la rodea. Sus estudios se han visto favorecidos últimamente por una especie de "plaga" que parece afectar a la población, y más concretamente a los hombres de Arnau, el príncipe de la ciudad. Por lo que sabe el pj hay algo parecido a un enfrentamiento armado entre Arnau y un vampiro de un pueblo de los alrededores, concretamente del Vilar, de nombre Alfonso. La cosa empezó con unas pequeñas escaramuzas pero poco a poco han ido cogiendo importancia hasta el punto que el pj tendrá cadáveres para sus estudios de forma regular y a buen ritmo durante una buena temporada.

La noche en la cual se inicia la aventura el pj se encuentra en la superficie, al lado de la iglesia que le sirve de refugio. La noche anterior acabó de trabajar el último cuerpo y ahora se dirige hacia el cementerio para buscar nuevo material. La iglesia está situada en un pequeño promontorio al lado sur de la ciudad, justo delante del río Cardener. Al cementerio se llega siguiendo un estrecho camino de unos doscientos metros en una ligera pendiente. El cementerio está rodeado por una pequeña valla, pero que no impediría a ninguna persona el saltarla, pues no hace más de un metro y medio de altura. La noche es muy fría tal y como corresponde a una noche del mes de noviembre; sopla un fuerte viento del norte que hace que por la noche refresque todavía más, las nubes tapan completamente la luna y la oscuridad es prácticamente total. Pocas son las casas que se ven iluminadas, y todavía menos las personas que se ven por la calle. El capadocio recorre el tramo del camino que lo separa de la entrada al cementerio, cuando con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 oirá un ruido a su izquierda que venía del suelo. Si tiene la posibilidad de ver en la oscuridad y saca la tirada anterior pero esta vez a dificultad 7 verá una rata que lo estaba observando a unos cinco o seis metros de distancia y que se dirige hacia el cementerio. Esta rata es una criatura ghoul que pertenece al nosferatu conocido como Raimon, el único nosferatu que hay en todo Manresa. Si el pj decide hacerle cualquier cosa a la rata Raimon saldrá de su escondrijo para decirle cuatro cosas al pj; en caso contrario esperará a que éste llegue al cementerio. Si el pj opta por esta última opción la rata, efectivamente, saldrá corriendo en dirección a una tumba próxima tras la cruz de la cual se encuentra sentado el nosferatu. Si el pj dispone de Áuspex o bien de protean y los tiene activados verá el cainita tras cruzar la puerta de entrada; en caso contrario será sorprendido por éste con un saludo:

"¿Qué es lo que veo? ¿El ladrón de tumbas y azote de los muertos vuelve a aparecer para proveerse de nuevo alimento para su búsqueda?"

El nosferatu se mostrará amistoso con el pj, sentado sobre una roca mientras pasa la mano suavemente sobre su mascota. Llegados a un punto de la conversación pedirá al pj si éste tiene noticias sobre la muerte misteriosa de un traductor de hebreo ocurrida el día anterior y enterrado esa misma mañana en el cementerio. Naturalmente, el pj ignora todo hecho relacionado con lo que le explica Raimon, pero sabe que las redes de información de los nosferatu son las mejores entre todas las de la sociedad cainita, así que quizás merezca la pena escucharlo.

"Ya veo que estáis un poco desconectado de las novedades que se producen en el mundo de los vivos, y no deberíais hacerlo. Muchas veces, sucesos que parece que no puedan tener ninguna influencia en nuestra no-vida se ven fuertemente condicionados por hechos realizados por mortales. Como sabéis, nuestro "querido" príncipe se encuentra envuelto en una lucha de consecuencias imprevisibles con un cainita de los alrededores llamado Alfonso. Por lo que he podido averiguar, todo el problema surge a partir del momento en el que el tal Alfonso descubrió que Arnau es un tremere. ¿Y donde está el problema? me preguntaréis. Pues bien, resulta que el tal Alfonso no se llama así, no me preguntéis como en realidad pues eso aún no he conseguido averiguarlo, pero si he descubierto de donde procede tanto odio: el tal Alfonso es ni más ni menos que un tzimice llegado de oriente hace años. ¡Ja! Que sorpresa, ¿verdad? Pues de aquí viene todo el jaleo. Al principio Arnau ignoraba quien era el causante de todos los problemas que estaba sufriendo, y cuando descubrió que era Alfonso el causante se imaginó que éste lo que intentaba era hacerse con el poder de toda la zona, es decir, destruirlo. No fue hasta hace poco que descubrió que era un voivoda. Aunque con menos influencia en la zona, Alfonso parecía que iba perfilándose como el ganador de la pugna, pero entonces Arnau jugó una nueva carta: estaba en posesión de un libro antiquísimo fuente de grandes conocimientos y poder, un libro que le tenía que proporcionar el poder definitivo para aplastar a Alfonso; un poder que decían que podía ponerlo a la altura de un antediluviano. Piensa de lo que habría sido capaz de hacer con un poder así. Pero el libro tenía un problema, y es que Arnau no lo entendía. El libro, naaralas o alguna cosa parecida, era originario de la antigüedad, parece ser que de la época babilónica o sumeria y fue escrito por un magi que recopiló en él todo el conocimiento que pudo abarcar sobre los reinos de la vida y la muerte. Desconozco que es lo que sucedió con este mago pero lo que si se es que el libro llegó a manos de los judíos, los cuales realizaron una copia en hebreo añadiéndole conocimientos propios, como los misterios de la cábala. Desconozco como Arnau consiguió hacerse con el libro, pero el caso es que estaba en su

poder. Para traducirlo contrató un traductor judío para averiguar que es lo que decía el libro. Arnau tenía una parte del libro ya en sus manos, pero ahora se ha quedado sin. El traductor judío desapareció asesinado y el libro había desaparecido. No es difícil imaginar quien se encuentra detrás de estos dos hechos. Ciertamente es que Arnau es mi príncipe y como a tal le debo respeto, pero nada más. No me gustaría verlo en posesión de una fuente de conocimientos tan increíble como parece ser que es este libro. Antes preferiría que el que lo encuentre lo destruya. No sé quien lo tiene ahora, pero la verdad es que no me hace ninguna gracia. Alfonso no creo que lo tenga: según las noticias que tengo, éste se encuentra en un estado como de letargo. Quien si es posible que lo tenga en su poder es su ghoul, un tal Pere, el cual ha desaparecido. No sé, quizás alguien sepa donde está. A lo mejor sería interesante examinar el cuerpo del traductor; quien sabe, quizás con las prisas.... Por cierto, se llamaba Zacarías Gamán. Bien, yo será mejor que me vaya. Empieza a hacerse tarde y aún he de cenar. Si quieres alguna cosa me encontrarás aquí, o di que me buscas, yo ya te encontraré".

Si el pj pregunta al nosferatu porqué le ha explicado todo esto éste le contestará:

"Como ya te he dicho no me gustaría ver el libro en las manos de Arnau o de ningún otro. Yo tengo demasiado afecto a esta ciudad y no sabría moverme para ir a otro sitio".

Una vez haya hablado con el pj el nosferatu hará un saludo con la mano y haciendo media vuelta se irá por el camino en dirección a la iglesia, perdiéndose en la oscuridad. El pj tendrá ahora las manos libres para buscar el cadáver del traductor judío. Buscarlo puede ser un trabajo relativamente molesto, y además hay que tener en cuenta que muchas de las tumbas del cementerio no tienen ningún tipo de nombre inscrito con lo que encontrar la correcta podría convertirse en un trabajo imposible, pero si el pj saca una tirada de Inteligencia + Sabiduría Popular a dificultad 8 recordará que el traductor era judío y que éstos se entierran en un lugar especial del cementerio, aparte del resto de habitantes de la villa. El sector "judío", por llamarlo así, está situado en el extremo noroeste del cementerio, tras dos viejos olmos. Cuando el pj llegue al sitio verá que en esta zona todas las lápidas son de piedra, con el nombre y la fecha de nacimiento y defunción escrita en ella. Con una Percepción + Alerta a dificultad 6 encontrará la lápida del traductor.

En una zona recientemente removida (Percepción + Alerta a dificultad 7) verá una lápida de piedra con unas inscripciones cinceladas en su superficie, donde hay escrito el nombre de Zacarías Gamán, hijo de David y de Sara y muerto a la edad de treinta y ocho años. Si decide desenterrar el cuerpo tardará unas cuatro horas (eso suponiendo que lleve las herramientas adecuadas) a menos que use la disciplina de potencia, lo cual le permitirá reducir en unos veinte minutos por cada punto el tiempo de trabajo. Cuando lleve aproximadamente la mitad del trabajo hecho, con una Percepción + Alerta a dificultad 8 oírán un ruido que parece provenir de detrás de una de las lápidas. Cuando vaya hacia allí verá una figura pequeña que se aleja: se trata de la rata del nosferatu que sale como una exhalación del cementerio. Si decide seguirla será prácticamente imposible que la encuentre, pues se ha dirigido hacia el interior de la ciudad perdiéndose por sus estrechos callejones. El pj podrá volver tranquilamente al trabajo, y finalmente conseguirá desenterrar el ataúd. Éste está hecho de madera, decorado con inscripciones hebreas y algún símbolo ornamental. Si lo abre encontrará en su interior el cuerpo de un hombre de unos cuarenta años. Cuando el pj vaya a empezar la tarea de volver a enterrar el ataúd, con una Percepción + Alerta a dificultad 8 oírán un ruido de voces que se acercan. Si puede ver en la oscuridad verá dos figuras que se acercan en su dirección. En caso de sacar una Percepción + Alerta a dificultad 9 (si se espera se reducirá la dificultad, pero también las posibilidades que lo vean aumentarán) descubrirá a dos vampiros de los que se encuentran bajo las órdenes de Arnau, Josep y el otro es el tremere pj (en caso que lo haya). Puede intentar huir por la salida pero el problema es que vienen de cara y debería esquivarlos sin que lo vean (además de ir cargando el cuerpo se supone), o bien puede presentar combate (cosa nada recomendable) o por último intentar la huida por la parte del río; pero esta última acción supone tener que superar el muro, el cual no hace más de un metro y medio (Destreza + Atletismo a dificultad 4). Si intenta trepar con el cuerpo la dificultad aumenta hasta ocho, siendo necesarios tres éxitos. Un fracaso indica que cae y además hace ruido, con lo que los dos vampiros lo oyen y vienen corriendo. Para intentar lanzar el cuerpo por encima de la valla el pj necesitará realizar una tirada de Fuerza a dificultad 6. Lamentablemente, la altura del terreno al otro lado no es la misma sino que el desnivel es de seis metros, con lo que el pj deberá saltar. Para ello, una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 7. Cada éxito le permitirá que después, cuando tire para calcular el daño que se hace al caer desde los seis metros –si sucede–, un total de tres niveles de salud, pueda añadir un dado a su tirada de Resistencia + Fortaleza a dificultad 8. Pero con todo el ruido producido y también con el hecho que los dos vampiros ya se habrán acercado un poco más es bastante probable que éstos lo oigan. Se realizará una tirada enfrentada de Destreza + Sigilo del pj contra la Percepción + Alerta de los otros cainitas. En caso que lo descubran, y teniendo en cuenta que va cargado con el cuerpo, lo más probable es que lo acaben atrapando. Si no es descubierto el pj podrá dirigirse a su cripta con toda normalidad. En caso que no haya sido descubierto los dos vampiros se quedarán un rato dando vueltas por el lugar intentando encontrar alguna pista. Finalmente decidirán

volver a informar a su amo. Éste se desplazará entonces hasta el lugar donde desenterraron el cuerpo y utilizando su alto nivel en Áuspex logrará averiguar que fue el pj quien probablemente desenterró el cuerpo. Más adelante usará su poder de Áuspex a nivel cuatro para intentar robar secretos de la mente del pj. Éste será víctima de una intensa agonía cuando eso suceda, pero tardará bastante en producirse, como ya veremos más adelante.

Esperemos que finalmente el pj consiga llegar a su cripta donde podrá proceder a inspeccionar tranquilamente el cadáver.

El cuerpo: Pertenece a un hombre joven, de unos cuarenta años aproximadamente. Muestra un avanzado estado de descomposición –a recordemos que ha muerto hace ya bastantes días –y su torso está surcado por unas quince heridas más o menos, seguramente realizadas por un arma cortante. De éstas, sólo tres parecen ser lo bastante profundas para haber causado la muerte al afectar a órganos vitales. Con una tirada de Inteligencia + Tanatología a dificultad 9 el pj descubrirá que la causa real de la muerte ha sido la fractura de la columna vertebral a nivel del axis, lo cual ocasionó la muerte instantánea del judío. Con eso, podrá concluir que el resto de heridas fueron realizadas cuando la víctima ya estaba muerta. Si falla la tirada anterior pero saca una de Inteligencia + Tanatología a dificultad 7 se dará cuenta que en la base del cuello hay unas ligeras marcas de dedos, como si alguien hubiese apretado con fuerza; además, hay dos heridas perforando el corazón y el hígado que causaron, la primera, la muerte inmediata, y la segunda una importante hemorragia interna; una herida causada por arma contundente en la zona lumbar que ocasionó que los dos riñones reventasen causando también la muerte. Obviamente, si ha sacado la primera tirada sabrá que todas estas heridas son para distraer la atención sobre la del cuello y que esta únicamente la podría causar alguien con una fuerza extraordinaria.

La casa de Zacarías Gaman: Si el pj quiere averiguar donde vivía el judío podrá preguntar a la gente. Todo dependerá del lugar donde lo haga (no es lo mismo hacerlo en la calle a las doce de la noche que en una taberna a las nueve) pero la base será una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 8 o bien de Manipulación + Intimidación a dificultad 7. En cualquier caso, y según el número de éxitos la información que averiguará será:

1 éxito: *"Me suena el nombre. Creo que vivía en la zona sur de la ciudad, cerca del río".*

2 éxitos: *"¡Ah, sí! Vivía en la Calle del Oro, aunque no recuerdo exactamente donde".*

3 éxitos: *"Ya recuerdo. Tenía una casa justo delante de la tienda de frutas de Ramon, en la esquina del mercado".*

La casa es de un solo piso, de piedra con una puerta de madera y una ventana. Si el pj va más tarde de las diez estará totalmente a oscuras. Si es antes, María, la mujer de Zacarías estará despierta con su hijo Josep, de cinco años. Si éste es el caso abrirá la puerta pero cuando vea al pj la cerrará asustada por su aspecto y no volverá a abrirla a menos que el pj saque una tirada de Manipulación + Empatía a dificultad 9. Si está durmiendo el pj podrá registrar la casa aplicando claro las normales tiradas de Destreza + Sigilo, esta vez a dificultad 5.

La casa está formada por una sala amplia en la entrada que hace las funciones de comedor. Una mesa central rodeada por cuatro sillas preside la estancia, un pequeño armario donde hay algunos platos y vasos además de otros utensilios. El comedor tiene tres puertas al fondo y una a la derecha. Esta última es una especie de lavabo- habitación de los trastos. La de más a la izquierda del fondo es la cocina. La de más a la derecha es la habitación del niño; la del medio es la del matrimonio. La ocupa una cama grande, un armario en la pared del fondo y dos mesitas, una a cada lado. Para moverse aquí la tirada de Sigilo es de dificultad 8. Si la registra subirá a 9. En caso de registrar el armario, con una Percepción + Alerta a dificultad 8 encontrará un manojo de llaves. No hay nada más interesante en toda la casa. La única posibilidad de descubrir alguna cosa es hablando con María. Para que ésta diga algo útil al pj éste deberá realizar una tirada de Manipulación + Intimidación a 8. Si el pj muestra alguno de sus poderes la dificultad bajará a cinco o seis, según su espectacularidad, y si además amenaza con hacer algo al hijo entonces será de 3. Lo que le diga dependerá del número de éxitos que consiga:

1 éxito: Su marido murió asesinado el otro día.

2 éxitos: Lo mataron mientras estaba trabajando en su tienda.

3 éxitos: La tienda está situada en el otro lado de la plaza; es una tienda pequeña a la que se accede bajando unas escaleras.

4 éxitos: La mañana antes que lo matasen vino un hombre preguntando por él, y ella le dijo donde encontrarlo.

5 éxitos: El hombre en cuestión era aproximadamente de unos treinta años, con las facciones extrañas, media más o menos un metro setenta e iba cubierto por una capa de color marrón oscuro (obviamente se trata de Pere).

El pj no conseguirá sacarle nada más referente a su marido. Sobre su trabajo lo único que ella sabe es que se dedicaba a la traducción y transcripción de libros.

El pj puede dirigirse ahora hacia la tienda que Zacarías tenía en la plaza.

La tienda: Ésta se encuentra situada al otro lado de la plaza, a unos pocos metros de donde está la casa. A estas horas de la noche está totalmente desierta. La tienda tiene un pequeño portal con una puerta de madera. Se accede a ésta bajando unas escaleras de piedra. A cada lado del portal hay dos pequeños fanales que ahora están apagados. La puerta está cerrada y para abrirla será necesario tirar Destreza + Fullerías a dificultad 8 a menos que encontrase las llaves, con lo cual podrá abrir la puerta sin problemas. Cuando el pj lleve dos asaltos ante al puerta deberá tirar Per+ Alerta a dificultad 5. En caso de sacarla oírán unos pasos que se acercan: se trata de dos de los guardias de la ciudad que están realizando la ronda habitual. Con una tirada de Destreza + Sigilo a 4 si tiene las llaves o bien a 8 si no las tiene y estaba abriendo la puerta utilizando fullerías conseguirá ser lo bastante discreto para que los dos guardias no lo oigan hacer ningún tipo de ruido.

La tienda está formada por dos habitaciones, la primera el triple aproximadamente de la del fondo. Esta primera tiene una ventana que da a la plaza pero que ahora tiene cerrados los ventanales. Si el pj quiere ver (y no dispone de la disciplina de Protean a nivel 1) podrá utilizar una pequeña lámpara que hay sobre la mesa principal de la estancia. Esta habitación tiene una forma aproximadamente cuadrada con las paredes de unos cuatro metros de longitud. Todas están repletas de libros realizados a mano. Algunos son traducciones pero otros son originales. Hay de todo tipo: teológicos (de cualquier religión; son los más abundantes por no decir la práctica totalidad), historia, narraciones, astrología, ...El pj no encontrará nada que pueda parecer interesante. Hay un par de mesas para escribir pero que ahora están vacías. En la pared del fondo hay una puerta cerrada que conduce a una habitación pequeña. Ésta está cerrada también con llave, pero no se encuentra en el llavero que tiene el pj. La llave está en el interior de un libro que hay en la primera sala. Para encontrarlo deberá pasar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9 si sólo decía que registraba la estancia, o bien a 6 si decía que miraba los libros. Si abre la puerta entrará en una habitación de no más de dos metros de lado, de forma cuadrada y con todas las paredes repletas de estanterías de libros. Aquí, al contrario que en la otra sala, los libros están escritos en hebreo, griego, latín y otras lenguas extrañas para el pj, además de tratar sobre temáticas bien diferentes que van desde la cábala hasta la magia negra, pasando por libros de antiguos ritos babilonios o sumerios, libros árabes o hindúes. Si el pj saca una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 8 sabrá escoger los libros que parecen más interesantes. Desgraciadamente, no hay ningún rastro del Naaralabs. Los libros son de un tamaño muy importante, de aproximadamente dos kilos cada uno y muy voluminosos, lo que hará que no pueda llevarse más de tres o cuatro.

Informarse por los vecinos: Para preguntar a los vecinos el pj deberá seguir el mismo procedimiento que para averiguar la casa de Zacarías. A un lado vive una pareja de ancianos de aproximadamente cincuenta años cada uno. Si consiguiesen resistir su presencia y pasa una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 8 le dirán que Zacarías tenía un ayudante, un judío de nombre Ismael que vive al otro lado de la calle.

El otro la do de la tienda a mano izquierda, por mucho que llame no contestará nadie. La casa está totalmente deshabitada, no hay muebles de ningún tipo y el polvo se acumula por todas las habitaciones de la casa.

La casa de Ismael: Ismael es un joven de unos veinte años, judío también como su ex –jefe y que ahora espera hacerse cargo del negocio y, si tiene suerte, más adelante comprárselo a la mujer de Zacarías. Normalmente está despierto hasta las tres o las cuatro de la mañana por lo que es bastante posible que el pj lo encuentre aún despierto. Si es así, para que acceda a hablar con él deberá pasar una tirada de Manipulación + Intimidación a dificultad 7. Si quiere averiguar alguna cosa el pj deberá hacer una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 8 o bien Manipulación + Intimidación a 7. La información obtenida variará según el número de éxitos:

1 éxito: Él era el ayudante de Zacarías desde hacía quince meses.

2 éxitos: Su jefe era el que se encargaba de los encargos especiales.

3 éxitos: Hace un tiempo recibió un encargo que lo mantenía ocupado durante largas horas.

4 éxitos: Se trataba de un libro muy antiguo escrito en hebreo con pasajes mezclados con la cábala.

5 éxitos: El mismo día de su muerte vino un hombre a hablar con él (la descripción concordará con la que le dio la mujer del muerto).

6 éxitos: Oyó que el hombre en cuestión se llamaba Pere.

Esto será todo lo que podrá averiguar el pj. Una vez llegados a este punto será convocado por Arnau para que vaya inmediatamente a su casa para asistir a una reunión muy importante, pero para todo esto habrá que ir ya al capítulo primero.

CUARTO PERSONAJE: TREMERE

Esta parte está pensada para un personaje perteneciente al clan de los tremere. Como tal, si escoge generación séptima significará que es creación directa de Arnau, el príncipe de Manresa, con lo que su trasfondo vendrá ya condicionado. Por contra, si no coge esta característica será un vampiro normal pero, eso sí, seguirá perteneciendo al mismo clan que Arnau.

Qué sabe el personaje? El pj sabe que el príncipe tiene problemas últimamente con un vampiro vecino de la zona, un tal Alfonso que vive en el pueblo del Vilar, situado a entre ocho y diez kilómetros de Manresa siguiendo el curso del río Cardener. Al principio los problemas eran únicamente pequeños enfrentamientos, pequeños golpes no se sabía por parte de quien contra los intereses de Arnau; pero las cosas en lugar de irse calmando fueron subiendo de intensidad. Finalmente se descubrió que el tal Alfonso era un cainita tzimisce vendió de Europa oriental y que se había establecido en la zona. Pero este descubrimiento es muy reciente. Cuando desconocían el origen real de Alfonso pensaban que era únicamente otro Antiguo que intentaba hacerse con el control de la comarca pero al averiguar su verdadero origen se dieron cuenta que la cosa era mucho más grave y que sólo podía finalizar con el exterminio de uno de los dos grupos. Afortunadamente, Arnau tenía en su poder un libro que según él le permitiría acabar con cualquier tipo de resistencia que nadie se atreviese a presentarle. No explico nunca a nadie como este libro, de nombre Naaralabs llegó a su poder ni como lo podría ayudar; naturalmente, debía ser un tratado sobre magia, pero de que tipo nadie lo sabía, quizás ni el mismo Arnau mismo sabía verdaderamente qué era exactamente lo que el libro contenía. Si no, ¿por qué habría necesitado los servicios de un traductor? Bien, eso no era de la incumbencia del pj, lo único importante era que conseguirían borrar del mapa a aquel maldito tzimisce y ellos se convertirían en los amos definitivos del país, o eso es lo que Arnau les había prometido.

La acción se inicia cuando el pj está realizando cualquier de las tareas que normalmente lleva a cabo. Es una fría noche del mes de noviembre, el viento sopla con intensidad y las nubes cubren completamente la luna. Las calles de la ciudad están completamente desiertas, la gente está refugiada en sus hogares cerca del calor de la chimenea. Es una mala noche para caminar por la ciudad, así que el pj se mostrará sorprendido cuando, allá donde esté oiga una voz que lo llama por su nombre (si está en su casa llamarán a la puerta, si está en una taberna buscando alimento alguien se le sentará en la silla de enfrente). Si se gira, abre la puerta o levanta la cabeza verá delante suyo a Josep, uno de los vampiros neonatos de la ciudad y que sin duda está cumpliendo un encargo del príncipe. Josep conoce sus limitaciones, así que se mostrará bastante correcto en todo momento para no desagradar al príncipe ni dejar en mal lugar a su sire, un vampiro lasombra. Josep se dirigirá hacia el pj y le informará que Arnau lo quiere ver cuanto antes mejor pues parece ser que han surgido problemas. El lugar donde normalmente Arnau recibe las visitas es una casa antigua de dos pisos situada en la zona más "noble" de la ciudad, en el centro mismo de la villa. Se llega a ella después de caminar unos cinco minutos por unos callejones estrechos y tortuosos, mal iluminados y que hacen un olor a suciedad y excrementos. Con el frío que hace y lo oscuro que está el pj y su acompañante no encontrarán a nadie durante el rato que dure el trayecto. Cuando lleguen a la casa (ver su descripción en el apartado de la ciudad de Manresa) serán recibidos por uno de los criados de Arnau, un humano convertido en ghoul de nombre Martí. El príncipe está esperando al pj en una habitación de la casa en el piso superior que hace servir de escritorio. El pj entrará solo pues Arnau ordenará a Josep que se espere en el piso de abajo. Según comprobará, Arnau estaba transcribiendo un fragmento de un manuscrito (si el pj está interesado e intenta ver de que se trata no comprenderá nada, pues está escrito en árabe, a no ser que hable y lea esta lengua) que guardará rápidamente cuando el pj entre. Arnau se interesará por como le van las cosas pues hace una semana aproximadamente que no tenía noticias de él y después pasará a explicarle el motivo por el cual lo ha hecho llamar con tanta urgencia.

"Como ya debes saber estoy utilizando los servicios de un traductor judío para que me traduzca un libro que tengo en mi poder y que espero que nos sea de mucha utilidad de aquí a un futuro muy próximo. Este hombre, de nombre Zacarías, vivía en una casa cercana a la plaza del mercado, en la Calle del Oro. Y digo vivía porque acabo de enterarme que lo mataron ayer por la mañana y hoy lo han enterrado. Quiero que acompañes a Josep, desentierres el cuerpo y averigües que es exactamente lo que lo mató o bien como murió y quien es el responsable. También quiero que vayas a su tienda y me traigas el libro. Se trata de un libro muy grueso, encuadernado en cuero marrón y escrito con tinta negra, bellamente ornamentado. En la portada lleva escrito su nombre en tinta roja, Naaralabs".

Aparte de todo esto también le dirá la casa donde vivía el traductor, no muy lejos de la tienda.

Arnau hará ver al pj que éste es un encargo muy urgente, quizás el más importante que nunca le haya encargado y que espera que lo cumpla satisfactoriamente.

Josep está esperando fuera y cuando salgan Arnau acompañará al pj hasta donde está éste y le ordenará que haga todo lo que su neonato le ordene. Josep aceptará y el príncipe despedirá a los dos vampiros.

Cuando visiten el cementerio tendrá lugar la misma escena descrita en la parte de introducción del vampiro perteneciente al clan de los capadocios pero desde el punto de vista de la parte contraria.

La noche sigue igual de fría, tapada y ventosa que antes. Las calles están igual de desiertas y son ya pocas las casas que aún están iluminadas. Cuando vayan por la calle se cruzarán con una pareja de guardias de la ciudad que están haciendo su ronda habitual. Cogiendo un camino de fuerte pendiente que va en dirección a la iglesia llegarán a una bifurcación, el camino de la derecha de la cual conduce directamente al cementerio. Éste tiene las puertas abiertas aunque saltar el muro de metro y medio tampoco sería ningún problema. El pj sabe (y si no se lo dirá Josep) que las tumbas de los judíos están situadas en el sector nordeste, tras dos olmos.

Llegados a este punto habrá que tener en cuenta que es lo que ha hecho el pj capadocio para ver si el pj tremere y su acompañante lo han descubierto o no. En caso que si lo hayan hecho se deberá proceder tal y como hemos hecho con el otro pj pero desde el punto de vista contrario. Si este no ha sido el caso y el capadocio ha conseguido huir sin ser descubierto, el tremere llegará al pie de la tumba. Una tirada de Percepción +Alerta a dificultad 6 nos indicará que se ha dado cuenta que la tierra de la tumba ha sido removida (eso suponiendo que el capadocio volviese a enterrar el ataúd). Si desentierran la caja y la abren verán que éste está vacío. Si buscan pisadas, una Percepción +Alerta a dificultad 8 con éxito le indicará que ha encontrado unas huellas que se dirigen hacia allí donde huyó el otro pj.

En caso de visitar la casa donde vivía el traductor serán recibidos por su mujer (ver también la parte del capadocio para saber si ésta estaba durmiendo) que les dirá todo lo que puedan sacarle con las tiradas correspondientes.

Si deciden visitar la tienda donde trabajaba el proceso a seguir será idéntico al del otro cainita. Si van primero encontrarán la tienda totalmente ordenada, tal y como estaría normalmente. En cambio, si van después que supuestamente la haya visitado el capadocio la encontrarán tal y como éste la haya dejado. Si se llevó algún libro verán unos huecos donde en teoría debería haber libros. Naturalmente, no encontrarán ni rastro del famoso Naaralahs.

Finalmente deberán volver a casa del príncipe para informarle de todo lo que han encontrado. No hace falta decir que cuando éste se entere de que no han encontrado nada de provecho montará en cólera y mandará al pj y a su acompañante que desaparezcan de su vista mientras él toma una decisión.

Arnau decidirá montar un grupo que busque el libro, pero eso pertenece ya a la primera parte de la aventura, cuando llame a los pjs para que formen parte.

CATALUNYA

PRIMER PERSONAJE

Este primer personaje debería llegar a la ciudad de Manresa siguiendo la pista a la información que le dio el ghoul Pere referente al Naaralabs. Llegado a la ciudad, el pj tiene diversas opciones entre las cuales hay la de ponerse a buscar a la familia Nem –Raban para que lo ayuden mientras esté en la ciudad. Los descendientes aceptarán gustosamente ayudarlo, aunque como mucho lo que pueden hacer es ofrecerle alojamiento. Por casualidades de la vida su casa no está a más de dos minutos de la casa donde vive el traductor, en la otra punta de la Calle del Oro. También puede dirigirse directamente a visitar al príncipe – cosa que debería hacer igualmente para notificar su presencia en la ciudad –o cualquier otra cosa que le venga a la mente. Si empieza a hacer preguntas será finalmente llamado por Arnau a su casa donde intentará averiguar que sabe referente al libro –sí es que lo ha nombrado alguna vez –o qué es verdaderamente lo que lo trae a Manresa. Es posible que entre en contacto con algún otro de los pjs. Puede oír referencias de un Toreador que también pregunta por el libro, puede ver un tremere en casa del príncipe o puede oír noticias de un capadocio que también está interesado en el tema.

SEGUNDO PERSONAJE

El personaje Toreador llegará a la ciudad de Manresa siguiendo la información que lo ha traído hasta un tal Miquel. Éste, antiguo escriba de Arnau, vive en la calle de La Calma, situada a unos cincuenta metros dirección norte saliendo de la iglesia. Es una calle muy estrecha con el suelo lleno de barro y excrementos animales. Grupos de perros vagabundos corren a través de él persiguiendo a la gente para que les dé algo de comer. Muchas de las casas son de dos pisos, lo que hace que raramente entre el sol en la calle. Algunos pedigüños sentados en las paredes acaban de darle su aspecto lóbrego durante el día pues por la noche nadie se aventura a circular por él. La casa de Miquel está situada en el centro mismo de la calle. Una pequeña puerta de madera señala la entrada. Miquel, aparte de explicarle su vida al pj le dará toda la ayuda que pueda. En la actualidad él ya no trabaja para Arnau, pero tiene un amigo de cuando era joven que aún está al servicio del príncipe. Dirá al pj que se espere un día mientras él intenta averiguar alguna cosa. A la noche siguiente, Miquel comentará al pj que su amigo le ha dicho que el príncipe tiene previsto organizar un grupo que parece ser que está relacionado con un libro, pero no sabe nada más. Miquel, por su parte, también ha hecho algunas averiguaciones y ha descubierto que un traductor de hebreo fue asesinado hace unos días, su tumba profanada –es más, el cuerpo ha desaparecido –y su tienda registrada. Miquel cree que la cosa puede estar relacionada con el asunto del pj y por si acaso le recomendará que vaya a presentar sus respetos al príncipe: si es cierto que organiza un grupo quizás le interese que alguien de fuera, ajeno al caso forme parte de él.

TERCER PERSONAJE

Este tercer personaje, el capadocio, tendrá una entrada mucho más directa: será llamado directamente por el príncipe para que forme parte del grupo que ha de ir a buscar el libro. El príncipe ignora que fue él quien robó el cuerpo del traductor así como que también fue él quien entró en su tienda (sí es que llegó a hacerlo). Así, el pj entrará a formar parte de este grupo pero más adelante Arnau se enterará que fue el pj quien hizo todo lo explicado anteriormente e intentará ponerse en contacto con el personaje Tremere para que esté alerta.

CUARTO PERSONAJE

Este pj perteneciente al mismo clan que Arnau es el que tiene una entrada a la aventura más sencilla, pues será enviado personal del príncipe en caso que sea su neonato para que consiga el libro, cueste lo que cueste; y aunque no sea su Antiguo directamente, como miembro del mismo clan su tarea será de igual responsabilidad.

LA CIUDAD DE MANRESA

EL PRÍNCIPE ARNAU

Arnau es un vampiro tremere de sexta generación, antiguo miembro de un círculo de magos existentes en las tierras de la Catalunya Vella. Miembro más destacado de su comunidad, fue abrazado por un antiguo tremere que había formado parte de la Orden de Hermes. Cuando Berenguer, el antiguo príncipe de Manresa murió asesinado por un baali, Arnau, aprovechándose de la momentánea sorpresa y utilizando sus contactos con su antigua comunidad de magos se hizo con el poder aplastando toda resistencia posterior, que por otra parte tampoco es que fuese mucha. Eso sucedió el año 1351, poco después que de la Peste Negra asolase las tierras catalanas. Posteriormente, y para evitar posibles futuras complicaciones, Arnau eliminó todos los miembros que quedaban de su antigua orden. Desde entonces la comunidad vampírica de Manresa ha disfrutado de un periodo de tranquilidad al mismo tiempo que la ciudad se recuperaba de los efectos de las plagas y aumentaba poco a poco su población humana. Pero eso se rompió con la aparición de Alfonso, el cual puso en peligro la posición e incluso la vida de Arnau. Afortunadamente, éste disponía de un libro que lo habría de ayudar a deshacerse de sus enemigos, un libro llamado Naaralabs. El problema es que estaba escrito en un lenguaje desconocido para él y necesitó la ayuda de un traductor, traductor que murió en las manos de Pere, el fiel servidor de Alfons, el cual además robó el libro. Ahora Arnau necesita urgentemente el libro antes que éste llegue a unas manos que lo puedan utilizar en su contra.

Cómo consiguió Arnau hacerse con el libro? Como miembro de una antigua orden de magos, Arnau tenía conocimiento de la existencia del libro, pero únicamente como referencia pues nunca lo había visto y además desconocía su localización. Mediante sus poderes, Arnau se dio cuenta que alguien estaba utilizando un poder extraño por los alrededores de la región, un poder como no había sentido nunca todavía. Rastreó las emanaciones que dejaba la ola de energía y finalmente descubrió que una persona estaba utilizando una fuente escrita como foco de esta magia. A sus oídos llegaron noticias sobre un extraño libro de conocimientos arcanos que un judío llamado Ismael Raban tenía en su poder. Creyendo que el libro podría serle útil Arnau asesinó Ismael y su familia cuando éstos estaban atravesando los bosques que los llevaban hacia la ciudad de Manresa. Durante los años siguientes Arnau se dedicó a intentar traducir el libro, escrito en hebreo, pero tuvo que desistir cuando se dio cuenta que también habían utilizado métodos cabalísticos para escribirlo. Finalmente optó por dejar el libro a un joven traductor hebreo de la ciudad llamado Zacarías Gaman. Ahora el libro ha sido robado por los hombres de Alfonso, su enemigo, y Arnau está loco de rabia y de miedo no sea que el Naaralabs llegue finalmente a las manos de su oponente. Por eso ha decidido organizar un grupo encargado de buscar y matar al ladrón, y sobretodo de recuperar el libro e impedir que Alfonso se haga con él y pueda aprovecharlo en su contra. Normalmente Arnau es un hombre tranquilo, frío y que no se deja llevar por sus emociones. Transmite una sensación abrumadora de autoconfianza, llegando incluso a la arrogancia. Pero todo eso es pura fachada: Arnau está verdaderamente espantado ante la posibilidad que Alfonso se haga con el libro. Desconoce hasta donde llegan sus poderes que dicho libro posee y la utilidad que un Tzimisce vengativo podría hacer de él, pero la sola posibilidad que eso ocurra le ha creado una angustiante sensación de pánico. Veía el triunfo ya en su mano y ahora lo que ha visto es su propio hundimiento si no soluciona rápidamente el problema. Ante los pjs se mostrará con toda su seguridad pero si las cosas se tuercen y las noticias son adversas explotará mostrando su verdadera personalidad, llegando incluso a amenazarlos con horribles torturas y sufrimientos si fracasan en la misión que les ha encargado.

ARNAU, PRÍNCIPE DE MANRESA

FUE 5, DES 4, RES 5. CAR 5, MAN 6, APA 4. PER 6, INT 7, AST 7.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 3, Intimidación 7, Liderazgo 6, Pelea 4, Subterfugio 3, Empatía 4.

Técnicas: Cuerpo a cuerpo 5, Equitación 2, Sigilo 1, Etiqueta 3.

Conocimientos: Ciencias 3, Investigación 4, Leyes 2, Ocultismo 7, Política 4, Lingüística 3.

Disciplinas: Áuspex 6 Dominación 4 Taumaturgia 5, Protean 1, Fortaleza 2, Potencia 1.

Sendas de Taumaturgia: Rego Vitae 4, Rego Motus 3, Rego Tempestas 3.

Trasfondos: Criados 3, Influencia 4, Posición 5, Rebaño 2, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: Humanidad 3.

Fuerza Voluntad: 8.

SALOMÓN NEM-RABAN

Éste es el hombre que acogió a Zacarías cuando el pj lo llevó. Recordará ligeramente al cainita aunque se mostrará extrañado y sorprendido porque éste mostrará el mismo aspecto que cuando llevó al niño hace ahora prácticamente treinta años (en caso que el pj tome medidas para envejecer su aspecto este suceso no se producirá). Vive en la misma casa en la zona de los judíos a pesar que ha habido algunos cambios desde que el pj llegó por primera vez. Su mujer, Sara, murió hace ya seis años y sus dos hijos ya no viven en la casa, aunque si que lo hacen en la misma ciudad de Manresa.

Salomón presenta un aspecto muy envejecido (en la actualidad tiene cincuenta y siete años) que se ha acelerado especialmente desde la muerte de su esposa. Acostumbra a vestir una túnica de color marrón y para caminar se apoya en un bastón de madera; es prácticamente calvo pero lleva una enorme barba blanca que le llega hasta la mitad del pecho.

En caso que el pj no haya disimulado su aspecto, para que Salomón lo acepte en la casa deberá pasar una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 7 que en caso de fallarla significará que el judío lo rechaza asustado, pues nadie puede haber mantenido su aspecto durante treinta años sin sufrir ninguna señal de envejecimiento. Si Salomon lo acaba aceptando lo tratará como aquel que se reencuentra con un amigo de la infancia muy querido después de muchos años de no verse. Salomón, cuando era joven, tenía una tienda de objetos antiguos para el hogar, objetos que únicamente compraban los hombres más ricos de toda la comarca; eso le proporcionó multitud de contactos en la ciudad y sus alrededores, contactos que no dudará en poner al servicio del pj en caso que éste se lo pida o que Salomón vea que lo necesitará. Entre otros, conocía al traductor asesinado por Pere, pero no relacionará este hecho con la visita del pj a menos que éste se lo explique, por lo que no comentará nada. Si el pj le pregunta si lo conocía Salomón le dirá todo lo que sabe: el lugar donde vivía Zacarías y también donde tenía la tienda. Lo conocía desde hacía aproximadamente quince años, cuando Salomón vendió la tienda que tenía hasta entonces para comprar otra, y esa se la vendió al traductor. Se hicieron amigos y de cuando en cuando iban a dar una vuelta por la ciudad y a hablar sobre libros, objetos, habladurías o cualquier otra cosa (por cierto, nunca Zacarías sacó el tema del Naaralabs, por si al pj se le ocurre preguntarlo).

Si el pj decide preguntar por Zacarías Raban, el niño que salvó en el bosque y que llevó a la familia Nem-Raban, Salomón le contestará que lo último que recuerda es que se trasladó a vivir a la ciudad de Figueres, donde es reconocido entre la comunidad judía como un eminente erudito.

SALOMON NEM-RABAN

FUE 1, DES 2, RES 2. CAR 2, MAN 4, APA 1. PER 2, INT 4, AST 3.

Talentos: Empatía 3.

Técnicas: Herbolaria 3, Trato con animales 1.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Leyes 3, Lingüística 4, Medicina 2, Ocultismo 1, Política 2, Sabiduría Popular 3.

Trasfondos: Recursos 3, Contactos 3.

Virtudes: Coraje 2, Conciencia 4, Autocontrol 4.

Fuerza de Voluntad. 6.

RAIMON EL NOSFERATU

Raimon es un vampiro de séptima generación que ha vivido toda su vida en la ciudad de Manresa. Aparenta aproximadamente cuarenta –cuarenta y cinco años –y cubre todo su cuerpo con una túnica de color negro. Su figura encorvada es únicamente una ilusión para parecer más débil de lo que en realidad es. Antes de convertirse en lo que es ahora, Raimon era un cura que acompañaba los soldados de Ramon Berenguer II e incluso llegó a ser su confidente. Fue abrazado por un cainita nosferatu impulsado por el odio que sentía hacia todos los miembros eclesiásticos y que lo abandonó tras el abrazo. Al principio, Raimon desconocía en que se había convertido, pero sus conocimientos de ocultismo y teología lo salvaron cuando estuvo a puntos de morir quemado al exponerse a los ardientes rayos del sol. Después de comprobar la apetencia que sentía por la sangre humana, Raimon decidió pedir ayuda a sus hermanos de la Orden, pero éstos no sólo lo rechazaron calificándolo de engendro del demonio sino que además avisaron a la Santa Sede para que enviase a alguien especializado en la caza de esos seres. Raimon tuvo que huir mientras su odio hacia sus antiguos hermanos crecía en su interior. Decidió vengarse, primero matando al cazador enviado por el papado y después arrasando el monasterio donde había vivido. Todos sus antiguos compañeros de orden murieron quemados mientras dormían y los siete que consiguieron escapar cayeron bajo sus garras cuando salían al exterior huyendo del fuego. Después de eso, y escondiéndose de los hombres de Ramon Berenguer II, fue a refugiarse a la ciudad de Manresa donde

vive desde entonces. Su refugio está en una cripta bajo una casa del casco antiguo y que tiene una salida que va a parar al río Cardener. Raimon dispone de diversos criados, todos ellos ghouls, aunque de todos ellos únicamente uno llamado Armand, es humano. Éste es el que habita en la casa sobre la que Raimon tiene su refugio. Armand utiliza su trabajo en el mercado de la ciudad donde hace de vendedor de hortalizas para estar al día de todos los rumores que corren por la ciudad y así mantener informado a su amo. Además de Armand, Raimon utiliza otros medios para mantener al día su conocimiento sobre lo que se cuece en Manresa; nadie está tan bien informado como él de todo lo que allí sucede, ni tan solo el mismo Arnau

RAIMON EL NOSFERATU

FUE 5, DES 4, RES 5. CAR 2, MAN 4, APA 0. PER 5, INT 4, AST 4.

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

Técnicas: Cuerpo a cuerpo 2, Pericias 2, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con animales 3.

Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 2, Leyes 2, Lingüística 3, Ocultismo 3, Política 2, Sabiduría Popular 2, Teología 3.

Disciplinas: Animalismo 4, Áuspex 2, Celeridad 3, Fortaleza 4, Ofuscación 4, Potencia 4, Presencia 1, Protean 1.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Posición 3, Criados 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: De la humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

MIQUEL L'ESCRIVA

Miquel es un viejo de unos sesenta años que como hemos explicado anteriormente vive en la calle de La Calma. Hijo bastardo de un antiguo caballero caído posteriormente en desgracia, su padre lo entregó a los monjes para que lo educasen. Miquel aprovechó sus enseñanzas, pero cuando llegó el momento rechazó coger los hábitos y huyó del monasterio donde había vivido hasta entonces. Instalado en la ciudad de Girona se valió de su habilidad para leer y escribir en diversas lenguas para entrar al servicio de diferentes señores como escriba y traductor. A causa del brote de peste del año 1410 el señor para el cual trabajaba murió y Miquel tuvo que sobrevivir como pudo, realizando diferentes tareas Ninguna de ellas relacionada con su oficio. Finalmente, el año 1421 entró en contacto con Arnau el cual lo contrató para realizar diversas traducciones de libros latinos y griegos. Arnau se mostraba como un ser muy violento y Miquel tuvo que sufrir muchas veces sus malos tratos, tanto físicos como psicológicos, pero su temor hacia su agresor era demasiado fuerte como para intentar la huida. Miquel se convirtió finalmente en uno de los recipientes del príncipe, pero cuando fue envejeciendo Arnau perdió su interés en él y finalmente lo rechazó. Miquel sabía que no podía hacer directamente nada contra él, pues era una persona demasiado poderosa y lo habría matado sin contemplaciones si alguna vez hubiese intentado algo contra su antiguo señor, y denunciarlo era igualmente una locura. Finalmente, Miquel vio su oportunidad: Arnau tenía un enemigo, un tal Alfonso que vivía en un pueblo de los alrededores de Manresa. Entró en contacto con él y mediante sus contactos que conservaba aún de cuando era joven, empezó a pasar información a Alfonso sobre las actividades de Arnau. Cuando sepa que el pj viene de parte del tzmisce lo ayudará en todo lo posible y la información que pueda dar al pj ya ha sido expuesta anteriormente.

MIQUEL L'ESCRIVA

FUE 1, DES 2, RES 1. CAR 2, MAN 3, APA 1. PER 2, INT 4, AST 3.

Talentos: Empatía 3.

Técnicas: Etiqueta 1, Herbolaria 2.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Leyes 4, Lingüística 3, Política 3, Sabiduría popular 2, Teología 3.

Trasfondos: Contactos 3, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Coraje 4, Autocontrol 3.

Fuerza de Voluntad: 6.

PAU EL GHOUL

Natural del pequeño pueblo del Vilar, Pau era un campesino normal de la época hasta hace dos años cuando el vampiro Constant (o Alfonso, tal y como él lo conoce) decidió convertirlo en lo que es ahora. Con una edad de veintisiete años Pau se encargaba de llevar la casa tras la muerte de su padre, hace ahora exactamente dos años. Su madre había muerto cuando él tenía diecinueve años, junto con su hermano pequeño y su hermana, víctimas todos dos del rebrote de la peste del año 1439. Desde entonces se encargaba junto con su padre de labrar los campos que tenían. Pero este último murió el 1445 después que se le infectase una herida que se había producido con una herramienta mientras trabajaba la tierra. A partir de entonces Pau llevaba todo solo la casa. Fue justo después que su padre muriese que Pau entabló contacto con Alfonso. Éste buscaba alguien que le sirviese de ayuda durante el día mientras él se veía imposibilitado, y además que pudiese apoyar a Pere en caso de necesidad, pues éste estaba destinado a otras tareas. Finalmente, Alfonso decidió servirse de Pau, no sólo de él sino también de su amigo Joan. Pau aceptó con la esperanza que algún día Alfonso decidiese convertirlo en uno como él. Es un joven fuerte y sano, valiente pero un poco temerario, aunque no un suicida. En caso de acompañar al pj lo ayudará en todo lo que pueda, pero sólo a él. En principio desconfiará del resto de cainitas, al menos hasta que los hechos le demuestren que sí que puede confiar en ellos.

PAU EL GHOUL

FUE 4, DES 3, RES 4. CAR 2, MAN 1, APA 3. PER 3, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Herbolaria 3, Sigilo 2, Supervivencia 2, Trato con animales 2, Pericias 3.

Conocimientos: Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Potencia 1, Resistencia 1.

Trasfondos: Recursos 2, Mentor 4.

Virtudes: Conciencia 2, Coraje 5, Autocontrol 3.

Fuerza de Voluntad: 7.

JOSEP, EL NEONAT LASOMBRA

Josep es un vampiro de octava generación creado por su sire, de nombre Roberto, hace ahora aproximadamente dos años y perteneciente al clan Lasombra. Ha tenido la suerte que su creador es un hombre responsable y que tiene cura de su prole, al menos hasta que son capaces de valerse por sí mismos; por eso, y gracias a sus enseñanzas y sus consejos se mostrará como una persona respetuosa y que sigue los consejos y las órdenes de todos los que tienen más experiencia que él. Aparentando unos veinte años y de compleción normal, lo explicado anteriormente no quiere decir que sea como un perro que hace todo lo que le ordenan. Hijo de un cortesano, intenta comprender el pensamiento de los otros para descubrir la forma que tienen de actuar y poder prever sus movimientos de cara a aprovecharse en un futuro no muy lejano, cuando su poder –según él espera– haya aumentado.

JOSEP, EL NEONAT LASOMBRA

FUE 2, DES 3, RES 2. CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 4, AST 4.

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

Técnicas: Cuerpo a cuerpo 1, Equitación 2, Etiqueta 3, Música 2, Sigilo 1.

Conocimientos: Academicismo 2, Leyes 3, Política 3.

Disciplinas: Dominación 2, Obtenebración 2, Potencia 1.

Trasfondos: Criados 2, Recursos 4, Mentor 3.

Virtudes: Conciencia 2, Coraje 3, Autocontrol 5.

Camino: Del Cielo 8.

Fuerza de Voluntad: 8.

MARTÍ, CRIAT GHOUL

Martí es el criado principal del Príncipe de Manresa, Arnau. Antiguamente, Martí era el senescal de una casa noble pero su señor y el séquito que lo acompañaban fueron atacados por un grupo de asaltantes que los mataron a todos y a él lo dejaron moribundo creyendo que estaba muerto. Se arrastró por los caminos hasta que cayó inconsciente. Su cuerpo fue encontrado por Arnau, el cual transitaba a caballo por la zona. Arnau conocía la persona de Martí y creyó que a la larga podría serle útil, así que decidió salvarlo, pero al precio de convertirlo en lo que es ahora. Martí, que se había visto enfrentado a la muerte, aceptó encantado la nueva situación y así se convirtió en el criado más fiel de Arnau. Actualmente se encarga de tener cura de la casa donde el Príncipe recibe a sus invitados y de realizar cualquier encargo importante que éste último le ordene llevar a cabo. Leal a su amo, daría su vida por él si fuese necesario. Físicamente aparenta unos cuarenta años, de complexión normal, media estatura y abundante pelo castaño, tez pálida y espalda ligeramente encorvada.

MARTÍ, CRIAT GHOUL

FUE 3, DES 3, RES 4. CAR 3, MAN 3, APA 2. PER 4, INT 4, AST 3.

Talentos: Alerta 3, Subterfugio 2, Empatía 4, Pelea 3.

Técnicas: Equitación 2, Sigilo 2, Etiqueta 4, Música 2, Cuerpo a cuerpo 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Leyes 4, Lingüística 1, Política 2, Senescal 5.

Disciplinas: Potencia 2, Resistencia 2.

Trasfondos: Recursos 2, Mentor 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 2.

Fuerza de Voluntad: 8.

RAFEL, EL NEONATO DEL PRÍNCIPE

Abrazado el 1344, Rafel ya estaba con Arnau cuando éste se hizo con el control de la ciudad de Manresa. Antes de convertirse en un no- muerto Rafel era un joven estudiante interesado en diversos campos como los antiguos clásicos, las ciencias ocultas y otros relacionados con los saberes más extraños. Estuvo diversas veces a punto de ser detenido por las fuerzas eclesiásticas pero este hecho nunca llegó a producirse: antes fue convertido en lo que es ahora por Arnau. Ahora se ha convertido en un fiel seguidor de éste y aprovecha todo el conocimiento que le puede ofrecer para aumentar el suyo en los campos que ya le interesaban cuando aún estaba vivo.

RAFEL, EL NEONATO DEL PRÍNCIPE

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 4, AST 4.

Talentos: Alerta 2, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 2, Empatía 2.

Técnicas: Cuerpo a cuerpo 2, Equitación 1, Etiqueta 1.

Conocimientos: Ciencias 3, Investigación 2, Ocultismo 5, Política 3, Lingüística 2.

Disciplinas: Áuspex 1, Dominación 3, Taumaturgia 3.

Sendas de Taumaturgia: Rego Vitae 3, Rego Motus 1, Rego Tempestas 1.

Trasfondos: Rebaño 1, Recursos 2, Mentor 5.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: Humanidad 7.

Fuerza Voluntad: 7.

LA LLAMADA DEL PRÍNCIPE

Los diferentes pjs serán llamados por Arnau a la casa donde acostumbra a recibir a sus invitados. El primero en ser llamado será, obviamente, el pj que pertenece a su mismo clan; es decir, que es un tremere. El aviso lo efectuará Martí, el criado ghoul del Príncipe. Este encuentro tendrá lugar cuando el pj se encuentre en alguno de los lugares habituales donde suele estar. En caso que no vaya por ninguno de estos sitios Martí lo encontrará por uno de los callejones estrechos y fríos de la ciudad, justo cuando el pj acabe de alimentarse. Martí se le acercará y lo saludará respetuosamente, transmitiéndole el mensaje de Arnau.

"Te saludo (nombre del pj), vengo a traerte un encargo de mi señor. Me ha ordenado que te diga que desea que vayas cuanto antes mejor a su casa. Parece que hay novedades respecto al caso que tanto le preocupa últimamente; ya sabes, el robo del libro prohibido. Yo ahora me dirijo hacia allí; si quieres puedes decirme cuando irás a verle y yo le transmitiré tu respuesta, o si te parece mejor me puedes acompañar".

Según cual sea la respuesta del pj los acontecimientos se desarrollarán de una forma u otra, pero el resultado al final será el mismo. Si decide ir con Martí, cuando lleguen a la casa éste le dirá al pj que se espere mientras él va a avisar a su señor, hará media vuelta y empezará a subir las escaleras hacia el segundo piso donde está el Príncipe. La sala donde se encuentra ahora el pj ya la conoce pues ha estado aquí muchas veces: se trata de una habitación bastante amplia que en un tiempo se hacía servir como comedor y que Arnau ha mantenido prácticamente como estaba; una mesa de madera preside la estancia y a su alrededor hay seis sillas también de madera; una chimenea está a un lado de la sala mientras que la pared del fondo tal como entras en la casa hay otra puerta que da a un corredor con tres puertas: la del fondo es la que sirve de dormitorio a Martí, la de la derecha sirve de despensa donde éste guarda la comida y la de la izquierda está llena de madera y otros utensilios, como cubos, etc... El fuego está apagado y la temperatura en toda la casa es gélida aunque los pjs afortunadamente para ellos esto no lo notarán.

Cuando haya transcurrido aproximadamente un minuto, arriba del todo de las escaleras aparecerá la figura del Príncipe. Mirará desde su posición al pj con un cierto aire de superioridad y empezará a bajar lentamente las escaleras. Cuando llegue abajo saludará al pj, pero dando a entender en todo momento la posición social –por así decirlo– que ocupa cada uno. Después lo invitará a sentarse en una silla de las que rodean la mesa mientras que él se sentará en la que la preside. Juntará las manos bajo la barbilla, mirará al pj durante unos momentos en los que éste tendrá la sensación que lo están mirando interiormente (únicamente una sensación: el Príncipe está intentando poner nervioso al pj) y que todos sus pensamientos están a la vista de Arnau. Seguidamente, Arnau empezará a explicarle al pj lo que sucede:

"Verás, amigo mío, he ordenado avisarte en referencia al asunto que como sabes tanta preocupación me causa últimamente. Al ataque que he de sufrir por parte de aquel perro tzimisce, ahora hemos de unir el asesinato de mi traductor y la desaparición del libro que le había encomendado. Estos dos hechos están relacionados, pues fue el esclavo de aquel el que me lo robó y mató al judío. No se como pero consiguió huir con el libro y ahora ambos han desaparecido. He decidido montar un grupo para que robe el libro y quisiera que tú participases. Este es el encargo más importante que nadie te ha hecho nunca y no hace falta decir que si consigues llevarlo a cabo lo tendría muy en cuenta".

En caso que el pj acepte Arnau proseguirá:

"Tengo pensado ofrecer formar parte del grupo a otros tres cainitas: uno de ellos lo debes conocer, se trata de (nombre del capadocio), el otro es un vampiro del clan Toreador de nombre (nombre del pj) proveniente del pueblo de (localidad del pj); y finalmente el último es (nombre del otro pj), cainita que vive en el pueblo de (nombre del lugar donde vive) y perteneciente a los ventrue. A este lo he escogido porque pienso que el fugitivo ha huido hacia el norte, y casualmente (nombre del pj) vive en la Garrotxa, siendo posible que haya pasado o vaya a pasar por allí; por eso alguien que conozca o bien que tenga contactos en la zona podría ser de utilidad. Lo que espero de tí es que, aparte de ayudar a encontrar el libro, vigiles que ninguno de tus compañeros tenga ganas de quedarse con el Naaralabs, y si eso llegase a suceder que le pongas remedio. De aquí un rato deberían llegar, pues he mandado también llamarlos para plantearles el ofrecimiento. Para que no parezca que tú sabes más que el resto, por motivos obvios de linaje, sería mejor que te fueses y volvieres de aquí un rato, no se diese el caso que alguno de ellos sospechase algún truco sucio".

Después de esto Arnau ordenará a Martí que acompañe al pj hasta la puerta.

A medida que el resto vaya llegando Martí les irá abriendo la puerta y los hará esperar en el piso de abajo hasta que ya hayan llegado todos. Los pjs pueden aprovechar para hablar entre ellos y conocerse los que aún lo se hubiesen visto nunca. Cuando los cuatro estén ya Arnau bajará por las escaleras que dan al segundo piso. Saludará uno por uno a los pjs y después los hará sentar.

"Sed todos bienvenidos, especialmente aquellos que sois de fuera de aquí (en este momento hará un gesto de asentimiento con la cabeza dirigiéndose hacia los pjs que sean de fuera de Manresa en señal de respeto y saludo). Como veo que ya os habéis presentado (y si no es así lo hará ahora) pasaré a explicaros el

motivo por el cual he mandado llamaros: hace unas semanas sufrí el robo por parte de un ladrón de un objeto que para mí es muy valioso. Se trata de un libro antiquísimo, un libro que perteneció a mi Sire y que es el único objeto que de él conservo. En él están escritas sus reflexiones y gran parte de su conocimiento, el cual transcribió a este libro. Tengo sospechas que el ladrón no es un humano sino un ghoul, y que una vez ha conseguido hacerse con él ha huido hacia el norte. Mis contactos al norte de Manresa me han informado que un hombre que concuerda con la descripción del ladrón (si le mencionan como es que conocía al ladrón Arnau contestará que sus poderes son afortunadamente muy grandes, pero que no esperaba que nadie pretendiese robarle el libro) pasó ahora hace ya unos días por la zona de Roda de Ter en dirección a la Garrtoxa. Estoy prácticamente seguro que el ladrón se dirige hacia la frontera con los francos. Es un hombre que, si se sabe exactamente como es, no lo tiene fácil para pasar desapercibido: es originario del Cáucaso y su aspecto, extraño a nuestros ojos, puede hacer que quien lo haya visto lo recuerde. Si lo acabáis encontrando me gustaría que me lo trajeseis vivo, pero si no puede ser tampoco pasa nada. Para mí lo más importante es que encontréis el libro y me lo devolváis. En caso que así lo hagáis prometo ayudaros en todo aquello que esté dentro de mis posibilidades, siempre y cuando no sea verdaderamente excesivo (en este punto los pjs deberían considerar el ofrecimiento del Príncipe: como tal es un hombre muy importante dentro de la comunidad cainita de Catalunya, además de ser un vampiro de sexta generación; en suma, un posible aliado muy importante).

El libro que os pido que busquéis lleva su nombre escrito en la portada, el Naaralabs. Es un libro grueso, con el nombre escrito en tinta roja y el resto en negro, encuadernado en cuero marrón.

Si los pjs aceptan su ofrecimiento Arnau les proporcionará todo aquello que crean los pjs que puede ser necesario (sin pasarse).

LA PARTIDA

Cuando los pjs crean que ha llegado el momento y que ya lo tienen todo preparado habrá llegado el momento de partir. Según las informaciones del Príncipe el último lugar donde el ghoul fue visto es en la comarca de Osona, concretamente en la ciudad de Vic. Arnau entregará a los pjs una carta de presentación a Manel, el Príncipe de la ciudad, amigo personal suyo (más que amigo personal lo que tienen es una relación de respeto donde ninguno de los dos interfiere en los asuntos del otro y si uno necesita ayuda el otro se la presta en la medida de sus posibilidades).

Los pjs deberán buscar una forma de viajar durante la noche y descansar durante el día que sea segura y rápida (hay que considerar que Pere puede viajar de día, además de la ventaja que los pjs piensen que les debe llevar). Si hay algún ghoul que los acompañe eso podría ser una ayuda inestimable (vigilancia de los cuerpos durante el día, posibilidad de interrogar a la gente, incluso viajar mientras brilla el sol entre otras posibilidades).

En caso de viajar a caballo los pjs pueden recorrer entre treinta y cinco y cuarenta kilómetros diarios a paso normal, que pueden subir a cincuenta si fuerzan la marcha. En caso de no disponer de caballos (o la habilidad necesaria para hacerlo) deberán conformarse con hacer unos veinte kilómetros como mucho a pie.

Los caminos que salen de la ciudad de Manresa están un poco transitados si los pjs salen cuando se haga oscuro, pero a medida que se vayan alejando unos pocos kilómetros o sea ya un poco tarde (una hora después de hacerse oscuro) no encontrarán ya a nadie. Como mucho, lo que verán será alguna masía aislada en medio de los campos iluminada hasta las diez de la noche aproximadamente. Después de esto, nada, todo será oscuridad y quietud. Esta escena se repetirá más o menos cada día hasta que lleguen al pueblo de Moià, a unos treinta kilómetros de Manresa. Entre estas dos ciudades hay aproximadamente unas ocho horas a caballo si van a paso normal; si van a pie no llegarán la noche siguiente, con lo que deberán detenerse a medio camino (siempre encontrarán alguna masía perdida en medio del bosque).

La ciudad de Moià no tiene ningún tipo de presencia vampírica, así que los pjs no deberán preocuparse por ningún tipo de incidente por esta parte.

Dependiendo de donde decidan descansar los pjs éstos podrían tener un encuentro con un clérigo que se encuentra de paso en la zona.

EL MONJE

Este clérigo, en caso que los pj lleguen a encontrárselo podría acabar convirtiéndose en una molestia para ellos. Su nombre es Joan, pertenece al monasterio de Poblet y se dirige hacia la ciudad de Figueres, aunque si llegase a sospechar siquiera la presencia de vampiros en la zona no se detendría hasta haber acabado con ellos. Joan, aparte de sus obligaciones hacia el monasterio al cual pertenece, es un miembro de la Santa Inquisición. Viene de la ciudad de Toledo donde acaba de celebrarse una especie de encuentro

de los miembros peninsulares de esta orden. Joan viaja acompañado de un séquito compuesto por dos curas más de su monasterio que han realizado la función de escribas de todo lo que se ha dicho en la reunión (que ha durado un total de doce días), así como dos soldados que cumplen funciones de protección. Después de un viaje agotador Joan ha decidido pasar la noche en la posada de Moia, propiedad de Ramon, situada en las afueras del pueblo en la dirección que lleva a Manresa. Cuando sean aproximadamente las nueve de la noche, Joan y los dos clérigos (Rafel i Agustí) subirán a sus habitaciones a dormir mientras los dos guardias se reparten la vigilancia.

Joan es un monje catalán natural del pueblo de Roses, que al ser el tercero de una familia noble entró ya desde joven dentro del mundo eclesiástico. Su ascensión ha sido bastante rápida (en parte gracias a sus valedores pero en parte también por su inteligencia y perspicacia) y, con treinta años, se ha convertido en uno de los miembros destacados de la Sociedad de Leopoldo dentro de las comarcas catalanas. Enérgico y algunas veces impulsivo, su autoconfianza es su principal virtud al mismo tiempo que su mayor defecto.

Los dos sacerdotes que lo acompañan son compañeros de monasterio, aunque bastante más limitados y que también forman parte de la Inquisición. Por su parte, los dos guardias no son nada del otro mundo, aunque si suficientes para espantar los ladrones de caminos no para competir con unos cainitas, así que si ven algo sobrenatural lo más probable es que salgan corriendo.

En caso que los dos grupos no interaccionen en ningún momento Joan y su séquito proseguirán viaje hasta Figueres, desapareciendo del camino de los pjs para no volverse a encontrar (al menos en principio, como ya se verá más adelante).

JOAN EL MONJE

FUE 1, DES 2, RES 2. CAR 3, MAN 3, APA 2. PER 2, INT 4, AST 3.

Talentos: Actuar1, Alerta 2, Empatía 1, Intimidación 3, Liderazgo 2.

Técnicas: Etiqueta 2, Música 2, Herbolaria 1, Pericias 1, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 2, Leyes 3, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 3, Política 3, Sabiduría Popular 1, Teología 4.

Trasfondos: Contactos 1, Fama 1, Influencia 2, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 8.

Fe: 3.

CLERIGOS ACOMPAÑANTES (RAFEL I AGUSTÍ)

FUE 1, DES 2, RES 2. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 2, INT 3, AST 3.

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Empatía 2, Intimidación 3.

Técnicas: Equitación 1, Etiqueta 1, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2.

Trasfondos: Recursos 1, Contactos 3, Influencia 3, Posición 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 8

Fe: 3.

GUÀRDIAS (2)

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1.

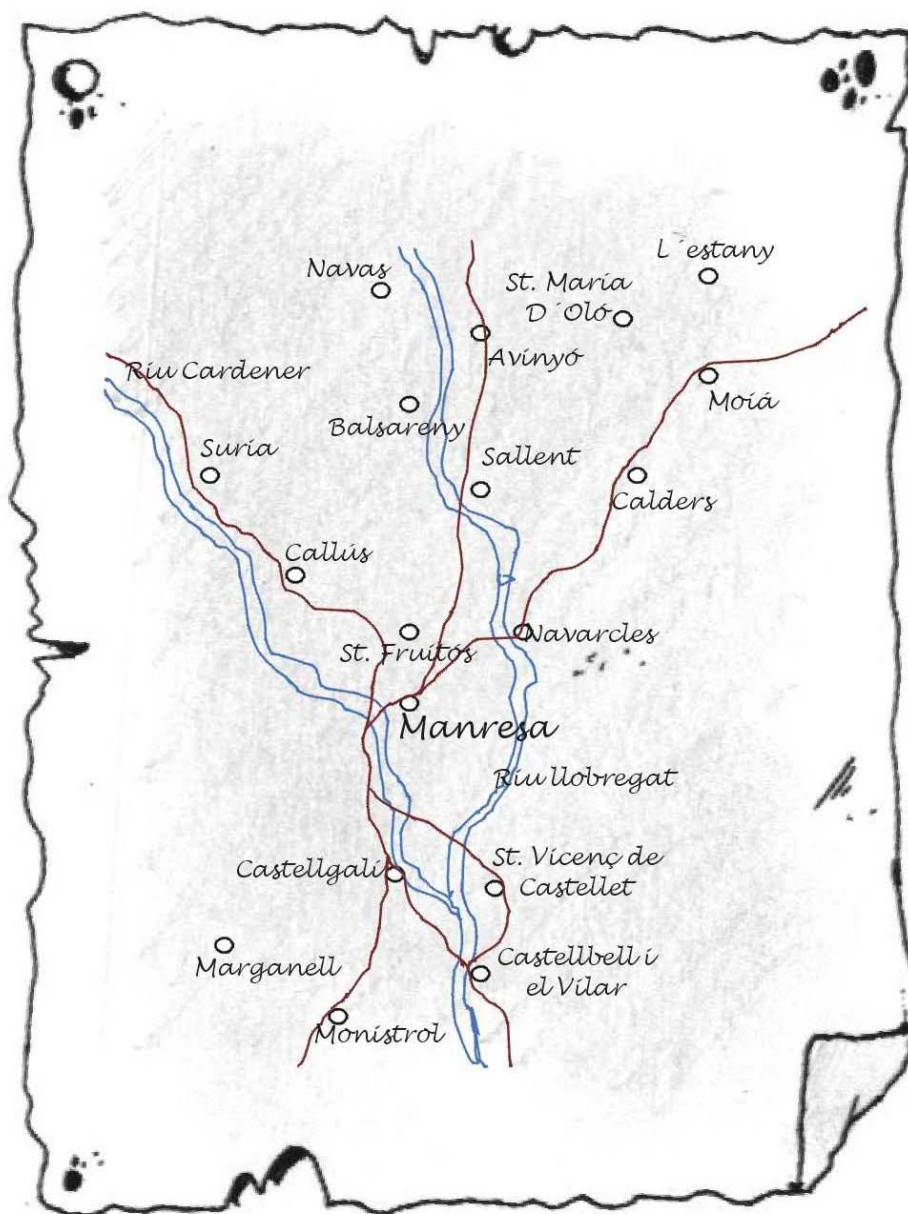
Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7.

Armas:

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4	-----	-----
Daga	4	F+1	-----	-----
Armaduras:	Compuesta	-1DES	Protección: 2	



LLEGADA A VIC

Tras dejar atrás los diferentes pueblos que van encontrando a lo largo del camino, los pjs finalmente llegarán al pueblo de Vic.

Para la época en que nos encontramos, la villa de Vic es una localidad bastante populosa aunque sin llegar al tamaño de una ciudad como podría ser Manresa. La base de la economía es la ganadería, aunque hay una pequeña parte de la población que se dedica a la agricultura y al comercio. Vic es, principalmente, un lugar de paso. Desde el punto de vista vampírico el pueblo se encuentra bajo el dominio de Manel, un cainita perteneciente a la estirpe de los Lasombra. La población de vampiros de Vic no supera la decena de personas, limitados por la poca cantidad de habitantes de la ciudad. Si los pjs deciden establecer contacto con Manel lo podrán encontrar visitando alguna de las tabernas (sólo cuatro) que se encuentran abiertas, especialmente por la noche. Hagan lo que hagan ellos serán descubiertos antes que puedan ni siquiera sospechar de alguien: en una ciudad tan pequeña (o pueblo) Manel tiene establecido un férreo sistema de vigilancia gracias a sus ghouls y criados que en total suman hasta diez personas. A la mínima

que los jugadores digan o hagan algo que pueda parecer sospechoso, cualquiera de los informadores que Manel tiene distribuidos correrá a avisarlo de la presencia de personas extrañas en el pueblo. Manel no viaja solo, sino que si tiene que hablar con los pjs lo hará acompañado de dos de los vampiros en quienes más confía, aparte de un número de ghouls y humanos que variará según las circunstancias en las que los jugadores se hayan hecho notar. El encuentro se hará en un reservado de la taberna donde los pjs hayan sido reconocidos, o si bien este no es el caso, en la más próxima al lugar donde se encuentren.

Naturalmente, si el contacto se produce muy tarde, casi a la salida del sol o cuando falten menos de dos horas para este hecho, Manel decidirá que el encuentro tenga lugar al día siguiente.

El encuentro con Manel

Si los pjs se encuentran en la taberna y las cosas se han desarrollado tal y como en un principio se ha descrito anteriormente, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 los pjs notarán que en los últimos minutos en el local han entrado dos grupos de tres personas, aparentemente normales, que se han sentado unos al lado mismo de la puerta de entrada a la taberna y el segundo grupo a una mesa de distancia de donde se encuentran ellos. Con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6 oirán que están hablando de problemas con los rebaños; para oír lo que dicen los del grupo más alejado la dificultad es de 9, y el tema de conversación gira sobre la borrachera de un tal Joaquim. Aproximadamente cinco minutos después de entrar el último grupo se abrirá la puerta del local y entrará un hombre joven, de unos veinte años de edad aproximadamente, seguido de un hombre mayor (sobre los treinta y cinco), ambos vestidos con ropas elegantes. El hombre que va delante no dudará en ningún momento y se dirigirá directamente a la mesa donde están sentados los pjs. Se plantará delante de ellos y les dirá secamente:

"Mis hombres me han dicho que me estabais buscando. Bien, ya me tenéis aquí, ¿qué es exactamente lo que queréis?"

En caso que los pjs no lo inviten a sentarse se lo tomará bastante mal y a partir de entonces les costará bastante más conseguir que Manel los ayude.

La mejor opción que tienen para ganarse su confianza es enseñarle la carta de presentación que les dio Arnau y donde dice que los portadores de la misma son personas de su máxima confianza, los cuales están realizando un encargo muy especial para él, esperando que quien la lea les ayude en todo aquello que pueda por la cual cosa se ganará el respeto y la amistad del Príncipe de Manresa.

Manel, como es natural, antes de ayudarlos intentará averiguar todo lo que pueda de la finalidad exacta de la misión que están cumpliendo los pjs para Arnau. Si los pjs dejan entrever cualquier cosa que pueda hacer pensar que lo que están haciendo puede ser de utilidad para él si consigue resolverlo antes, Manel decidirá enviar un ghoul criado suyo especial para seguirles los pasos y averiguar exactamente de que se trata y si puede servir de provecho para su señor. En caso que eso llegase a suceder el escogido sería Tomeu, uno de los hombres que está en la taberna y que los pjs podrían intentar reconocer después en el lugar donde se lo encuentren haciendo una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9, o bien cualquier combinación pertinente.

En caso que no pueda sacarles nada finalmente se rendirá y los ayudará en todo lo que pueda.

Información que los pjs pueden dar a Manel: Para poder ayudarlos Manel necesita que los pjs le proporcionen un mínimo de información útil. Si le dicen el nombre del que buscan, el aspecto que tiene, cuanto debe hacer que pasó por Vic y hacia donde se dirigía, a la noche siguiente ya les podrá dar alguna indicación. Ahora bien, por cada dato que no le den su ayuda se retrasará una jornada más. La información que Arnau dio a los pjs conforme Pere había sido visto en Vic provenía de un ganadero criado del Príncipe de Manresa que lo había visto por el camino que conduce a la ciudad; por tanto, Manel no sabe hacia donde se dirigía después y conseguir esta información puede tardar un poco.

Tan pronto como los pjs le den la información, Manel pondrá a sus hombres a trabajar. Mientras, Manel se ofrecerá a darles alojamiento durante su estancia en la ciudad. Ésta, sede del obispado, se encuentra rodeada por una muralla donde destaca la presencia de una serie de torres de vigilancia repartidas por su perímetro. Lo más destacado en esta época del año en que los pjs habrán llegado a la zona es la niebla. A estas alturas de la aventura nos encontramos ya a principios de diciembre, probablemente en la primera semana. El tiempo por estas fechas en toda la zona central de Cataluña es muy frío: días cortos y noches largas, nevadas constantes, frío extremo y niebla prácticamente durante todo el día, cosa que hace que las temperaturas bajen todavía más. Los habitantes de la ciudad, a partir de las cinco más o menos, cuando empieza ya a oscurecer, raramente salen de las casas. Las calles son sucias y estrechas, como la mayoría de todas las de las diferentes ciudades y pueblos que han visitado y visitaran en su viaje.

Como importante centro de paso son muy abundantes los comerciantes que circulan por las calles de Vic, desde los que llevan pieles hasta los que transportan productos cárnicos o los que supuestamente venden reliquias de santos.

Información que Manel puede dar a los pjs: Cuando Manel haya conseguido reunir la información que le pedían los pjs dará aviso para que se reúnan con él en la misma taberna donde lo hicieron la primera vez. En el caso que haya decidido investigar por su cuenta lo que buscan los pjs y envíe a Tomeu para seguirlos, si los pjs sacan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9 se darán cuenta que en la taberna hay los mismos hombres que la noche anterior excepto uno (Tomeu, naturalmente).

Manel procederá a explicarles sus descubrimientos:

"Según he podido averiguar un hombre que encaja con la descripción que me disteis del tal Pere pasó por Vic aproximadamente a principios de noviembre. Hizo únicamente una breve parada durante una noche en la posada que hay en la salida norte de la muralla, la Posada del Peregrino. Allí se estuvo una noche, tal como os decía, y después partió en dirección a Roda de Ter. Un mensajero que he enviado y que fue allí a investigar ha descubierto que el tal Pere pasó por la vila pero que no se detuvo excepto para comprar provisiones. Después de esto siguió camino hacia el norte, dirección a Rupit. Las provisiones las compró en una posada que hay en la misma plaza central de Roda, pero allí no me han dicho nada más".

Eso es todo lo que los pjs podrán averiguar de Manel y de sus hombres. Después de esta información deberían coger sus cosas y salir en dirección a Roda. Esta población, en la que destaca su imponente puente de piedra, se encuentra a unos diez kilómetros de Vic y se puede llegar fácilmente por un camino en unas condiciones aceptables si no llueve o nieva (que de momento no es el caso).

RODA DE TER

Pueblo pequeño de no más de quinientos habitantes en esta época, se llega a él por un camino bastante bien conservado para el tiempo en que nos encontramos. Para cruzar el río Ter los pjs deberán pasar por encima un antiguo puente de piedra. Según la información que les dio Manel, Pere únicamente se detuvo para comprar unas provisiones en una posada de la plaza central. Según la hora en que saliesen de Vic llegarán a una hora diferente a Roda. Si es muy tarde, más de las diez, prácticamente seguro que no encontrarán a nadie por las calles, pero si en la posada, la cual tendrá las luces encendidas. Al frente del negocio está Miquel, un hombre de unos cuarenta años, de estómago grueso y mirada alicaída, acompañado de su mujer, María. Para obtener cualquier información de ellos deberán sacar unas tiradas de Carisma +Empatía a dificultad 6. Si las pasan Miquel recordará y les explicará la persona que describen los pjs (si lo acompañan de una información descriptiva abundante, claro).

"Ah, ya recuerdo a quien se refieren; es curioso, el otro día vino también un hombre preguntando por él (naturalmente se trataba de un hombre de Manel). Pasó por aquí a principios de noviembre. Iba solo, sin montura, o así me lo pareció; sólo compró un poco de comida, suficiente para unos pocos días que guardó en una bolsa vieja que llevaba a la espalda. Pagó y después se fue. Me llamó la atención porque tenía algo extraño, no se, no parecía de aquí; quizás fue sólo una impresión".

Miquel no sabe nada más, ni de donde venía ni a donde iba, ni si viajaba solo ni tan siquiera si llevaba un libro. Pero si sacan una tirada de Carisma +Empatía a dificultad 8 recordará otra cosa:

"Vaya, casi lo olvido. Después de salir, a través de la ventana puede ver como se detenía un momento a hablar con Guifré, el comerciante de aquí al lado que en aquel momento venía hacia aquí".

Guifré el comerciante: Si son más de las doce Guifré estará ya durmiendo y los pjs deberán insistir bastante para que les abra la puerta. Se trata de un hombre ya mayor, próximo a los sesenta años, con la espalda curvada por el peso de la edad, calvo pero con una poblada barba blanca. En un principio, Guifré se negará a abrir la puerta a los pjs siempre que estuviese ya en la cama. Para convencerlo deberán sacar una tirada de Carisma +Empatía a una dificultad de 8. En caso de fallar deberán esperar a que sea el día siguiente y encontrarlo de mejor humor.

Si finalmente consiguen hablar con él, Guifré los hará pasar al comedor de su casa donde los invitará a sentarse y les ofrecerá algo para beber antes de preguntarles los motivos por los que están allí. Cuando los pjs le pregunten si recuerda algo sobre Pere, Guifré tardará unos instantes en acordarse de quien le hablan. Cuando lo haga se mostrará extrañado sobre los motivos que pueden tener los pjs para buscar a aquel sujeto. Él lo recuerda principalmente por su extraño aspecto que denotaba sus orígenes extranjeros, aunque Guifré, a pesar de sus numerosos viajes, no lo consigue situar.

"Ahora lo recuerdo bien. Me dirigía hacia la posada cuando se me acercó un hombre que salía de ella. Su aspecto era el de una persona apurada, con prisas, como si algo lo inquietase sobremedida. Me pidió si conocía algún camino que condujese hacia el norte. Yo le pregunté si la ciudad de Olot le parecía bien y el me contestó que le parecía un buen comienzo, que cuando llegase ya se preocuparía de buscar otros caminos que le permitiesen continuar su viaje. Le comenté que hay el camino principal que sale de Vic y pasa por Roda, se dirige hacia Rupit y después sigue el curso del río Fluvià hasta llegar al pueblo de

Olot, pero que también existe un camino alternativo: éste sale de aquí, Roda de Ter hasta llegar a Santa María de Corcó, igual que el otro, pero una vez allí se desvía y se convierte en un camino estrecho y tortuoso, con continuos desniveles que atraviesa todo el Collsacabra y se adentra en la Garrotxa pasando por el Puigsacalm, cruza La Vall d'en Bas y enfila hacia Olot. Este es un camino quizás más difícil de hacer pero también más tranquilo y solitario si alguien quiere pasar desapercibido. éste fue la primera y última vez que lo vi".

Los pjs no podrán sacar más información de Guifré, pues ni recuerda ni sabe nada más. También él desconoce cualquier cosa referente al libro y lo único que recuerda es que Pere llevaba una especie de bolsa que parecía estar llena de cosas.

EL COLLSACABRA

Cuando los pjs salgan de Roda de Ter el tiempo habrá empeorado y las nubes empezarán a descargar los primeros copos de nieve. La temperatura todavía bajará más, llegando a rondar los cinco o diez grados bajo cero a altas horas de la noche. Los caminos están totalmente desiertos especialmente a medida que se van alejando del pueblo. A pocos kilómetros después de salir de Roda llegarán a un pueblecito de nombre Les Masies de Roda, de poco más de sesenta vecinos que seguramente a la hora en que pasen los pjs estarán todos encerrados en sus casas. Aunque se detuviesen a preguntar nadie recuerda haber visto a Pere. El camino sale de Les Masies y sigue por la plana en dirección al pueblo de L'Esquirol, situado al pie del Collsacabra. En este pueblo si que encontrarán noticias de Pere. La villa en cuestión es relativamente pequeña, no más de doscientos habitantes, y tiene una posada situada a la entrada viniendo en la dirección en que lo hacen los pjs.

La posada es un pequeño local compuesto por el edificio principal y unos establos adosados. La planta baja la forman un comedor muy espacioso y al fondo un corredor que va a parar a la cocina y a la habitación del matrimonio que rige el local, él de nombre Carles y ella Lluïsa, una pareja de unos treinta años sin hijos (los dos que tuvieron se murieron al beber agua contaminada por los restos de unos animales muertos en las cercanías, aparte que los padres también estuvieron a punto de hacerlo). El piso superior está dividido por un estrecho corredor con tres puertas a cada lado, todas habitaciones para clientes. Las cuadras en el momento que lleguen los pjs están ocupadas por un caballo que es propiedad de un viajero que pasa noche en la posada, de nombre Fabià i origen francés, el cual se dirige hacia la ciudad de Barcelona desde Tolosa para una cuestión de negocios (va a buscar una figura de orfebrería que ha llegado en barco desde Venecia). El tal Fabià tiene previsto pasar noche en la posada y continuar viaje por la mañana siguiente si el tiempo mejora. Mientras se hace la hora de cenar, sobre las siete, estará en su habitación y después bajará a comer. Si los pjs le dan conversación hablará con ellos un rato (él se defiende un poco en catalán) pero subirá a dormir cuando sean las doce como muy tarde.

FABIÀ, EL VIAJERO

FUE 2, DES 2, RES 2. CAR 3, MAN 3, APA 3. PER 2, INT 3, AST 2.

Talentos: Actuar 2, Liderazgo 2, Empatía 2.

Técnicas: Equitación 1, Etiqueta 1,.

Conocimientos: Leyes 1, Lingüística 2 (francés, catalán, italiano).

Trasfondos: Recursos 2, Contactos 1.

Virtudes: Coraje 1, Conciencia 3, Autocontrol 3.

Fuerza de Voluntad: 6.

Conversación con Carles: Si hablan con el posadero éste es el único que les podrá dar información sobre Pere. Para conseguir la información deberán sacar una tirada de Carisma +Empatía a dificultad 6. La información que puedan obtener dependerá mucho del resultado de la tirada:

1 Éxito: Recuerda que pasó alguien por aquí que concuerda con la descripción de Pere, pero no recuerda cuando.

2 Éxitos: Pasó a principios de noviembre, o quizás a mediados. Viajaba solo, a pie.

3 Éxitos: Se quedó una noche, cenó y pidió una habitación para dormir. Pagó y se marchó por la mañana, a primera hora. No dijo donde iba.

4 Éxitos: Vio, mirando por la ventana, que cogía el camino que lleva hacia el Puigsacalm.

“Tiro el cuerpo infectado al interior del pozo”.

En caso de intimidar a Carles lo máximo que podrán obtener es hasta el tercer éxito. El cuarto únicamente lo obtendrán si sacan la tirada de Carisma y Empatía o bien utilizan alguna de las disciplinas. Para este último supuesto su fuerza de voluntad es de 8.

Si hablan con la mujer del posadero, saquen lo que saquen ella no recuerda absolutamente nada de Pere. También pueden preguntar por el pueblo, pero nadie recuerda absolutamente nada de él. Si preguntan por el camino que cogió el ghoul los contestarán que atraviesa todo el Collsacabra, pasa por la Vall d'en Bas y cruzando las montañas llega hasta el pueblo de Olot. Si alguien pregunta por la Vall d'en Bas únicamente les podrán decir que está controlada por un Barón, pero no saben nada más.

EL CAMINO DEL COLLSACABRA

Para coger el camino que cruza el Collsacabra deberán salir del pueblo cogiendo el mismo camino que si fuesen hacia Rupit, pero después de recorrer aproximadamente dos kilómetros encontrarán una encrucijada donde deberán coger el camino de la izquierda. Cuando lleven unos cinco kilómetros de caminata el sendero empezará a enfilarse en una pendiente muy pronunciada con los bordes llenos de árboles y los matorrales característicos de la zona. Después de unas dos horas de caminar, el cielo cubierto de nubes empezará a dejar caer los primeros copos de nieve, al principio de manera lenta y suave, pero que transcurridos unos cinco minutos empezará a descargar con una mayor intensidad dificultando la visión y el avance de los pjs. Esta virulencia únicamente durará diez minutos, pero diez minutos que harán que los personajes de los jugadores no avancen más de quinientos metros, eso si deciden intentarlo pues además unos fuertísimos vientos les golpean incesantemente en el rostro. Transcurrido este tiempo la tempestad volverá a lo que se podría considerar más normal. En caso que los pjs pregunten si la tempestad es natural –esos pjs malpensados... –se les puede contestar, para dejarlos intranquilos, que si que lo parecía aunque por estos parajes no suelen ser habituales tormentas de tal virulencia.

El lugar por donde transitan ahora es de una gran belleza, con unos altos picos, tupidos bosques que poco a poco empezarán a quedar cubiertos por un manto blanco cada vez más grueso donde los cuerpos de los pjs quedarán más y más enterrados llegando a hundirse hasta las rodillas. Las cuestas son constantes y pronunciadas, de tanto en tanto interrumpidas por alguna suave bajada que permite ciertos momentos de reposo a los cainitas.

La casa a un lado del camino: Cuando ya hayan cruzado la imaginaria línea que divide las comarcas de Osona y la Garrotxa entrarán en un pequeño desnivel al fondo del cual se ve una tenue luz, medio oculta por la nevada, la oscuridad y la distancia. Se trata de una pequeña casa de piedra, como podrán ver una vez se acerquen. Lo que ya no saben es que quien habita la casa es una persona que es parentela de una tribu de garou que habitan en el Collsacabra, la misma tribu que mató a Pere más allá de la Vall d'en Bas, como acabarán descubriendo los pjs más adelante.

A medida que se vayan acercando podrán observar mejor la construcción. Se trata de una pequeña casa de piedra de un solo piso rodeada prácticamente por todos lados por árboles excepto en el que da al camino. Una luz aparece a través de los pórticos que medio cierran la ventana que se encuentra en la pared delantera. Por la chimenea una blanca hilera de humo indica la presencia de un pequeño fuego. Si los pjs intentan escuchar no oirán ningún ruido, por lo que para averiguar si hay alguien (como es de suponer) deberán llamar a la puerta.

Si así lo hacen les abrirá la puerta un hombre joven, de aproximadamente veinticinco años, alto y fuerte, de buena presencia. En caso que los pjs se muestren amistosos los invitará a pasar y compartir con él un buen rato, incluso podría llegar a invitarles a quedarse a descansar. Si le preguntan de que vive les contestará que de la caza y de recoger todo aquello que el bosque le proporciona. La casa es bastante espaciosa y los pjs cabrán perfectamente estirados en el suelo; él dormirá en la única cama que hay en la casa; aunque suele madrugar bastante, aproximadamente a la salida del sol no molestará a los pjs mientras duerman. Ahora bien, si se han quedado a dormir en el comedor que es el único espacio donde caben medianamente cómodos, cuando el hombre, de nombre Berenguer, abra las ventanas o la puerta, los pjs se encontrarán al alcance de los rayos del sol con lo que podrían tener un desagradable despertar -ya es mala suerte, ¿no? -. Otro asunto será la respuesta de los jugadores a este hecho: Berenguer obviamente no sabrá que es lo que está quemando a los pjs de esta manera, y si le dicen que es la luz del sol en un primer momento su reacción será la de cerrar la puerta o ventana, pero cuando se da cuenta de que sus invitados son vampiros intentará de nuevo abrir la puerta e intentar quemarlos, aparte de empezar a huir. Si consigue escapar irá en busca de ayuda, volviendo aproximadamente sobre las doce del mediodía acompañado de un grupo de soldados provenientes de Roda de Ter. En este caso los pjs deberán pasar las correspondientes tiradas para despertarse y poderse defender. Para oír que alguien se acerca deberán hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8. Si sacan aunque sea un solo éxito es suficiente para

despertarse y darse cuenta de lo que sucede. Un error, no se despierta y un fracaso indica que no lo hará excepto en circunstancias extremas. Si consiguen despertar, una nueva tirada, esta vez de Humanidad para ver cuanto rato pueden estar despiertos: un éxito indica un turno mientras que cinco indica que lo consiguen plenamente. No se puede hacer nada hasta que no estén totalmente despiertos. Durante el día ningún vampiro puede utilizar más dados que su valor en Humanidad. Recordemos que si intentan perseguir a Berenguer, en el exterior es de día, a pesar que este bastante nublado.

Si por el contrario consiguen matar a Berenguer, de momento no notará las consecuencias de su acción, pero más adelante descubrirán de quien era parentela el muerto (una tribu de garou que habita en La Vall d'en Bas, cerca de Olot). Otra opción es que no tengan ningún problema con él, cosa que hará que no se vean abocados a enfrentarse con la venganza de los garou, aunque seguramente se los encontrarán más tarde o más temprano.

En caso de enfrentarse con los soldados llegados de Roda de Ter sus características son las siguientes:

SOLDADOS

FUE 3, DES 2, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 1.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7.

Armas:

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4	-----	-----
Daga	4	F+1	-----	-----

Armaduras: Compuesta -1DES Protección: 2

LA VALL D'EN BAS

Tras dejar atrás la casa de Berenguer el camino toma un desnivel importante, cosa que les indicará que están dejando atrás la zona más montañosa. El camino presenta unos acusados virajes que, junto con la nevada caída con anterioridad hará que el descenso se ralentice un poco más de lo que sería normal. Finalmente, tras algunas horas de caminar y cuando falten únicamente dos para que empiece a clarear el día, los pjs dejarán atrás las cimas del Collsacabra y se adentrarán en un valle. A medida que vayan avanzando el camino se volverá menos retorcido y si más recto, aunque manteniendo algunos desniveles durante el trayecto. Cuando parezca que falten pocos minutos para que salga el sol los pjs avistarán, a no más de un kilómetro, un pequeño pueblo. Se trata de La Vall d'en Bas, curiosamente el pueblo donde vive el pj. El jugador ventrue puede intentar omitir este hecho o bien explicarlo a sus compañeros. Si hace esto último éstos podrían preguntarle si vio al ghoul; el pj puede entonces optar entre mentir o decir la verdad. Hay que recordar, pero, que nadie más vio a Pere esa noche.

Finalmente, si el pj decide explicarles la conversación que mantuvo con Pere los pjs podrían decidir que lo más lógico sería dirigirse hacia el norte en dirección a Olot o Figueres. Si eso sucede se podría dar el caso que pasasen el día descansando en el castillo del pj. Además, otro punto a considerar es el hecho que el ventrue podría ser reconocido por los habitantes del pueblo.

Tras abandonar La Vall d'en Bas los pjs seguirán un camino que conduce hasta la población de Olot, ya en pleno corazón de la Garrotxa. El camino, al igual que los que han ido dejando atrás, es muy estrecho, tortuoso, con un sinfín de subidas y bajadas que convierten el caminar en un auténtico rompepiernas, aparte ya del freno a su avance que supone la cantidad de nieve acumulada en toda la zona. La noche es oscura, el cielo está cubierto por grandes nubes que ocultan la luz de la luna; de los márgenes del camino no escapa ningún ruido, aumentando la sensación de soledad que produce el bosque en esta época. Cuando haga ya rato que andan verán que el camino llega a la cima de un pequeño montículo desde donde podrán divisar buena parte de la comarca. Cuando empiecen a avanzar bajando la cima, si sacan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 5 se darán cuenta de la presencia de unas pisadas que cruzan el camino. Si consiguen también pasar una tirada de Percepción + Trato con animales a una dificultad de 7 las reconocerán como pisadas de lobo. Del lugar de donde vienen las pisadas en caso de

seguirlas para ver hacia donde van una Percepción + Alerta a dificultad 4, y tras un centenar de metros se darán cuenta que las pisadas cambian de forma. Con una tirada exitosa de Inteligencia + Conocimiento Garou (u Ocultismo a 8) a dificultad 6 las reconocerán como pisadas pertenecientes a una de las formas de los lupinos, posiblemente un hispo. Tras avanzar unos doscientos metros más, es decir, a unos trescientos del camino, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verán que hay algo enterrado en la nieve, pero que no parece una roca. Si se acercan verán que se trata de un caballo. El personaje capadocio podría hacer uso de sus habilidades. Examinando el cadáver, por el estado de descomposición en que se encuentra y teniendo en cuenta el efecto de la nieve y el frío, el pj podría calcular que el caballo murió aproximadamente a principios de noviembre (cuando el ventrue habló con Pere) si pasa una tirada de Inteligencia + Tanatología a dificultad 8. Si pasa una tirada a dificultad 6 sabrá que la muerte la ocasionó una herida en el cuello producida por una garra (encontrará cinco marcas mortales en esa zona) y no el resto de heridas repartidas por todo el cuerpo. Registrando los restos (Percepción + Alerta a dificultad 4) encontrarán una pequeña bolsa vacía, parecida a una mochila, así como lo que debía ser una capa para protegerse del frío. Con una Percepción + Alerta a dificultad 7 el pj recordará que Pere llevaba una igual.



Si deciden seguir las pisadas del lobo éstas se adentran solas en las profundidades del bosque, hasta que al cabo de unos dos kilómetros se juntan con dos más. Éstas parecen producidas por unos seres humanoides. Si pasan una tirada de Percepción +Conocimiento de los garou a dificultad 8 las reconocerán como pertenecientes a unos crinos seguramente. Si aún las siguen acabarán encontrándose con el campamento de una tribu de garou, cosa nada recomendable por otro lado.

En caso que decidan ignorar las pisadas podrán seguir camino hasta Olot, ciudad a la que llegarán a diferente hora de la noche dependiendo del medio de transporte utilizado.

LA CIUDAD DE OLOT

Olot como ciudad es un importante centro de paso que comunica la ruta hacia la costa con los caminos que vienen de la Catalunya norte, del sur y de Aragón. Es por eso que hay un importante número de posadas (hasta siete en total) en la ciudad. Si llegan a partir de las diez de la noche o más temprano de las seis de la madrugada las murallas estarán cerradas y los guardias no los dejarán entrar (quedándoles la opción de escalarlas o bien el recurso de las disciplinas para convencerlos).

Ya dentro de Olot, vayan donde vayan y pregunten a quien pregunten nadie sabe nada de Pere. Allí no se ha hospedado y nadie recuerda haberlo visto, aparte que por allí pasa mucha gente y es muy improbable que alguien se fijase en su figura. Si preguntan en los pueblos de los alrededores nadie lo habrá visto tampoco. Considerando que el último lugar donde lo vieron fue La Vall d'en Bas y que el único camino que lleva hasta Olot es el que han seguido es de suponer que alguna cosa pasó entre estos dos puntos (eso será obvio si han encontrado el caballo). Mientras estén en la ciudad buscando por las posadas pasará por Olot un grupo de soldados y miembros de la iglesia (más concretamente un grupo de inquisidores) que cogerán el camino que lleva a Figueres. Este hecho se ha de mencionar como de pasada, en medio de otras descripciones de la ciudad. Lo que los pjs no saben es que este grupo de soldados y de inquisidores se dirigen hacia Figueres para participar en el juicio contra un judío acusado de brujería, de nombre Zacarías Raban -el protegido del pj ventrue -y que tiene en sus manos el libro buscado. Es más, si los pjs no acabaron con ellos el grupo que han visto cruzar la ciudad es el de Joan el monje al cual habían visto antes en el pueblo de Moia. Éstos han sido avisados que se requiere su presencia en Figueres para solucionar un asunto relacionado con las artes oscuras utilizadas por el Maligno.

Mientras la comitiva inquisitorial se dirige hacia su destino los pjs seguirán buscando algún indicio de Pere. Cuando estén caminando por el barrio sur, el de los comerciantes, si el pj toreador saca una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verá una cosa que le llamará la atención: un muchacho de no más de doce años que se dirige hacia una cuadra llevando en sus brazos una silla de montar con un pequeño escudo grabado a su lado, el escudo de Castellebell y el Vilar (precisamente el lugar de donde venía Pere y donde vive su señor, Alfonso). Si deciden interrogar al chico, pasando una tirada de Carisma +Empatía a dificultad 6 éste les comentará que la silla pertenece a un hombre que está en el interior de la posada. El hombre viste ropas de tela marrón y lleva una espada colgada de su cinto. Si entran en la taberna que les ha indicado el muchacho, efectivamente verán un hombre, la descripción del cual coincide con la que les ha dado. Si se dirigen hacia él se darán cuenta que es un hombre muy normal, de nombre Jaume y que se dedica al comercio. Para hablar con él unas tiradas de Carisma +Empatía a dificultad 4. Si las sacan, Jaume se mostrará como una persona terriblemente extrovertida, especialmente si lo invitan a unas copas de vino. Así se enterarán que la silla la ha comprado a un comerciante llamado Berenguer, el cual vive en una casa situada al fondo de la calle (que les indicará con el dedo mientras se lo explica). Si van a ver al tal Berenguer encontrarán la casa cerrada. Si llaman a la puerta durante unos instantes, al final se encenderá una luz y oirán unos pasos que bajan unas escaleras. Abrirá la puerta una mujer de unos cuarenta años con ropa de dormir. La mujer lo único que les dirá es que su marido, Berenguer, no está. Para que les diga alguna cosa más deberán pasar una tirada de Manipulación + Empatía a dificultad 7. Con un solo éxito tendrán suficiente, y la mujer, de nombre María, les comentará que su marido no se encuentra en la ciudad sino que ha ido al pueblo de Santa Pau de donde volverá al día siguiente después de solucionar unos negocios pendientes. Aunque tengan mucha prisa no les daría tiempo de llegar y hablar con él; el sol saldría antes. Si van igualmente y llegan no lo encontrarán y como él se irá durante el día no tendrían más remedio que volver de nuevo a Olot sin haberlo visto...

Berenguer el comerciante: Cuando finalmente lo encuentren descubrirán que Berenguer es un hombre ya mayor, de unos cuarenta y cinco años. Natural del pueblo de Torelló, el hombre vive en Olot desde hace unos veintidós años dedicándose al comercio de grano. Por este motivo sus viajes por todo el territorio de la Corona de Aragón son continuos. Fue en uno de estos viajes volviendo de la ciudad de Manresa más concretamente, que se encontró la silla de montar tirada a un lado del camino, la misma que ha vendido a Jaume el comerciante. La silla estaba manchada de sangre pero naturalmente decidió

quedársela. Si los pjs quieren saber alguna cosa más deberán pasar una tirada de Manipulación + Empatía a dificultad 8 o bien usar las disciplinas (para el supuesto saber que la Fuerza de Voluntad de Berenguer es de 6). Si pasan la tirada el comerciante les confesará en voz baja, intentando que nadie lo escuche, que también encontró los restos de un brazo humano, la mano del cual aferraba un libro de cuero marrón bellamente ornamentado. Sin dudarlo ni un momento Berenguer cogió el libro y salió huyendo. Ya con más calma y tranquilidad examinó el libro. Éste estaba escrito en hebreo, así que finalmente lo vendió a un erudito judío de la ciudad de Figueres. Su nombre es Zacarías Raban (aquí el pj ventrue debería de sobresaltarse, pues se trata de su protegido. Para no dar ninguna muestra de sobresalto deberá pasar una tirada de Autocontrol a dificultad 9. Si falla cualquier pj se dará cuenta de su reacción si saca una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7).

Después de estas noticias los pjs deberán estar locos de ganas de salir hacia Figueres. Si han encontrado a Berenguer a primera hora de la noche tendrán aún bastante tiempo para salir hacia la ciudad de Zacarías. Respecto a éste último el pj ventrue puede optar por o bien explicarles su relación con el judío (cosa que implicaría seguramente relatar los hechos que sucedieron el año 1416) o bien no decirles absolutamente nada. Hay que recordar que la ciudad de Olot tiene las murallas cerradas entre determinadas horas, por lo que los pjs deberán buscar alguna forma de salir, especialmente si viajan a caballo. Por cierto, la noche de la salida de Olot a Figueres el cielo está totalmente cubierto y sobre las cuatro de la madrugada empezará a nevar, aunque eso sí, con bastante poca intensidad.

El viaje hacia la ciudad de Figueres

Cuando consigan salir de la ciudad de Olot deberán seguir el recorrido de un viejo camino que sigue un buen trecho paralelo al río Fluvià. Cruzarán el pequeño pueblo de Sant Joan les Fonts, tras el cual y una vez hayan subido por una empinada pendiente se encontrarán con el de Castellfollit de la Roca.



Cuando dejen atrás éste último y se dirijan hacia Montagut, mientras van por el camino con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6 oirán unos aullidos que parecen provenir de ambos lados del sendero, a no más de doscientos metros de distancia. Una tirada de Inteligencia + Trato con animales a dificultad 8 les indicará que los aullidos no provienen de unos lobos normales. Si pasan una tirada de Inteligencia + Conocimiento de los Garou a dificultad 7 reconocerán el grito como típico aullido lupino (la cual cosa únicamente sucederá si mataron al hombre de la cabaña de piedra que era parte de su parentela). Si usan sus disciplinas (tipo Áuspex por ejemplo) o bien pasan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 oirán un rumor de algún grupo que se aproxima por el camino. Si la sacan a dificultad 9 oirán ruidos que indican que también viene algo por detrás suyo, de la parte del camino que acaban de recorrer. Los lupinos se han dividido en dos grupos de cuatro cada uno, y mientras el primero distrae a los pjs el segundo grupo espera poder atacarlos por la espalda y por sorpresa. La dificultad de las tiradas se irá reduciendo hasta que los grupos de vampiros y garou puedan verse por el camino, la cual cosa sucederá cuando la dificultad sea ya 6 y 7 respectivamente. Cuando se llegue a este punto los pjs deberán huir hacia el interior del bosque a menos que quieran quedarse a combatir, cosa que puede resultar una locura; si huyen, los lupinos los seguirán a poca distancia. Si los pjs consiguen adentrarse en el bosque antes que los garou los vean podrán aprovechar para intentar distanciarlos. Cuando los garou se den cuenta que los

vampiros han desaparecido se aproximarán cautelosamente hasta el lugar donde estaban hace unos momentos los pjs, en medio del camino, registrando la zona y adentrándose en el bosque con cautela para evitar cualquier sorpresa desagradable que hayan podido prepararles los pjs. Así, si los psj deciden quedarse a ver que es lo que hacen los lupinos (!) se los encontrarán prácticamente encima. El terreno está nevado y los pjs no podrán intentar despistar a los garou hasta que lleguen a un riachuelo, unos centenares de metros en el interior del bosque. Esta zona está libre de nieve, con el terreno empedrado y que puede facilitar a los pjs despistar a sus perseguidores. Para conseguirlo deberán realizar unas tiradas de Astucia + Supervivencia a una dificultad igual a la Percepción + Alerta de los garou. Estos tirarán Percepción + Alerta a dificultad igual a la Astucia + Supervivencia del pj que comande el grupo para esquivarlos a través del bosque. Quien saque más éxitos en esta tirada enfrentada será quien consiga su objetivo. Tarde o temprano, pero, los garou acabarán encontrando el rastro de los pjs, así que sería mejor para ellos el intentar huir. Mientras vayan avanzando por el bosque verán una pequeña cima que se recorta contra la luz de la luna aprovechando unos momentos en que ha quedado expuesta a sus ojos. En su parte superior les parecerá ver lo que recuerda a una construcción humana, quizás un refugio. Queda poco para salir el sol y en medio del bosque no encontrarán ningún otro escondrijo y por descontado que les será imposible llegar a la ciudad de Figueres, así que una buena idea sería intentar llegar hasta allí.

A medida que se vayan acercando verán una pequeña luz que surge del interior de la construcción: se trata de un edificio construido en piedra, macizo, con una puerta de entrada en su parte delantera hecha de madera. Tiene dos agujeros que hacen las funciones de ventanas cubiertas con unas cortinas de piel de algún animal muerto, aunque no son lo suficientemente grandes como para dejar pasar a una persona y la única función que tienen es la de permitir la ventilación. Cuando lleguen, si intentan mirar a través de las cortinas verán que unas ventanas impiden la visión al interior de la casa.

Bartomeu el ermitaño: La construcción es el refugio de un viejo ermitaño de nombre Bartomeu, un hombre de unos sesenta años vestido con las ropas viejas y roídas, de espalda curva y piel quemada por el sol, una larga barba blanca que completa su figura. El peso de los años hace que camine apoyándose en un bastón hecho con madera de encina. El hombre es casi un santo y percibirá la naturaleza maligna de los pjs con tan solo que éstos se acerquen a la casa y, aunque no los rechazará, hará todo lo posible para apartarlos del camino de muerte que han tomado. En un principio él no se da cuenta de lo que son en realidad, él piensa que su malignidad se debe a que el grupo se dedica a matar o a robar. Cuando finalmente se da cuenta de lo que son realmente, intentará destruirlos como encarnación del Maligno sobre la faz de la tierra.



"¡Que ciego he sido! Vuestra esencia va más allá de lo que yo había pensado en un principio. ¡Sois la malignidad personificada!", pero en ese momento su semblante cambiará y deteniéndose murmurará: *"No, aún en mi ignorancia veo que habéis sido escogidos para jugar un papel importante. Dios os ha asignado una tarea para cumplir y no seré yo quien os impida llevarla a cabo. Vosotros tenéis la clave de si la puerta quedará abierta o bien cerrada, y yo no impediré vuestra elección. Pero recordad, antes habréis de superar vuestras propias dudas. No olvidéis mis palabras u os convertiréis en cenizas... las mismas de las que nacisteis. Yo ahora he de irme, pero volveré al anochecer. Espero que para entonces ya no estéis aquí".*

Una vez dicho esto, y dejando a los pjs mosqueados, Bartomeu cogerá el pomo de la puerta, les echará una última mirada y saldrá, perdiéndose en la oscuridad. Por mucho que lo intenten no conseguirán que explique nada, ni siquiera el significado de sus palabras.

BARTOMEU

Nacido hace ahora sesenta y dos años en Hostalric ingresó de joven en un monasterio donde inició su carrera como clérigo; pero a la edad de veintiocho años sintió que había sido llamado para llevar a cabo otra tarea, así que abandonó el monasterio y, embarcado en un bajel, viajó hasta las tierras musulmanas donde empezó a predicar la palabra del Señor. Apaleado en algunos lugares, escuchado con respeto en otros, Bartomeu fue atraído por todo tipo de conocimientos ampliando su bagaje cultural aprovechando las enseñanzas de todos los pueblos con los que convivió. Ya mayor, con los cincuenta años cumplidos hacía tiempo, decidió regresar a la tierra donde había nacido y aplicar todo aquello que había aprendido para ayudar a todo aquel que lo necesitase. Después de vivir unos años en la ciudad de Figueres, Bartomeu optó por abandonar su casa y trasladarse a vivir a la montaña, en esta especie de ermita conocida como Sant Aniol d'Ajuda. Bartomeu no es un santo, pero poco le falta. A la protección casi divina que le acompaña añade una serie de conocimientos y saberes acumulados durante todos los largos años de peregrinaje. Inmune a la dominación vampírica y a los efectos del delirio de los lupinos producidos por el velo sus poderes y su Fe pueden hacer que los pjs lamenten haberse acercado a su refugio.

BARTOMEU ELERMITAÑO

FUE: 2, DES 4, RES 2. CAR 3, MAN 4, APA 1, PER 4, INT 5, AST 5.

Talentos: Alerta 3, Empatía 4, Liderazgo 5.

Técnicas: Herbolaria 5, Música 3, Supervivencia 3, Trato con animales 5.

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencias 4, Investigación 5, Leyes 4, Lingüística 4, Medicina 5, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 5, Teología 5.

Trasfondos: Recursos 1, Contactos 4.

Virtudes: Coraje 4, Conciencia 5, Autocontrol 5.

Fe: 5

Fuerza de Voluntad: 10.

Otros: Inmune a la Dominación y al Delirio. Protección Divina (en caso de ser atacado y estar a punto de morir se producirá una intervención casi divina en forma de enviados celestiales que no causarán un daño permanente y definitivo a los pjs pero si que hará que se lo piensen dos veces la próxima vez antes de atacar a algún ermitaño). El enviado tomará forma de un caballero con armadura y una gran espada, envuelto en una luz que ciega (aumentando en dos la dificultad para atacarlo, pues es más difícil mirarlo directamente). No matará a los pjs sino que como mucho los dejará inconscientes.

ENVIADO CELESTIAL (únicamente características relevantes)

FUE: 8, DES 9, RES 8 (absorbe daño agravado). CAR: 9, MAN 7, APA 9. PER 9, INT 9, AST 8.

Talentos: Alerta 8, Atletismo 8, Esquivar 9, Pelea 8.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo: 9, Equitación (montura celestial) 8, Tiro con arco 8.

Virtudes: Coraje 9, Conciencia 9, Autocontrol 9.

Fuerza de Voluntad 10.

Armas:

	Dificultad	Daño	Otros
Espadón	5	F+6	
Rayo purificador	5	D+5	Toma la forma de un rayo de luz blanca cegadora. Cualquier criatura maligna siente como si la quemasen por dentro

Todos los ataques causan daño agravado en criaturas malignas.

Mientras los pjs estén en la ermita de Bartomeu los lupinos no atacarán;; pero cuando se haga de día y éste ya no esté el grupo de hombres lobo no dudará en asaltar el refugio. Es de día, así que los pjs deberán hacer las correspondientes tiradas para mantenerse despiertos. Si lo consiguen y además evitan la luz que entra por la puerta derribada serán capaces de enfrentarse a los lupinos. Cuando revienten la puerta serán dos los garou que habrá en el interior de la sala, además de otro que entrará en el siguiente turno y un cuarto en el siguiente. Los otros cuatro vigilan el exterior para que los pjs no puedan escapar. Si caen más de tres lupinos el resto huirá aunque eso no quiere decir que dejen de perseguir a los pjs. Si la situación se vuelve desesperada Bartomeu aparecerá para salvarlos.

GAROU 1-4 (en forma de Crinos).

FUE: 6, DES 5, RES 6. CAR:4, MAN 1, APA 0. PER: 3, INT 3, AST 2.

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

Técnicas: Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con animales 2.

Conocimientos: Rituales 2.

Trasfondos: Parentela 1, Recursos 1, Aliados 2.

Dones: Habla mental, Olor a hombre, Sentir el Wyrn.

Rango: 1.

Rabia 7, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 7.

GAROU 5-8 (en forma de Crinos)

FUE: 7, DES 6, RES 7. CAR 4, MAN 2, APA 0. PER 3, INT 4, AST 3.

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

Técnicas: Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con animales 2.

Trasfondos: Parentela 2, Recursos 1, Aliados 2, Pura Raza 2.

Dones: Aura de confianza, Persuasión, Sentir el Wyrn, Palmada atronadora.

Rango: 2.

Rabia: 6, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 7.

EL PUEBLO DE BESALÚ

Después de este encuentro o en caso que nunca llegase a producirse los pjs llegarán al pequeño pueblo de Montagut. Aún tendrán tiempo de seguir un poco más, hasta llegar a Sant Jaume de Llierca. En cualquiera de los dos casos, decidan seguir o quedarse, encontrarán alojamiento. Nada más impedirá a los pjs proseguir su viaje la noche siguiente, momento en que llegarán a Besalú, ciudad donde se encuentra un importante Call judío. Cuando lleguen los pjs ya no nieva, pero una espesa niebla surgida del río Fluvià preside la zona impidiendo la visión más allá de una docena de metros. Cuando lleguen las murallas de la ciudad aún estarán abiertas y los guardias no les pondrán ningún problema para atravesarlas. Una vez cruzado el imponente puente entrarán de lleno en Besalú. Las calles estrechas están totalmente desiertas, ninguna persona transita por ellas. Bastante cerca de la entrada de las murallas una débil luz ilumina un trozo de madera rectangular con el nombre escrito de una posada, "El Porc Senglar". Pocas son las personas que ahora allí se encuentran, un total de seis repartidas en un grupo de cuatro y otro de dos. El amo está limpiando las mesas vacías con una cara de aburrimiento monumental. Es bastante temprano, y los cuatro hombres del rincón animan el ambiente con una conversación bastante animada llena de risas. Por su aspecto es imposible adivinar cual es su trabajo aunque seguramente se trata de artesanos. Para prestar atención a su conversación y escuchar lo que dicen los pjs deberán pasar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6. Entonces oirán que la discusión gira alrededor de la actuación inquisitorial en la ciudad, hace ahora unos cuatro días. Pero una vez hayan oído eso derivará hacia el edicto municipal que afecta, efectivamente, al gremio de artesanos. Si se interesan por aquello de lo que hablaban los cuatro hombres no será mala idea sentarse con ellos e invitarlos a unos vasos de vino (serían necesarias unas sencillas tiradas de Carisma + Empatía a dificultad 5). Según les explicarán, hace ahora una semana más o menos fueron detenidos dos jóvenes judíos acusados de prácticas demoníacas. Ellos se defendieron argumentando que lo único que hacían era experimentar (los artesanos no saben en qué) pues eran hombres versados en ciencias, pero sus explicaciones chocaron con los prejuicios eclesiásticos. Para más mala suerte eso coincidió con el paso por Besalú de un grupo inquisitorial que se hizo cargo de todo el asunto. Tras intentar averiguar la verdad los inquisidores ordenaron ejecutarlos, y ellos marcharon pues tenían un asunto pendiente del que ocuparse, de ahí tanta rapidez. Eso es todo lo que los pjs podrán conseguir de interrogar a los artesanos. Si de verdad están interesados en descubrir la verdad de lo que sucedió con los dos judíos les comentarán que pueden pasar por la plaza del pueblo donde todavía están, pero si lo que les interesan son sus actividades eso sólo lo podrán averiguar visitando el call judío.

¿Dónde encontrar información? Únicamente en la plaza o en el call, tal y como hemos mencionado anteriormente.

Si visitan la plaza en el centro mismo encontrarán dos piras crematorias ya consumidas con los restos de dos cuerpos carbonizados atados a un palo que surge de su centro. En caso de estarse mucho rato observando el triste espectáculo se aproximarán a los pjs un grupo de dos soldados de los encargados de hacer la guardia nocturna.

El segundo punto donde pueden encontrar información referente a los dos muertos en el call. Pero allí chocarán con un problema y que no es otro que la reticencia de la comunidad judía a relacionarse con extraños que llegan haciendo preguntas sobre dos jóvenes muertos por las autoridades. Para intentar descubrir algo deberán pasar unas tiradas de Carisma + Empatía o bien de Manipulación + Intimidación, las dos a dificultad 8. Otra opción es el uso de las disciplinas apropiadas. Con las tiradas pertinentes podrán conseguir las siguientes informaciones:

1 Éxito: El nombre de los dos judíos: Jonàs i Samuel.

2 Éxitos: El lugar donde vivían.

3 Éxitos: Se dedicaban a realizar estudios cabalísticos.

4 Éxitos: Los inquisidores que los juzgaron iban a la ciudad de Figueres.

Después de todo esto se estará haciendo ya de día y sería bueno que fueran a descansar. Al día siguiente pueden intentar averiguar alguna cosa más referente a los dos jóvenes judíos visitando su casa. Los dos eran hijos únicos. La dificultad para tratar con los padres son unas tiradas de Manipulación + Subterfugio o Carisma + Empatía a dificultad 9. Si consiguen alguna cosa de las dos familias ésta accederá a ayudarlos, pero antes deberán hablar con el cabeza de comunidad. El hombre les dirá que esperen en el lugar donde estén con él mientras su mujer va a buscar al rabino. Si se ponen violentos no conseguirán nada y se negarán a darles ningún tipo de ayuda. Si todo va bien, la mujer volverá veinte minutos después con el rabino, de nombre Simón. Éste se quedará a solas con los pjs en el comedor de la casa. El rabino es un hombre ya mayor que ronda los setenta, vestido de negro y con la cara enmarcada en el interior de una espesa barba blanca. Es de figura frágil, con la espalda encorvada por el paso de los años pero de mente muy clara y perspicaz. Y por cierto, dispone de una puntuación en Fe de 2. Lo primero que hará cuando se queden a solas será pedir la causa del interés de los pjs por dos chicos de origen judío. Simón es un hombre muy difícil de embaucar (Manipulación + Subterfugio a dificultad 9) y a menos que saquen la tirada no los ayudará si no le dicen la verdad. Si lo que le explican se acerca a la verdad el rabino accederá a acompañarlos hasta el lugar donde los dos chicos practicaban. Se trata de un pequeño subterráneo situado en la parte más céntrica del call. Antes de abrir la luz el rabino cerrará la puerta y las ventanas (aquí podrían preguntarse los pjs como es capaz de moverse en la oscuridad con esa facilidad aparente). Después de encender una serie de luces de aceite la estancia quedará iluminada con una débil luz, aunque suficiente para sus propósitos. El lugar donde se encuentran se trata de una pequeña sala de forma cuadrada y no más de cinco metros por lado. En el centro hay una mesa de madera rodeada por tres tamburetes de media altura. Las paredes están ocupadas por unas estanterías todas llenas de libros: una mirada permitirá descubrir que la mayoría son tratados de anatomía, teología, historia, filosofía y otros por el estilo. El rabino no dejará que se lleven ninguno pero pueden intentarlo. Deberán vencer en una tirada enfrentada entre su Astucia + Alerta contra la Percepción + Alerta del rabino. La dificultad será la suma de las características del contrario (así, la dificultad para los pjs será la Percepción + Alerta del rabino). Si consiguen hacerse con el libro éste les permitirá gastar un punto de experiencia en una habilidad como, por ejemplo, teología, a mitad del precio habitual. Eso sí, la mayoría de los libros están escritos en hebreo. Si se dedican a registrar la habitación los pjs sacarán la impresión que los dos hombres estaban llevando a cabo un estudio referente a determinados aspectos de la Torá, nada importante que pueda relacionarse con su viaje.

En un momento determinado, si las explicaciones que los pjs dieron al rabino eran bastante incompletas éste se dirigirá a quien de ellos le de más confianza y sin que el resto le oiga comentará:

"¿Que es lo que sucede realmente? No soy ciego y me doy cuenta que no me lo habéis explicado todo".

Sea cual sea la respuesta del pj el rabino asentirá y no volverá a insistir más.

Después de esto los pjs no deberían tardar en darse cuenta que en Besalú no encontrarán ninguna información de interés, de forma que lo más inteligente sería dirigirse lo más pronto posible hacia Figueres.

Saliendo de Besalú los pjs pueden coger dos caminos diferentes: el primero se dirige hacia la pequeña población de Beuda, cruza la Serra del Mont y se dirige hacia Lladó, sigue por Vilanant y Avinyonet de Puigventós donde tras cinco kilómetros se une con el camino principal que lleva hacia Figueres. La segunda opción es coger el camino que lleva directamente a Figueres, pasando por Navata y Vilafant. Obviamente el primero es la peor opción: es más solitario y sobretodo cruza unos macizos montañosos que pueden ser peligrosos en caso de estar habitados por lupinos. El segundo, en cambio, está bordeado por pequeños pueblos donde los pjs pueden encontrar alojamiento durante el día y donde el tránsito humano es mayor i donde por consiguiente es más fácil encontrar algo con que alimentarse. Sea cual sea la opción que escojan los pjs el viaje transcurrirá con total tranquilidad aunque con la primera opción tardarán un día más que con la segunda (tres en el primer caso y dos en el segundo).

A medida que se acerquen a la ciudad de Figueres verán las luces que empiezan a vislumbrarse en la oscuridad. Si llegan más tarde de las diez de la noche las puertas de las murallas están ya cerradas. Siempre les queda el recurso de saltar aunque si viajan con caballos o carruajes tendrán serias dificultades

para entrar los animales. Ya en el interior una rápida mirada y los pjs se darán cuenta que hay bastantes soldados, no únicamente en el exterior patrullando sino también por las calles de la villa. Nada más entrar, con las tiradas pertinentes (Percepción + Alerta a dificultad 9 o bien el uso de las disciplinas de Áuspex) se darán cuenta que alguien les está vigilando. Por mucho que intenten atrapar a quien les espía no lo conseguirán y finalmente deberán desistir: sea quien sea conoce mucho mejor la ciudad que ellos. Además, lo más importante debería ser localizar a Zacarías Raban, el protegido del pj ventrue y que según parece tiene en su poder el Naaralabs, el libro tan deseado por Arnau, el príncipe de Manresa.

LA CIUDAD DE FIGUERES

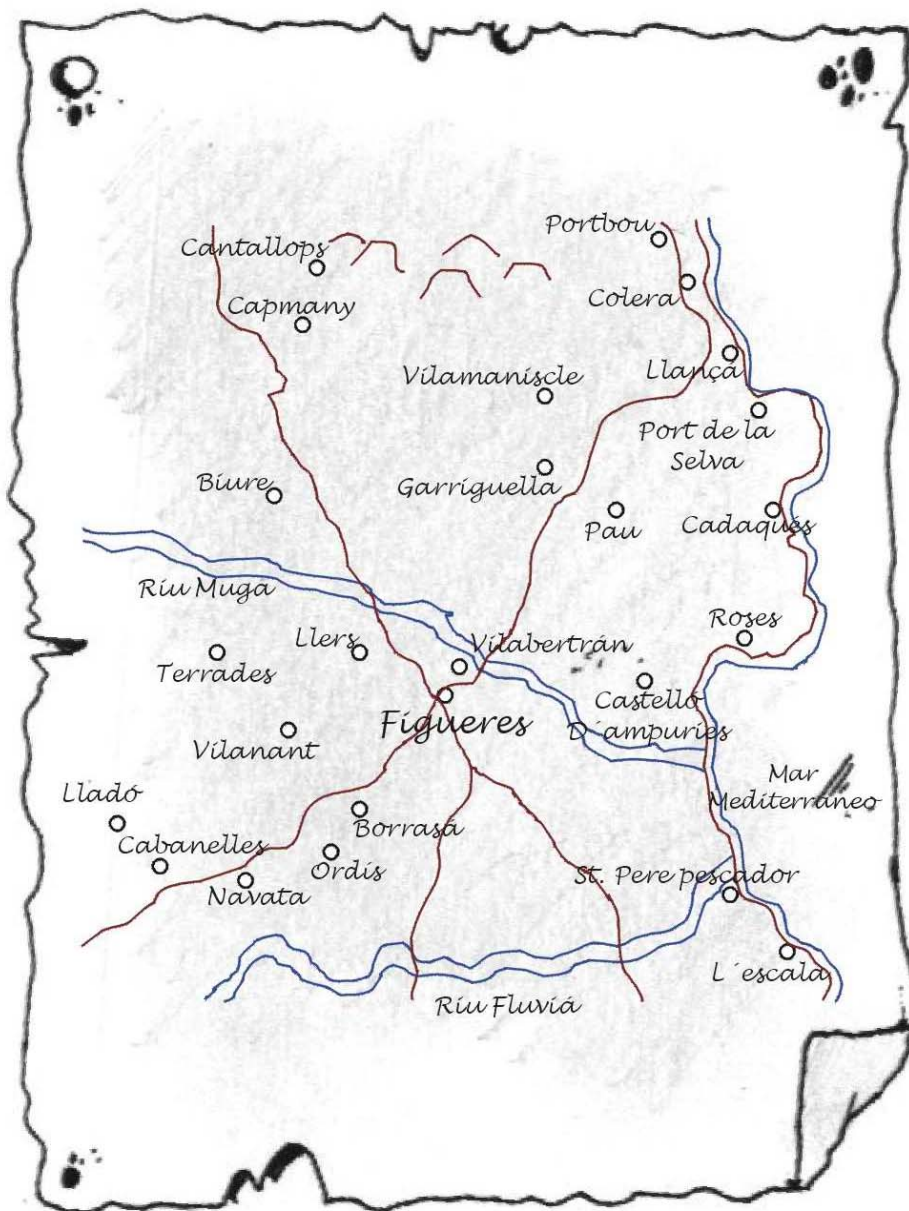
Punto neurálgico de las comunicaciones entre la Catalunya Nova y la Vella, la ciudad de Figueres cuenta actualmente con una población que ronda las dos mil personas. Con un total de seis habitantes cainitas entre el resto de mortales, los vampiros no han limitado su radio de acción a la ciudad sino que lo han extendido hasta las pequeñas poblaciones vecinas. El príncipe, un antiguo perteneciente al clan lasombra domina la ciudad con mano de hierro gracias a sus múltiples contactos en la zona, especialmente entre la nobleza, y que le permitieron acabar con el príncipe reinante en la ciudad hasta ese momento, un miembro del clan ventrue. En caso que el pj pertenezca a este mismo clan y saque una tirada de Inteligencia + Conocimiento del clan a dificultad 7 o bien Inteligencia + Política a dificultad 8 será conocedor de estos hechos. Si no, siempre pueden enterarse por cualquier otro medio.

Los hechos acaecidos en el call judío en las últimas jornadas así como la posterior llegada de los enviados inquisitoriales han colocado al príncipe en una posición difícil. Entre la gente empiezan a propagarse rumores que incriminaban a judíos en diferentes actividades criminales.

El antiguo conflicto de Figueres: Todo se remonta a hace unos pocos centenares de años, cuando la proximidad de los reinos árabes del sur de la península ibérica provocaba la inquietud de los habitantes de la zona. Libre de pobladores cainitas, llegó hasta la ciudad de Figueres un vampiro de nombre Gilbert y procedente del imperio franco del norte. El tal Gilbert, un lasombra, estableció su residencia en la ciudad y durante muchos años él fue el único habitante. Poco a poco, y cuando la frontera de guerra con los reinos de Taifas se fue alejando vinieron algunos cainitas procedentes de otros lugares a instalarse. Entre los que llegaron había un ventrue de nombre Rafel, aproximadamente sobre el 1159.

Años después de su llegada a la comunidad, Rafel creó un neonato sin permiso de Gilbert. Este hecho iba en contra de la Tercera Tradición aunque en la zona no había sido aplicada prácticamente nunca. Pero Gilbert venía de otras tierras y al enterarse del hecho montó en cólera y mandó llamar a su presencia a Rafel y su neonato. Después de una agria discusión a Gilbert se le ofuscó la mente y atacó al neonato provocándole la muerte allí mismo. En un primer momento, totalmente sorprendido, Rafel fue incapaz de moverse pero cuando reaccionó lo primero que hizo fue traspasar a Gilbert con su espada. Aprovechando la ventaja de la sorpresa Rafel descargó toda su ira contra la indefensa figura de Gilbert hasta que cayó al suelo con la cabeza separada del tronco, víctima del golpe definitivo. Rafel dejó caer la espada y lloró lágrimas de sangre mientras abrazaba el cuerpo sin vida de su neonato, que no era otro que una mujer de la que se había enamorado y que había convertido en un ser igual que él. Así permaneció horas hasta que el fuego que había inflamado su interior se fue apagando y la razón volvió a dominar su mente. Dándose cuenta de lo que hecho llamó al resto de cainitas de la ciudad y les explicó lo que había sucedido. Entonces, en un giro totalmente inesperado para él el resto de vampiros lo escogieron como nuevo príncipe de Figueres, cargo que finalmente Rafel aceptó. Todos estuvieron de acuerdo, todos excepto Tomeu, el otro Lasombra de la ciudad y amigo de Gilbert. Pero Tomeu no se vengó inmediatamente; bien al contrario: decidió simular que aceptaba la decisión de sus compañeros y se retiró a su refugio donde empezó a maquinarse la que sería su venganza. Poco a poco Tomeu fue ampliando su campo de influencia dentro de la sociedad mortal consiguiendo aliados y contactos y aumentando su fortuna personal que al mismo tiempo invertía en nuevas adquisiciones. Cuando su poder era suficientemente grande compró la ayuda de un nosferatu. Éste, gracias a sus redes de información basadas en animales ghouls descubrió donde estaba el refugio secreto de Rafel y lo comunicó a Tomeu. El lasombra puso en marcha su plan: hombres suyos entraron de día en todos los refugios de los cainitas que sabía que eran fieles a Rafel y los decapitaron. Sus cabezas fueron llevadas a la habitación donde dormía el ventrue y allí las empalaron. Cuando Rafel se despertó a la noche siguiente lo primero que vio fueron las cabezas atravesadas de sus compañeros y amigos, y rodeándolo Tomeu y sus hombres. Rafel intentó lanzarse sobre el lasombra pero una lluvia de flechas lo atravesó y cayó inmóvil. Loco de rabia por la traición a la que habían sido sometidos él y sus amigos, lo último que notó fueron los colmillos de Tomeu que se clavaban en su cuello y que sorbo a sorbo le iban absorbiendo la vida. Tomeu había cometido Diablere pero eso no le importaba. Reunió todos los cainitas que aún estaban vivos en una gran sala y allá

dejó caer el contenido macabro del saco que llevaba uno de sus hombres: las cabezas cortadas de todos los otros vampiros, entre ellas la de Rafel. Naturalmente, nadie se opuso ni levantó la voz más de lo conveniente y Tomeu fue nombrado Príncipe de Figueres sin ningún tipo de oposición. Desde entonces la ciudad ha vivido un periodo de paz, al menos hasta la llegada de la Inquisición y los pjs.



Actualmente, la población cainita de Figueres se reduce a un total de seis miembros: uno es Tomeu, el príncipe; también encontramos un malkavian de nombre Augusto, un nosferatu llamado Pere; dos lasombra, Joan (neonato de Tomeu) y Sixte; finalmente una toreador que responde al nombre de Joana. De las únicas personas de las que podrán obtener la verdad de los hechos que sucedieron en Figueres son de Pere –que pedirá un poco de información a cambio (será tan explícito como lo sean los pjs) –de Augusto y de Joana, aunque ésta última únicamente explicará lo que sabe al pj que también sea toreador. El resto de relaciones de los cainitas de la ciudad con los pjs vendrán dadas por las relaciones que mantengan sus respectivos clanes en general, a menos que los pjs hagan algo especial que reporte beneficios a un vampiro en particular, momento en que la predisposición de éste hacia el pj podría cambiar sustancialmente.

El ambiente de la ciudad es en estos momentos muy difícil para los vampiros, sobretodo desde la llegada de la inquisición. Pocos son los que se aventuran a salir aunque sea únicamente para alimentarse, por miedo a cualquier movimiento que pueda llamar la atención de los miembros de la Sociedad de Leopoldo o incluso los hombres del barón Jaume, el noble que comanda las fuerzas de la ciudad y que vive en el castillo que se erige en un extremo de las murallas.

EL PRÍNCIPE TOMEU

Tomeu es un vampiro perteneciente al clan de los lasombra, el más importante en la Corona d'Aragó. Se trata de un poderoso cainita de sexta generación. Originariamente era de séptima pero cometió diablere sobre un antiguo. Aparenta no tener más de veinte años, con los cabellos que le caen sobre las espaldas y una barba bien cuidada. De constitución atlética, camina con paso seguro y confiado. Es vengativo, pero nunca se precipita; siempre espera el momento más oportuno para descargar su golpe. Así es como se hizo con el control de Figueres, ciudad que controla con mano de hierro sin tolerar ningún incidente que vaya contra sus intereses. Últimamente está intentando extender su radio de influencia hacia los pueblos vecinos, apoyando gran parte de su poder en sus numerosos contactos, conseguidos gracias a la enorme fortuna de la que dispone y a la que sabe sacar el máximo rendimiento. Su influencia se extiende desde los nobles de la zona hasta la misma iglesia, aunque no llega a tanto como para influir en los designios de la Santa Inquisición. Un poco paranoico, dispone de un refugio debajo mismo del castillo del barón, lugar donde acostumbra a descansar. Los últimos sucesos que se han producido en Figueres escapan a su control a pesar que se deben a unos sucesos originados en principio por él (ordenó la muerte de diferentes comerciantes que habían estado relacionados con Rafael) y que ahora no puede controlar; y para acabar de estropearlo todo los inquisidores se han presentado en la ciudad. Por todo esto no se fiará demasiado de los pjs, y menos habiendo un ventrue entre ellos.

EL PRÍNCIPE TOMEU

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 4, INT 5, AST 5.

Talentos: Actuar 3, Alerta 4, Esquivar 2, Empatía 5, Fullerías 2, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 4, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Música 2, Etiqueta 3.

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

Disciplinas: Dominación 6, Obtenebración 4, Potencia 2, Protean 2, Fortaleza 3.

Trasfondos: Criados 4, Recursos 4, Posición 5, Rebaño 3, Influencia 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 4.

Camino: Del cielo 6.

Fuerza de Voluntad: 8.

AUGUST, EL MALKAVIAN

Augusto es un malkavian de octava generación, pero muy antiguo: nació el año 48 a.c., cuando fue mordido por un hombre fugitivo que lo convirtió en lo que es ahora. Augusto no soportó en lo que se había convertido y su mente ya torturada (era un esclavo) acabó de romperse. Obligado por las circunstancias Augusto tuvo que huir pero no antes de hacer una visita a la casa del que hasta entonces había sido su amo. Desde aquel momento fue vagando de un lado a otro hasta que se instaló en la zona de los condados catalanes. Llegó a la ciudad de Figueres poco después que en ella se instalase Gilbert, convirtiéndose en el primer compañero de éste en la villa. Él ha vivido todos los sucesos ocurridos y ya explicados anteriormente, pero la verdad es que no sentía demasiada simpatía hacia ninguno de los sucesivos príncipes que han ido dirigiendo la política cainita de Figueres, y el actual no le merece más respeto que los anteriores. Si se involucra con los pjs será únicamente porque éstos pueden proporcionarle un poco de diversión o bien "él se la puede proporcionar a ellos".

AUGUST EL MALKAVIAN

FUE 3, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 4, APA 3. PER 4, INT 3, AST 4.

Talentos: Actuar 4, Alerta 3, Empatía 3, Fullerías 3, Pelea 3, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 3.

Conocimientos: Lingüística 2, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 2.
 Disciplinas: Auspex 3, Dementación 4, Ofuscación 2.
 Trasfondos: Recursos 2, Rebaño 2.
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 2.
 Camino: De la Humanidad 5.
 Fuerza de Voluntad: 6.

PERE EL NOSFERATU

Pere es un nosferatu de séptima generación. Originario de la zona de los pirineos, Pere nació alrededor del año 820 después de Cristo. Era el menos de una familia de cuatro hermanos, y de joven se sintió atraído por la vida monástica. Debido a que la herencia de su familia ya estaba repartida y él no tenía lugar en el reparto, su padre lo hizo ingresar en un monasterio para que siguiese la carrera eclesiástica. Feliz con su nueva vida, el joven Pere rápidamente destacó en su comunidad. Sus superiores lo tenían por un muchacho muy prometedor, con un futuro brillante. Pero por desgracia, las cosas se torcieron. Observado desde hacia tiempo por un vampiro nosferatu, Pere fue finalmente atacado y se convirtió en lo que es ahora. Desde entonces se ha dedicado a viajar por diferentes condados catalanes, e incluso ha llegado hasta el sur del reino de Burgundia y a la ciudad de Milán. Ahora hace menos de treinta años que llegó a Figures, ciudad donde se ha instalado y donde tiene su cubil, concretamente en los subterráneos y calabozos del castillo. Su guarida está bien protegida, pues un par de soldados que allí hacen las guardias son ghouls suyos, aparte de otras criaturas que además le sirven como espías. Conoce prácticamente cualquier cosa que sucede en la ciudad y estaría dispuesto a intercambiar información con los pjs si éstos tiene algo que pueda interesarle.

PERE EL NOSFERATU

FUE 5, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 4, APA 0. PER 4, INT 3, AST 4.
 Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4, Empatía 3, Intimidación 2, Pelea 4, Subterfugio 3.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Etiqueta 1, Pericias 3, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con animales 4.
 Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 2, Teología 3.
 Disciplinas: Animalismo 4, Ofuscación 4, Potencia 2, Protean 2, Fortaleza 2.
 Trasfondos: Criados 3.
 Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 2, Coraje 3.
 Camino: Del Cielo 8.
 Fuerza de Voluntad: 7.

JOAN, EL NEONATO LASOMBRA DEL PRÍNCIPE

Estamos hablando de un vampiro joven, de no más de cuatro años de vida pero que gracias a su creador es de séptima generación. Joan es el hijo de un barón que vive en la zona del Ripollès, el cual piensa que está en Italia enriqueciendo sus conocimientos. En realidad, Tomeu lo convirtió en cainita de cara a un futuro. Sus planes son aumentar de aquí unos años sus dominios y su zona de influencia, y para eso necesitó a un aliado en las tierras de Ripoll. Así es como se fijó en el hijo del noble dominante de la zona, y cuando descubrió que su padre se estaba planteando el enviarlo a Florencia para estudiar cuando tuviese edad hizo que Sixte se trasladase a Ripoll para vigilarlo y decidir si podría ser un candidato óptimo a sus planes. Sixte estuvo unos años vigilando a Joan y finalmente decidió que éste sí que respondía al perfil que tenía pensado Tomeu. Eso fue suficiente para el lasombra. Cuando Joan se dirigía hacia Barcelona para embarcar en un barco que lo tenía que conducir a Florencia envió a sus hombres para que lo capturasen y lo llevasen a su refugio, donde lo convirtió en lo que es ahora, mientras que gracias a sus contactos arreglaba la desaparición de Joan, haciendo que el padre creyese que su hijo sí que estaba en la ciudad italiana. Cuando esté lo suficientemente formado y preparado Tomeu tiene pensado hacer matar al barón y simular que Joan vuelve de Italia para hacerse cargo de la baronía. Con lo que no ha contado Tomeu es con la desmesurada ambición de Joan. Las verdaderas intenciones de éste son las de seguirle el juego mientras le convenga, para cuando llegue el momento de asesinar a Tomeu y hacerse él con el control usurpando la posición de su mentor. Muy joven cuando fue abrazado, Joan no aparenta tener más de quince o dieciséis años. Bastante débil físicamente, suple este defecto con una gran inteligencia y

determinación, que unidas a una templanza antinatural hacen de él un enemigo muy peligroso. Desgraciadamente para él, Tomeu aún no ha descubierto la verdadera ambición de Joan.

JOAN EL LASOMBRA

FUE 2, DES 2, RES 2. CAR 3, MAN 5, APA 3. PER 4, INT 5, AST5.
 Talentos: Actuar 5, Alerta 3, Empatía 4, Intimidación 3, Liderazgo 4.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 3, Etiqueta 3, Música 2.
 Conocimientos: Academicismo 2, Leyes 1, Medicina 1, Ocultismo 2, Política 3.
 Disciplinas: Dominación 4, Obtenebración 3, Potencia 1, Protean 1, Presencia 1.
 Trasfondos: Criados 1, Recursos 3, Mentor 4, Influencia 1.
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 2.
 Camino: Del Cielo 7.
 Fuerza de Voluntad: 8.

SIXTE, CAINITA LASOMBRA

Sixte es un lasombra de octava generación, antiguo miembro de la curia eclesiástica de la ciudad de Cluny. Fue creado por un noble lasombra de la zona con el objetivo que la iglesia le fuese favorable en su enfrentamiento con otro señor feudal vecino suyo, que por su parte estaba dominado por un ventrue. La jugada le salió mal y su feudo fue asaltado por los ejércitos de su enemigo. Él murió y Sixte se vio obligado a huir cruzando la zona conocida como la Marca Hispánica. Instalado en la ciudad de Tarragona, tuvo que huir víctima del instinto asesino de un assamita que vivía en la ciudad y que tenía una deuda de sangre pendiente con ciertos miembros del clan lasombra. Obligado a correr de nuevo para salvar la vida se instaló definitivamente en Figueres, donde fue testigo de todos los acontecimientos que llevaron a la lucha fratricida entre cainitas por hacerse con el control de la ciudad. Actualmente es la conexión de Tomeu con la iglesia. En otro orden de cosas, desconfía totalmente de Joan, y si pudiese demostrarle al príncipe cuáles son las intenciones de éste no dudaría en hacerlo, agradeciendo con generosidad a quien lo ayudase en la empresa.

SIXTE, CAINITA LASOMBRA

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 4, INT 3, AST 3.
 Talentos: Actuar 4, Alerta 3, Empatía 3, Intimidación 3, Liderazgo 3, Subterfugio 2.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Equitación 1, Etiqueta 2, Sigilo 2.
 Conocimientos: Academicismo 3, Teología 3, Investigación 2, Leyes 1, Lingüística 1, Política 2.
 Disciplinas: Dominación 3, Obtenebración 2, Potencia 2, Protean 1, Celeridad 1, Ofuscación 2.
 Trasfondos: Recursos 2, Criados 3, Influencia 2, Posición 1.
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 3.
 Camino: Del Cielo 7.
 Fuerza de Voluntad: 7.

JOANA, CAINITA TOREADOR

Joana es un vampiro de octava generación que procede de la Catalunya Nord, al otro lado de los Pirineos. Originaria de la ciudad de Puigcerdà fue convertida en lo que es ahora a la edad de quince años por un toreador impresionado por su belleza, belleza que con los años ella misma se ha encargado de ir cuidando hasta llegar al majestuoso aspecto que presenta hoy en día. Llegó a la ciudad de Figueres hace ya años, los suficientes para ser testigo de los hechos que convirtieron a Tomeu en el príncipe de la ciudad. Su actitud será de recelo con los recién llegados, y con la única persona en quien podría llegar a confiar un poco es el personaje toreador que está presente en el grupo. Su ayuda, pero, se limitará a explicarle los hechos de los que ella tiene conocimiento y quizás alguna cosa más que para ella no represente ninguna complicación futura en su posición social dentro de la ciudad. Su refugio está situado en una casa de la zona más próspera de Figueres, con la cripta en una excavación realizada en los sótanos de la mansión a la que se accede a través de un pasadizo excavado en la roca. El interior de la casa está lleno de todo tipo de objetos de arte, verdadera debilidad de cualquier toreador y ante la que Joana se pasa horas extasiada contemplándola.

JOANA, CAINITA TOREADOR

FUE 1, DES 3, RES 2. CAR 4, MAN 4, APA 5. PER 3, INT 3, AST 4.

Talentos: Actuar 2, Empatía 2.

Técnicas: Equitación 3, Etiqueta 4, Música 5, Herbolaria 3, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 3, Lingüística 2, Ocultismo 3.

Disciplinas: Auspex 4, Presencia 4.

Trasfondos: Recursos 4, Rebaño 3, Criados 3, Posición 3, Contactos 2.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Camino: De la Humanidad 8.

Fuerza de Voluntad: 7.

EL ASALTO AL CALL JUDÍO

A medida que los pjs se vayan integrando en la vida de la ciudad se irán dando cuenta que no sólo entre la población cainita hay problemas; éstos se extienden también a la población normal de la villa, además de estar relacionados en gran parte con los intereses vampíricos de sus habitantes. No es en vano que la política de Figueres –al igual que en muchas otras ciudades del medioevo europeo –está fuertemente interrelacionada con todos los secretos e intereses ocultos de los cainitas que allí habitan.

Todo se inició con unos asuntos de dinero entre algunos miembros de la comunidad judía de Figueres y diferentes comerciantes de la ciudad. Estos hombres, tras pedir una serie de préstamos a los judíos vieron como, debido a unas inundaciones que se produjeron en la zona tras unas fuertes tormentas y que tuvieron unas consecuencias desastrosas para toda la gente de la comarca –o casi toda –, las materias primas necesarias para sus negocios desaparecieron y ante tal catástrofe éstos amenazaban de hundirse y dejarlos en la miseria. Cuando llegó el momento de devolver los préstamos sus bolsillos estaban vacíos y los intereses se iban acumulando. Desesperados, viendo su futuro cada vez más negro, decidieron iniciar un plan para salvarse: hicieron circular el rumor que determinados judíos eran los responsables de unas misteriosas muertes y desapariciones acaecidas últimamente por los alrededores de Figueres. Los muertos eran, más concretamente, un escriba ayudante del prelado de Figueres y un capitán de la guardia de la ciudad. Los desaparecidos eran un comerciante de vino de la misma ciudad, un artesano y la hija del alguacil del castillo de Ramon, el barón de la zona. Lo que los comerciantes no podían saber es que las desapariciones eran debidas al conflicto entre Tomeu y Rafel, el antiguo príncipe de Figueres. La guardia de la ciudad realizó una batida en el call. Desgraciadamente, uno de los inculpados era Gamliel, un primo de Zacarías Nem -Raban. Después de registrar las cosas de Gamliel los guardias encontraron algunos libros y otros signos de manifestaciones (principalmente celebraciones tradicionales judías) no bien vistas por los representantes de la iglesia católica (que naturalmente no dejaron pasar la oportunidad de involucrarse en el asunto). Se produjeron algunas detenciones, entre ellas las de Gamliel, y la gente, exaltada por las mentiras propagadas y que poco a poco habían ido arraigando en su pensamiento, asaltaron el call judío de Figueres. El asalto fue extremadamente violento, con un uso desmesurado de la violencia por parte de los asaltantes, con varias decenas de personas heridas –principalmente judíos –y casas quemadas, además de otras saqueadas. Enviados por la Santa Inquisición, un grupo de inquisidores escoltados por soldados (¿recordáis a Joan el monje?) llegó a la ciudad. Si los judíos estaban preocupados, ahora tenían auténticos motivos para estar aterrados. Los enviados de la Curia rápidamente se hicieron cargo de la situación. Ante esta presencia inesperada en la ciudad Tomeu intentó utilizar sus contactos, pero de nada le sirvieron. Éste fue el motivo por el que recomendó a todos los cainitas que limitasen sus actividades mientras durase la presencia inquisitorial en Figueres: era preferible pasar un poco de hambre a ser quemado en la hoguera.

Joan se hará cargo de la situación hasta que llegue el Jefe Inquisitorial, Tomasso di Carnea, el cual hará su entrada a Figueres el día siguiente a la llegada de los pjs. Joan intentará llevar la investigación de la forma más correcta y humana –tal y como un inquisidor puede entender este concepto –posible. Nadie será torturado, aunque si interrogado, pero si que ordenará un nuevo registro del call, y más concretamente de las casas de los inculpados y de sus familiares o amigos más próximos. Éste será un hecho muy importante, pues hará que Zacarías Nem -Raban, al verse en peligro de ser detenido y puesto a disposición de la Santa Inquisición, decida irse y desaparecer. Un grupo de seis soldados con un clérigo acompañándolos se dirigirá a la casa de Nem -Raban para registrarla, justo cuando éste estaba a punto de regresar. Zacarías, asustado, esperará que se haga de noche para entrar en su casa. Su pensamiento es el de coger todo aquello que sea esencial para él y después huir. Entre todo aquello "esencial" incluye por supuesto el Naaralabs. Lo que nos sabe él es que el libro ha sido descubierto el clérigo que lo ha cogido para llevarlo a Joan. Zacarías entra a escondidas durante la noche y descubre con pesar que el libro ha desaparecido. Resignado, recoge todo lo que puede (incluyendo unas notas que hacen referencia al libro)

y abandona la casa. Se dirige a visitar al rabino, a quien expone su idea y que no es otra que la de viajar hacia el norte siguiendo el camino de la costa y cruzando la frontera instalarse en la ciudad de Marsella. No le comentará nada de la desaparición del libro, pues aún no ha tenido tiempo de darse cuenta de todo el poder que el Naaralabs esconde en su interior. El rabino le dará un poco de dinero, una carta para el rabino de Marsella y un par de consejos con la promesa que no dirá a nadie el lugar donde se dirige. Zacarías partirá aquella misma noche. Mientras, el clérigo ha entregado el libro a Joan que encargará su traducción y ordena que su descubrimiento permanezca en secreto mientras da la orden de encontrar a Zacarías. Cuando los pjs lleguen, nadie excepto el rabino sabe donde se encuentra Zacarías, y éste no piensa decir nada. La gente del call está muy asustada, y para conseguir que den a unos extraños cualquier tipo de información éstos deberán pasar una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 9 o bien Manipulación + Subterfugio a la misma dificultad. Como mucho, indicarán a los pjs la casa donde vive (perdón, vivía) Zacarías. Si deciden entrar a registrarla deberán ir con cuidado. Carlos, encargado de encontrar a Zacarías, ha apostado seis hombres para que vigilen la casa con la esperanza que éste vuelva a escondidas. Los soldados están divididos en tres grupos: dos de ellos están en unos portales cercanos y el tercero un piso del delante. Los dos primeros son relativamente fáciles de ver (Percepción + Alerta a dificultad 7) pero el tercero ya cuesta un poco más (Percepción + Alerta a dificultad 9). Además, este tercer grupo va armado con arcos. Si los pjs entran en la casa uno de los soldados irá a buscar refuerzos mientras los otros intentan atrapar a los pjs en el interior. Si el combate se desarrolla en la calle el ruido atraerá más soldados en diez asaltos; pero si este combate se produce en la casa de Zacarías el resto de guardias no llegarán hasta veinte asaltos después, cuando hayan sido alertados por el sexto soldado.

En caso que finalmente consiguiesen registrar la casa no encontrarán nada de interés (Percepción + Alerta a dificultad 8); recordemos que en estos momentos el libro está en poder de la Santa Inquisición (concretamente de Joan el monje) y que las notas se las llevó el propio Zacarías.

Lo que sucederá es que pondrán sobre aviso a Tomeu, el cual ordenará que lleven a los pjs a su presencia en caso que antes no hayan decidido presentarse ante él por propia iniciativa.

Si los pjs han hecho esto la misma noche de su llegada no tendrán tiempo material de hacer nada más excepto ir a buscar una buena pasada donde poder descansar y dormir durante el día. Será precisamente durante éste cuando llegue Tomasso di Carnea -es importante que los pjs no descubran este nombre hasta que no hayan encontrado a Zacarías y hayan hablado con él-.

Tomasso, informado de todo lo sucedido por Joan (incluso el incidente ocasionado con los pjs en caso que éste haya tenido lugar) ordenará que el libro sea trasladado inmediatamente a Roma para ser examinado por los mayores expertos de la curia romana. Formarán la comitiva el mismo Joan acompañado de ocho hombres más de su confianza que partirán el mismo día a las doce de la mañana y que cogerán el camino que conduce hasta la costa para dirigirse en dirección norte.

Recordemos además que Tomasso ha llegado acompañado por un total de doce soldados y cuatro frailes inquisidores. El de Carnea se instalará en el castillo junto con su séquito. Allí interrogará y torturará (él no es tan bien mirado como Joan) los judíos capturados, un total de doce, durante cuatro días. Ninguno de ellos confesará, y al quinto día ordenará que a la puesta de sol sean quemados en la Plaza Mayor. Los interrogatorios se llevarán a cabo en los subterráneos del castillo, allí donde están retenidos los prisioneros. Vigilan el castillo medio centenar de hombres bien armados así que si los pjs deciden liberarlos se lo deberán tomar con bastante tranquilidad y cautela.

Mientras, el barón Ramon se dará cuenta de lo que está pasando pero en una actitud por así llamarlo política colaborará en todo lo posible con las fuerzas inquisitoriales, interesado como está en mantener unas buenas relaciones con la iglesia para no ver comprometida su situación dentro de la nobleza de la Corona.

Finalmente, el príncipe de Figueres intentará que la presencia vampírica pase lo más desapercibida posible. Si los pjs organizan o se ven involucrados en cualquier altercado (como por ejemplo el de la casa de Zacarías) ordenará que sean llevados a su presencia. Sabe que con la Inquisición en la ciudad el más mínimo indicio de actividad cainita puede ponerlos sobre aviso, cosa que podría significar el fin de su poder en la zona -y eso contando que consiguiese sobrevivir-. Si los pjs son llevados a su presencia lanzará un aviso: un error más y serán expulsados de la ciudad. No tolerará ninguna acción irresponsable que pueda alertar a los inquisidores. Tomeu no aceptará ninguna excusa por parte de los pjs, aunque escuchará encantado todo aquello que le expliquen (especialmente si hace referencia al libro). Si los pjs le piden sobre el origen de las muertes y desapariciones que son la causa del conflicto contra los judíos no tendrá ningún inconveniente en explicar la causa, aunque él no piensa -ni puede- hacer nada al respecto.

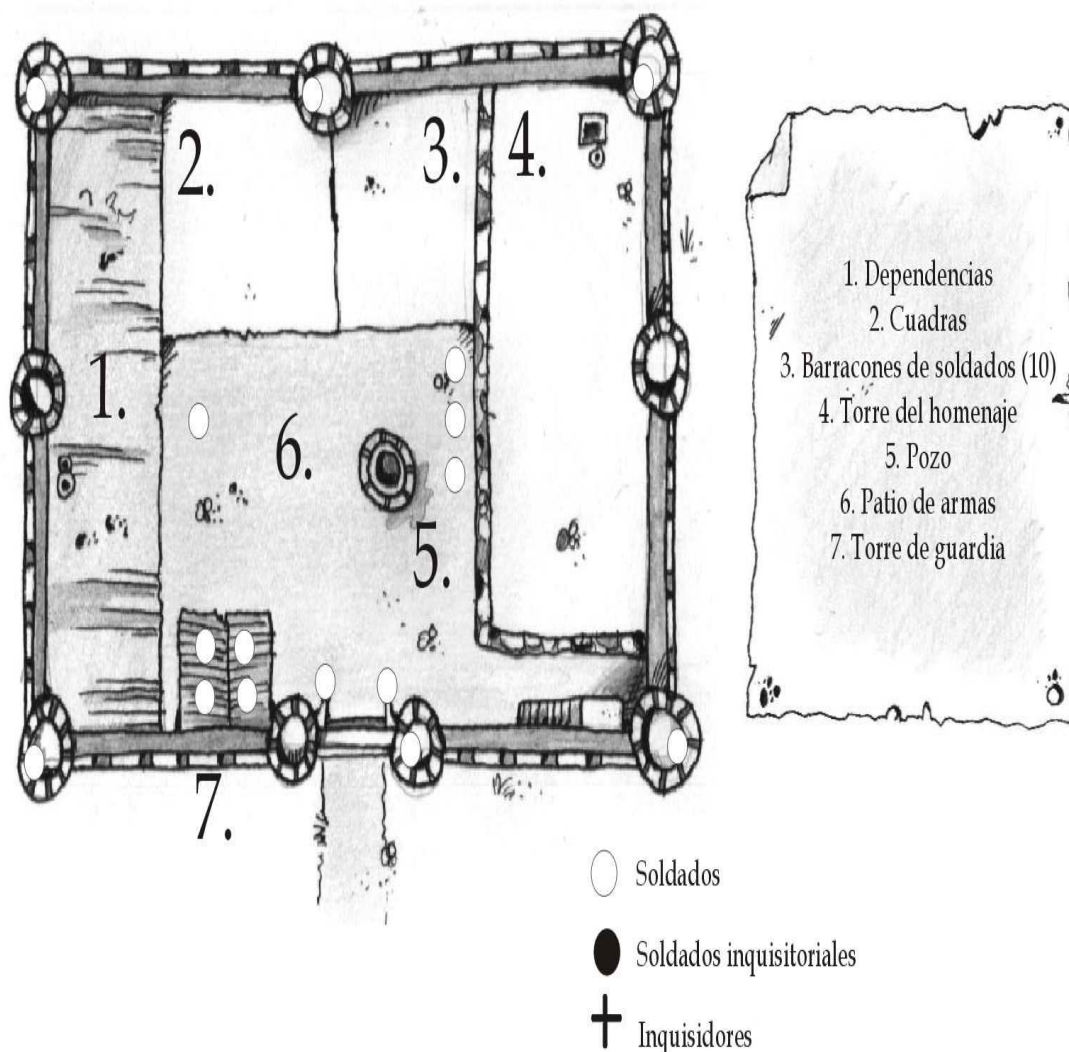
El rabino de Figueres: En la batida realizada en el Call las tropas del barón han detenido también al rabino de la comunidad judía. Después de encadenarlo lo trasladan a los subterráneos del castillo junto con los otros prisioneros, aunque a él lo colocan en una celda aparte, encadenado a la pared. Incluso después de la llegada del inquisidor Tomasso, Assaf, que así se llama el rabino, no será torturado hasta el

último día. Tomasso está más interesado en descubrir todo lo que pueda referente al libro además de localizar a Zacarías que en otra cosa. Cuando se da cuenta que interrogándolo no conseguirá nada y que después la tortura tampoco dará resultados se encolerizará y decidirá utilizar las piras crematorias.

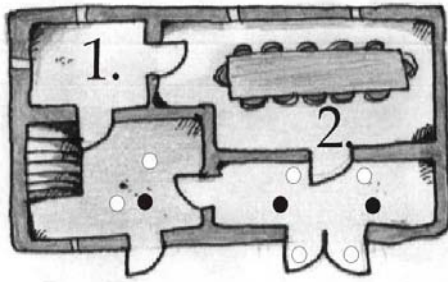
Si los pjs están un tiempo por el call y se dedican a hacer averiguaciones, con tiradas de Percepción + Alerta a dificultad 8 o bien de Carisma + Empatía a dificultad 7 durante alguna conversación con alguno de estos judíos descubrirán que las tropas inquisitoriales han detenido a doce personas, al rabino y además que buscan a Zacarías Nem -Raban. Todos se encuentran en los subterráneos del castillo donde están siendo interrogados.

Si los pjs deciden entrar en el castillo deberán hacerlo con mucho sigilo (utilizar las tiradas correspondientes con dificultades variables entre 6 y 9): los soldados son bastante competentes (los inquisitoriales aún más) y la presencia de la curia hace aún más peligrosa la estancia. Si cualquier pj se aproxima lo suficiente a un clérigo éste podría notar la presencia de una entidad sobrenatural por los alrededores, siendo especialmente cierto en el caso de Tomasso.

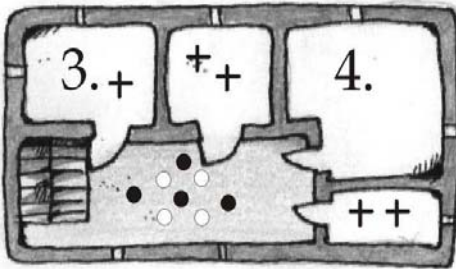
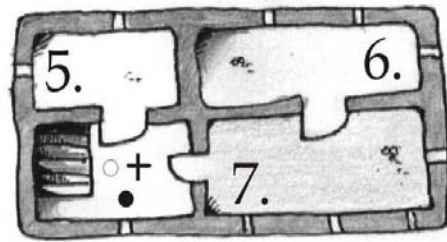
Si a pesar de todo consiguen llegar hasta Assaf éste se mostrará muy reticente a hablar con ellos. Para conseguir que colabore deberán o bien usar alguna disciplina o bien sacar una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 9.



Torre homenaje Planta baja



Torre homenaje segunda planta



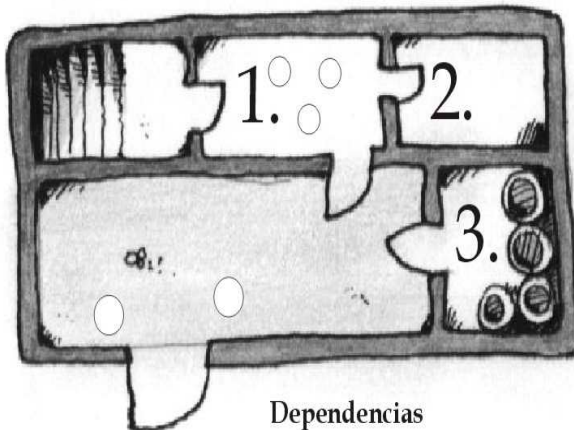
Torre homenaje primera planta

1. Cocina
2. Salón
3. Tomasso
4. Sala de invitados
5. Aposentos
6. Aposentos privados del Barón
7. Aposentos

○ Soldados

● Soldados inquisitoriales

+ Inquisidores



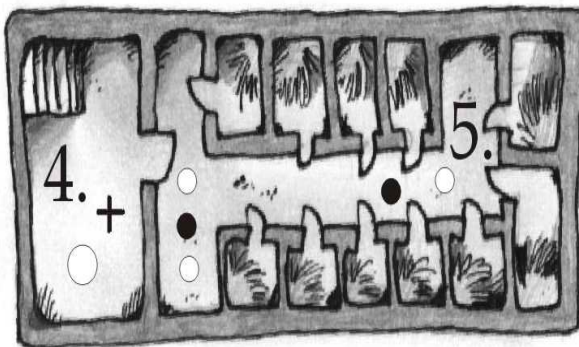
Dependencias

1. Sala de guardia
2. Armería
3. Despensa
4. Sala de tortura
5. Celdas

○ Soldados

● Soldados inquisitoriales

+ Inquisidores



Subterráneos

ENRIC, BARÓN DE FIGUERES

FUE 3, DES 4, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 2, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 3, Etiqueta 1.

Conocimientos: Leyes 2, Política 3, Sabiduría Popular 2.

Trasfondos: Recursos 5, Posición 4, Contactos 4, Influencia 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7

INQUISIDORES TÍPICOS

FUE 1, DES 2, RES 2. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 2, INT 3, AST 3.

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Empatía 2, Intimidación 3.

Técnicas: Equitación 1, Etiqueta 1, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2.

Trasfondos: Recursos 1, Contactos 3, Influencia 3, Posición 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 8

Fe: 3.

SOLDADOS INQUISITORIALES

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 3, Tiro con arco 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1, Lingüística 1, Medicina 1, Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 8.

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería (+1 a la dificultad de tocar al portador).				
Arco largo	v.	4	$\frac{1}{2}$	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

GUARDIAS NORMALES

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería (+1 a la dificultad de tocar al portador).				
Arco largo	v.	4	$\frac{1}{2}$	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

ASSAF, RABÍNO DE FIGUERES

FUE 2, DES 2, RES 2. CAR 4, MAN 4, APA 1. PER 4, INT 4, AST 4.

Talentos: Empatía 3, Liderazgo 4.

Técnicas: Herbolaria 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 3, Leyes 3 (Judía 5), Lingüística 4, Medicina 3, Ocultismo 4, Política 3, Sabiduría Popular 3.

Trasfondos: Recursos 2, Posición 5, Contactos 4.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 5, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 9.

Fe: 3.

En caso que saquen las tiradas pertinentes, el rabino finalmente les explicará todo lo que sabe:

"Alguien ha propagado rumores falsos que relacionan algunos miembros de mi comunidad con unas desapariciones en la villa. Pero, por los interrogatorios que he sufrido, creo que la atención de los inquisidores se ha desviado hacia otra dirección: la situación de Zacarías Nem –Raban y alguna cosa que los inquisidores creen que éste tenía en su poder. En referencia al lugar donde se puede encontrar a Zacarías, él me comentó que tenía pensado dirigirse hacia la ciudad de Marsella siguiendo el camino de la costa –en este punto hará entrega de un anillo a los pjs –. Con este anillo que os entrego podréis pedir ayuda a las diferentes comunidades judías que os vayáis encontrando a lo largo del camino; espero que no abuséis y le deis buen uso (en caso que esté presente el pjs que protege a Zacarías el anillo será para él). Zacarías, si van haciendo paradas en las ciudades del camino, pedirá seguramente ayuda a las comunidades judías que vaya encontrando, así que con este anillo le podréis seguir la pista por allí donde vayáis pasando".

En caso que los pjs tengan la idea de sacar al rabino de su encarcelamiento éste se negará a ello. No quiere abandonar a sus hermanos, y tratar de huir todos es algo imposible. Aparte, un hecho así descargaría todo el odio sobre su pueblo y su comunidad podría pagar las consecuencias de su acción y sufrir la venganza de las fuerzas inquisitoriales y del barón; así que no estará dispuesto a correr este riesgo.

Dependiendo del día que los pjs puedan entrar en las mazmorras y hablen con el rabino, éste ya habrá sido torturado (el cuarto día desde la llegada del inquisidor) e incluso ya habrá sabrá que morirá en la pira. Según vaya la conversación, el rabino puede optar por comunicar o no este hecho a los pjs.

Si han conseguido reunir toda la información los pjs no tienen nada que hacer ya en Figueres. Deberían partir inmediatamente para seguir a Zacarías y encontrarlo cuanto antes mejor. Saliendo de Figueres y cogiendo el camino que conduce hacia la costa pasarán por pequeños pueblos como Vilabertran, Pedret y Marzá, Vilajuïga y Garriguella, aunque no tendrán ninguna noticia clara de él hasta que no lleguen a Llançà.

Si han conseguido reunir toda la información los pjs ya no tienen nada que hacer en Figueres. Deberían partir inmediatamente para intentar seguir a Zacarías y encontrarlo cuanto antes mejor. Saliendo de Figueres y cogiendo el camino que conduce hacia la costa pasarán por pequeños pueblos como Vilabertran, Pedret i Marzá, Vilajuïga i Garriguella, aunque no tendrán ninguna noticia clara de él hasta que lleguen a Llançà.

Ahora bien, pueden encontrar diferentes indicios a su paso si se detienen en algunas posadas que hay a lo largo del camino. Con una buena tirada de Carisma + Empatía a dificultad 7 el encargado de una posada que encuentren en su viaje y donde se detengan a preguntar recordará un judío que pasó por allí, cenó y se quedó a pasar una noche. No sabe nada más, excepto que llevaba una bolsa bien llena. Si en la tirada anterior consiguen sacar un total de dos o más éxitos durante la conversación el hombre comentará que, durante el día siguiente al paso del judío, pasó por allí un inquisidor acompañado de una escolta de ocho hombres que parecían tener bastante prisa. Comieron y prosiguieron viaje sin comentar nada más.

El pueblo de Llançà: Cuando los pjs lleguen al pueblo descubrirán –si es que no lo sabían ya con una Inteligencia + Sabiduría Popular a dificultad 9 –que aquí hay una comunidad judía. Pueden ir a hablar con ellos, pero para que los atiendan deberán sacar una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 7. Si lo hacen –aunque enseñen el anillo que llevan no les servirá de nada –los acompañarán a ver a su rabino. Cuando hablen con él el anillo si que les será de utilidad. Lo primero que hará el rabino, por cierto, de nombre Manasés, es preguntar por la situación de Figueres, pues les han llegado las terribles noticias. La comunidad judía está alarmada. Referente a Zacarías el rabino les comentará que efectivamente éste pasó por allí. Se quedó un día y siguió camino hacia el norte en dirección a Perpinyà. Por lo que hace referencia a la comitiva inquisitorial Manasés no sabe absolutamente nada.

LA LLEGADA A PERPINYÀ

Saliendo del pueblo de Llançà el camino sigue hacia el norte bordeando la costa y cruzando las villas de Colera y Portbou. El viaje hasta Perpinyà dura una jornada entera y, aunque durante el día esta es una ruta muy transitada, durante la noche está prácticamente desierta.

A medida que se vayan acercando (aproximadamente sobre las cuatro de la madrugada, cosa que sucederá si han salido a primera hora de la noche de Llançà) verán una hilera de humo que se recorta en el horizonte, en pleno pueblo. Cuando entren en la villa empezarán a caer copos de nieve, en principio de forma poco intensa; las calles están llenas de soldados pero pocos habitantes transitan por sus calles a estas horas. Si se dirigen al lugar de donde viene el humo llegarán a unas casas reducidas a cenizas.

Una pira para Zacarías: Coincidiendo con la llegada de la comitiva inquisitorial también lo hizo a su vez Zacarías. Para atravesar las murallas fue interrogado por la guardia que vigila la entrada a la ciudad, la cual desgraciadamente estaba alertada por Joan sobre los judíos viajeros. La descripción que éste les había hecho del hombre que buscaba coincidía exactamente con el judío que tenían delante suyo, así que rápidamente lo retuvieron a la espera que Joan lo interrogase, cosa que hizo lo más pronto posible, tan pronto como fue alertado de la detención. Gracias a su experiencia, Joan no tardó en descubrir quien era en realidad el hombre retenido. Ordenó su detención y acto seguido envió un mensajero hacia la ciudad de Figueres con la finalidad que entregase un mensaje a Tomasso di Carnea donde le informaba de la detención del judío fugitivo. En cuanto supo el hecho de la detención de Zacarías tuvo lugar un intento de protesta por parte de los judíos de Perpinyà que las tropas que se encontraban en la ciudad se encargaron de sofocar quemando las casas de los revoltosos. Seguidamente, Joan ha ordenado ajusticiar a Zacarías el cual se encuentra retenido en el castillo mientras él parte a primera hora de la mañana en dirección a Roma transportando el libro con él.

Ya en la ciudad, si los pjs hablan con las personas que encuentren por la calle lo único que descubrirán es que han detenido un asesino judío, que cuando sus compañeros se han enterado del hecho se han alzado en armas contra el resto de habitantes de la ciudad y que las tropas del Conde han hecho justicia dándoles su merecido castigo. No importa con quien hablen, a los pjs les quedará claro que únicamente podrán saber la verdad de lo que ha sucedido si hablan con algún judío.

Dadas las circunstancias, cualquier intento de hablar con un miembro de la comunidad judía será muy complicado. Ninguno camina por las calles (y no sólo debido a la nevada que lleva cayendo desde hace rato y que hace poco ha empezado a aumentar de intensidad) y la gente está encerrada en sus casas. Para establecer contacto con alguno, el primer paso será conseguir que abran las puertas, y para eso deberán sacar una tirada de Manipulación + Subterfugio a dificultad 9. Si lo consiguen ya podrán utilizar sus disciplinas o bien sacar una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 8. Si también la pasan el judío les explicará que aproximadamente a las cuatro de la tarde les llegaron noticias que un hermano suyo (Zacarías) había sido detenido a las puertas de la ciudad. Según supieron luego, un inquisidor llamado Joan había ordenado que cualquier judío que su descripción coincidiese con la de Zacarías y que llegase por el camino fuese detenido. Después de interrogarlo lo trasladaron a los subterráneos del castillo. Toda la comunidad judía protestó y el Conde, con la complicidad del inquisidor, envió sus soldados a darles un aviso quemando algunas casas en señal de advertencia, que no toleraría más revueltas.

Después de hablar con los judíos ya estará a punto de hacerse de día, así que lo mejor que pueden hacer los pjs es ir a buscar alojamiento (siempre y cuando hayan seguido este orden de actuación).

El día siguiente a la llegada de los pjs Joan proseguirá su viaje acompañado de su escolta mientras que el Conde anunciará la ejecución de Zacarías, la cual se llevará a cabo a la mañana siguiente a las nueve, poco después de la salida del sol. Mientras llega el momento restará prisionero en los subterráneos del castillo.

Cuando los pjs empiecen su actividad la noche siguiente (recordemos que oscurece aproximadamente sobre las cinco y media de la tarde) una de las primeras cosas que descubrirán es la orden de ejecución cursada contra Zacarías. Recordemos que éste es el protegido del pj ventrue, así que llegados a este punto el único pensamiento que debería tener habría de ser el de salvarle la vida sea como sea. No dispone de mucho tiempo, únicamente una noche pues a la mañana del día siguiente ya será quemado en la pira.

El castillo: El castillo del Conde de Perpinyà es de un tamaño medio para lo que es la época, pero las tropas no son excesivamente numerosas. Si los pjs son cautelosos y actúan con prudencia y sangre fría, pero con rapidez y presteza, podrían liberar a Zacarías con cierta facilidad. El problema es si son descubiertos y se da la alarma. Conseguir huir del castillo y después salir de la ciudad podría ser excesivamente complicado.

Los soldados del castillo son una treintena, aparte de escribas, criados y demás habitantes típicos de cualquier castillo de la época. Patrullando por la villa se pueden encontrar unos quince soldados más en grupos de tres, aparte de otros veinte más en las murallas que rodean Perpinyà.

Zacarías está encerrado en los subterráneos, así que si los pjs se limitan a las plantas inferiores pueden simplificar bastante la dificultad del rescate. Si consiguen llegar con éxito a la celda de Zacarías, la segunda parte será la huida. Si no han montado ningún escándalo podrán salir del castillo con bastante tranquilidad y después para salir de la ciudad tendrán bastante con esquivar las rondas y escalar después las murallas.

Salir por la puerta es difícil pues hay cuatro guardias más dos arqueros en las torres, aparte que las puertas están cerradas (en caso de escalar las murallas, ¿qué harán con los caballos si los llevaban?).

En caso que hayan pasado desapercibidos disponen de treinta minutos antes que los soldados descubran la fuga de Zacarías y den la alarma. Si los han descubierto, ni eso. Si en caso de peligro decidiesen refugiarse en el Call está opción se demostrará un error pues es el primer lugar donde irán a buscar los soldados.

Si pueden salir de la ciudad, para despistar a los perseguidores –siempre y cuando no haya una persecución directa –deberán sacar dos éxitos en una tirada de Astucia + Subterfugio a dificultad 7. Si fallan serán perseguidos por un grupo de ocho jinetes (¿qué medio de transporte usan los pjs?). La siguiente tirada será a dificultad 8, también con dos éxitos. Si vuelven a fallar serán alcanzados. Si consiguen huir, ya con más tranquilidad podrán hablar con Zacarías. Éste les explicará todo lo que ha pasado (y que él conoce):

"Compré un libro con el nombre de Naaralabs a un comerciante llamado Berenguer. Ya desde el principio me di cuenta que no había hecho una adquisición cualquiera, que el libro tenía algo especial. Estaba escrito en hebreo, pero no era el original sino una traducción. Además, en determinadas partes se habían utilizado métodos cabalísticos en su concepción. El libro parecía hacer referencia a conocimientos esotéricos de diversas zonas del Próximo Oriente y la India. Un libro de conocimientos ocultos y arcanos, en definitiva. No había hecho más que una mirada superficial pero la verdad es que el libro prometía revelar muchos secretos interesantes. Pues bien, de repente las cosas empezaron a torcerse. Empezaron a producirse una serie de incidentes en Figueres y algunos compañeros, entre ellos mi primo fueron arrestados. Yo no tenía ningún motivo para preocuparme, pero un día al volver a casa vi que ésta estaba siendo registrada por un sacerdote y un grupo de soldados. No hace falta ser muy inteligente para darse cuenta que algo iba mal, así que decidí marchar de allí y esconderme. Pero cuando fui a casa a recoger aquello que más necesitaba o estimaba me di cuenta que el libro había desaparecido. Sin duda el inquisidor lo había encontrado y se lo había llevado. Según tengo entendido había un inquisidor que venía de camino, una especie de enviado especial. Su nombre era Tomasso, por lo que parece ser un alto mandatario de la curia romana".

Cuando alguno de los pjs oiga este nombre de boca de Zacarías sentirá una especie de temblor y por su mente empezarán a flotar antiguos recuerdos. Tomasso es un nombre que despierta temor.

Uno de los pjs debería tener el Defecto de Enemigo a puntuación elevada (3 como mínimo), caso que sería muy recomendable en el jugador que interpreta al pj ventrue. Esta es la oportunidad perfecta para que el pj se enfrente a un antiguo enemigo que no ha dejado de acosarlo durante décadas.

EL INQUISIDOR TOMASSO DI CARNEA

Tomasso di Carnea es un hombre de mediana edad, 48 años, natural del pequeño pueblo de Carnea situado en el centro de la península italiana. El menor de tres hermanos, ya desde bien joven sintió la llamada de la religión en su interior. Su padre, un noble italiano, satisfecho con la vocación que mostraba su hijo lo hizo entrar en la institución más considerada y con mejor reputación de todo el país para que Tomasso se iniciase en su formación espiritual. Ya pronto empezó a destacar por sus conocimientos y por la facilidad de asimilar los aspectos más complejos de la doctrina católica, principalmente todo lo que hacía referencia a su vertiente más teológica. Gracias a sus aptitudes y a su rectitud de espíritu, el joven Tomasso fue ascendiendo lenta pero inexorablemente dentro de la jerarquía eclesiástica. Las autoridades rápidamente se fijaron en él y cuando llegó a una edad más madura se le ofreció la posibilidad de entrar a formar parte de la Santa Inquisición. Agradecido por poder poner en práctica todos sus conocimientos y así combatir a los enemigos de su Señor el joven Tomasso aceptó inmediatamente sin ningún tipo de duda.

Con el tiempo todas las expectativas que se habían creado a su alrededor se fueron cumpliendo y Tomasso se convirtió, a medida que transcurrían los años, en una figura importante dentro de las actividades de la organización eclesiástica. Sus amplios conocimientos teológicos y de todo aquello que hiciese referencia a las entidades que él denominaba "oscuras" o "creaciones del maligno" hicieron que se especializase en la persecución de entidades como los vampiros, lupinos o todo aquello relacionado con magia maléfica.

Grande fue el número de las víctimas de sus persecuciones, víctimas que muchas veces eran inocentes de cualquier tipo de falta o delito y ya no hablemos de más graves como adoraciones al Diablo o realización de hechizos de magia negra.

Durante una de estas cacerías Tomasso di Carnea entró en contacto con uno de los pjs (los hechos que se produjeron y las circunstancias en que tuvo lugar quedan a discreción del pj y el narrador en el momento de realizar el preludeo y la historia anterior de la vida del personaje antes de iniciarse la aventura que nos ocupa, aunque, eso si, el pj no salió demasiado bien parado de aquel encuentro).

Últimamente, Tomasso ha abandonado un poco lo que podríamos llamar "trabajo de campo" y se dedica más a actuar como juez en los casos en que se requiere su presencia. Seguidor de los métodos del conocido inquisidor Malaquíás (un famoso miembro de la Santa Inquisición que ejerció su actividad en la zona del Roselló, la Cerdanya y la parte sur de los Pirineos, poco después del periodo que bajo la influencia cántara vivió esta parte del sur de Europa y que escribió numerosos tratados sobre brujería y magia negra, entidades demoníacas y sobre la naturaleza del mismo Lucifer. Finalmente murió a la edad de setenta y cuatro años víctima del asalto a la comitiva donde viajaba, en un camino apartado de los bosques próximos a Urgell por parte de un grupo formado por una docena de lupinos que se llevaron los restos de su cuerpo destripado (y del que nunca se encontró nada). Otra función ha sido la de preparar a nuevos clérigos en el difícil arte que representa el recto camino inquisitorial, siendo sin duda su discípulo más aventajado Filippo Talpa, el cual lleva a cabo su función en la actualidad en los mismos Estados Pontificios.

Tomasso es un hombre severo, con una elevada Fe que le ha servido más de una vez para evitar una muerte segura a manos de algún cainita vengativo o excesivamente valiente.

Su cargo y la peligrosidad de éste hace que siempre viaje con una escolta de dos hombres como mínimo, y eso sólo para cruzar el camino.

TOMASSO DI CARNEA

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 5, MAN 5, APA 2. PER 4, INT 4, AST 5.

Talentos: Actuar 2, Alerta 4, Empatía 4, Intimidación 5, Liderazgo 4, Pelea 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo (bastón) 2, Equitación 1, Etiqueta 2, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 5, Investigación 4, Leyes 5, Lingüística 3, Ocultismo 5, Política 4, Sabiduría Popular 4.

Trasfondos: Posición 5, Contactos 5, Recursos 4, Aliados 5, Influencia 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 5.

Fuerza de Voluntad: 10.

Fe: 5

Exorcismo: 4

El pj que conozca a Tomasso sabrá que este es un hombre muy responsable al que no le gusta hacer apuestas arriesgadas y jugar siempre sobre seguro. Si ha conseguido hacerse con el libro éste estará camino de Roma, lugar donde se encuentra la sede principal de la Inquisición. Hay dos posibilidades: que lleve el Naaralabs él mismo o bien que lo entregue a alguien de su más absoluta confianza; a nadie más el encargaría la misión.

Según con quien hayan hablado y las averiguaciones que hayan hecho o a quien hayan visto los pjs pueden llegar a pensar (o a sospechar) que se trata de Joan el encargado de llevar el libro a Roma. Si quieren asegurarse o bien no saben nada siempre les quedará el recurso de ir preguntando en las diferentes posadas del camino, tanto en una dirección como en la otra. Con las pertinentes tiradas de Carisma + Empatía a dificultad 6 la gente recordará un grupo comandado por un inquisidor (la descripción del cual concuerda con la de Joan) y formado por ocho hombres más que iban en dirección a la frontera del norte. También podrán calcular la ventaja que les llevan. Si quieren recuperar el libro los pjs no tendrán ninguna otra opción que perseguirlos. Aparte, deberán decidir que harán también con Zacarías puesto que los acompañe puede ser demasiado peligroso. Una buena opción sería que se quedase en el primer pueblo con una comunidad judía que encuentren por el camino.

Si todo se ha desarrollado como está explicado anteriormente Joan y su grupo llevarán a los pjs unas dos jornadas de ventaja. Ahora bien, por mucho que lo intenten les será imposible recortar la distancia que les llevan (¿y si por casualidad perdieron su medio de transporte al huir de Figueres?), es más, ésta irá aumentando progresivamente. Otro punto a considerar son las necesidades alimenticias de los pjs.

La pesadilla del Capadocio: La segunda jornada de viaje, cuando los pjs hagan la parada obligatoria porque se está haciendo de día el pj capadocio pasará un rato bastante desagradable.

Arnau, el Príncipe de Manresa, conocedor que fue el pj capadocio el que desenterró el cuerpo del traductor intentará infiltrarse en su mente para enterarse de todo lo que pueda respecto a sus actividades. Para conseguirlo utilizará su disciplina de Áuspex.

Recordemos que Arnau descubrió que era el capadocio el culpable de la profanación y el que entró en la casa del traductor, todo ello gracias al uso de sus disciplinas

En caso de fallar, el pj recordará una parte del sueño:

"Una puerta de hojas gigantescas y tu a un lado de ellas, rodeado por la oscuridad. La quietud y el silencio son absolutos, llenando la estancia donde te encuentras con una sensación inexplicable de tensión, como si en cualquier momento una mano monstruosa fuese a surgir de las sombras aplastando tu mente y haciéndote retorcer de dolor en una implacable agonía. De repente, un ruido seco rompe la quietud y la puerta de doble hoja empieza a chirriar, abriéndose con una lentitud exasperante y con su suave murmullo angustioso llenando toda la estancia y sumiendo tu mente en una explosión incontrolable de horror que se esparce por todo tú ser. Víctima del terror más profundo eres incapaz de razonar, ni tan solo puedes pararte a intentarlo, y la única salida posible para no ver desaparecer completamente la última parte de cordura que te queda es lanzarte hacia la puerta e impedir que se acabe de abrir y expulse los horrores que esconde a su interior. Una claridad cegadora se filtra a través de la pequeña grieta que se va abriendo. Con las dos manos y con toda la fuerza que eres capaz sujetas las dos hojas en un intento de impedir que sus secretos te sean mostrados y tu conciencia desaparezca como si nunca hubiese existido. La lucha se prolonga durante unos breves segundos que a tu atormentadamente le parecen horas, días, años incluso. Todas las fibras de tu cuerpo empiezan a temblar víctimas del titánico esfuerzo mientras por tu frente se deslizan gotas, no de sudor sino de sangre que poco a poco se van metiendo dentro de tus ojos y que su sal te obliga a cerrar para soportar el dolor y la agonía. Cuando el esfuerzo empieza a hacerse insostenible y las dos hojas empiezan a temblar y batir como si tuviesen vida propia amenazando con abrirse y engullirte para toda la eternidad, repentinamente la presión cede y la puerta se cierra lanzando tu cuerpo de nuevo a la oscuridad y sumiéndote en la inconsciencia".

Esta narración se producirá en el caso que el intento de Arnau de ocupar la mente del pj acabe en un fracaso, representando la lucha de la mente de éste por resistir el intento del primero por conocer sus secretos. En este caso, Arnau está utilizando el cuarto nivel de Áuspex llamado "Robar Secretos".

Si el intento de ocupación fracasa Arnau no volverá a intentar esta jugada hasta bastante más tarde, momento que nunca llegará a tener lugar por la muerte del príncipe de Manresa, la cual será ya comentada próximamente.

Cuando el pj se despierte al anochecer, el capadocio lo hará con un terrible dolor de cabeza pero sin ninguna sensación más.

En el caso que Arnau consiga la tirada la pesadilla será la siguiente:

"Una puerta de hojas gigantescas y tu a un lado de ellas, rodeado por la oscuridad. La quietud y el silencio son absolutos, llenando la estancia donde te encuentras con una sensación inexplicable de tensión, como si en cualquier momento una mano monstruosa fuese a surgir de las sombras aplastando tu mente y haciéndote retorcer de dolor en una implacable agonía. De repente, un ruido seco rompe la quietud, y la puerta de doble hoja empieza a chirriar, abriéndose con una lentitud desesperante y con su murmullo angustioso, llenando toda la estancia y sumiendo tu mente en una explosión incontrolable de horror que se esparce por todo tu ser. Víctima del terror más profundo eres incapaz de razonar, ni tan solo puedes pararte a intentarlo, y la única salida posible para no ver desaparecer completamente la última parte de cordura que te queda es lanzarte hacia la puerta e impedir que se acabe de abrir y expulse los horrores que esconde a su interior. Una claridad cegadora se filtra a través de la pequeña grieta que se va abriendo. Con las dos manos y con toda la fuerza que eres capaz sujetas las dos hojas en un intento de impedir que sus secretos te sean mostrados y tu conciencia desaparezca como si nunca hubiese existido. La lucha se prolonga durante unos breves segundos que a tu atormentadamente le parecen horas, días, años incluso. Todas las fibras de tu cuerpo empiezan a temblar víctimas del titánico esfuerzo mientras por tu frente se deslizan gotas, no de sudor sino de sangre que poco a poco se van metiendo dentro de tus ojos y que su sal te obliga a cerrar para soportar el dolor y la agonía. Con las palmas de las manos húmedas a causa de la tensión a la que se ven sometidas notas con desesperación como poco a poco van disminuyendo tus fuerzas; las dos hojas empiezan a deslizarse en tus manos y la grieta que dejaban entrever hasta entonces se va haciendo cada vez más grande hasta que finalmente no consigues sujetarla. La puerta se abre con una violencia inusitada y una brillantez cegadora rodea tu cuerpo donde cada rayo de luz se transforma en una

espada de fuego que te traspasa rompiendo tu mente dolorida en un millón de fragmentos y que te acaba sumiendo en una oscuridad insondable surgida del más profundo de los horrores".

Lo que acaba de vivir el pj son los intentos de Arnau por penetrar su mente y hacerse con sus pensamientos. La sensación dolorosa ha estado producida por el príncipe como diversión y de forma totalmente gratuita, sin tener ninguna necesidad de hacerlo.

En caso de intentar descubrir que es exactamente lo que le ha pasado el capadocio debería entrar en contacto con alguien que tuviese un nivel similar al de Arnau en esta disciplina.

Después de levantarse por la noche y seguir durante unos cuantos kilómetros más los pjs dejarán atrás la Corona de Aragón y entrarán de lleno en la Francia de Carlos VII. A partir de aquí las cosas cambian. Están en un país extraño, con una lengua extraña y unas costumbres extrañas. Todo esto puede significar una dificultad añadida en su búsqueda del misterioso libro y que ahora se encuentra en manos de un peligroso enemigo: la Santa Inquisición.

FRANCIA

BÉZIERS I OLONZAC

Mientras los pjs sigan su viaje hacia el norte siguiendo el rastro del libro, Joan y su escolta dejan atrás la zona de Perpinyà siguiendo el camino cercano a la costa y cruzando la zona próxima a la ciudad de Narbonne. Nos encontramos ya a principios del año 1448. El tiempo en la zona del sur de Francia es terrible: las tormentas hacen acto de presencia descargando con toda su virulencia. Las condiciones climatológicas hacen que el grupo avance muy lentamente. Esperanzados, ven un pueblo a un lado del camino. Cansados, deciden hacer noche mientras esperan que la tormenta amaine. Bloqueados por ésta, no se dan cuenta que han acampado en un pueblo atacado por la Peste. Cuando lo descubren ya es demasiado tarde y una parte del grupo a caído enfermo. Únicamente dos soldados no parecen presentar los síntomas y deciden huir. El resto, entre ellos Joan, son víctimas de la enfermedad y uno a uno van cayendo muertos. De los dos hombres que habían conseguido huir uno se desvía y va a buscar ayuda al cercano castillo de Béziers mientras que el otro coge el camino contrario y se dirige hacia la abadía de Fontfoide, situada a unos cuantos kilómetros antes de Narbonne.

Cuando el primer soldado llega a Béziers explica al mismo Duque de Béziers la misión que tenían encomendada. Interesado, el duque acompañado de un grupo de hombres viaja hasta el pueblo para recuperar el libro y llevarlo a su señor, un cainita toreador de nombre Raymond a quien rinde vasallaje y a quien el mismo vampiro a convertido en un ghoul. Una vez llegados al pueblo, Lucien se hace con el libro y ordena matar al soldado, dejando allá su cuerpo junto con los de sus compañeros y volviendo al castillo para entregar el libro a su señor. Mientras, su compañero llegará a la abadía de Fontfroide donde informará a los clérigos los cuales pondrán sobre aviso a la Inquisición.

Volviendo a Raymond, lo que él ignora es que tiene espías incluso en su castillo. Refugiado en el cementerio del pueblo vive Jacques, un nosferatu que profesa un profundo odio hacia Raymond. Jacques ha utilizado sus disciplinas para infiltrar un gato que realiza unas funciones especiales: el gato es en realidad los ojos y las orejas de Jacques. Gracias a él se ha enterado que Raymond se ha hecho con el Naaralahs y decide preparar su venganza: informará a Gabriel de la situación del libro. Gabriel es un ventrue que vive en las tierras vecinas a las de Raymond y que se ha enfrentado en diferentes ocasiones a éste. A cambio de la información Jacques pide sólo una cosa: poder matar a Raymond él mismo (en realidad desea cometer Diablere sobre él). Gabriel accede y Jacques le explica la situación del libro. Preocupado porque Raymond se haga lo suficientemente poderoso como para eliminarlo, Gabriel ordenará al barón que tiene dominado que ataque el castillo. Pero Raymond, incapaz de traducir el libro, lo entrega a un ghoul alquimista para que realice la tarea. Aproximadamente será en este momento cuando los pjs lleguen a la zona.

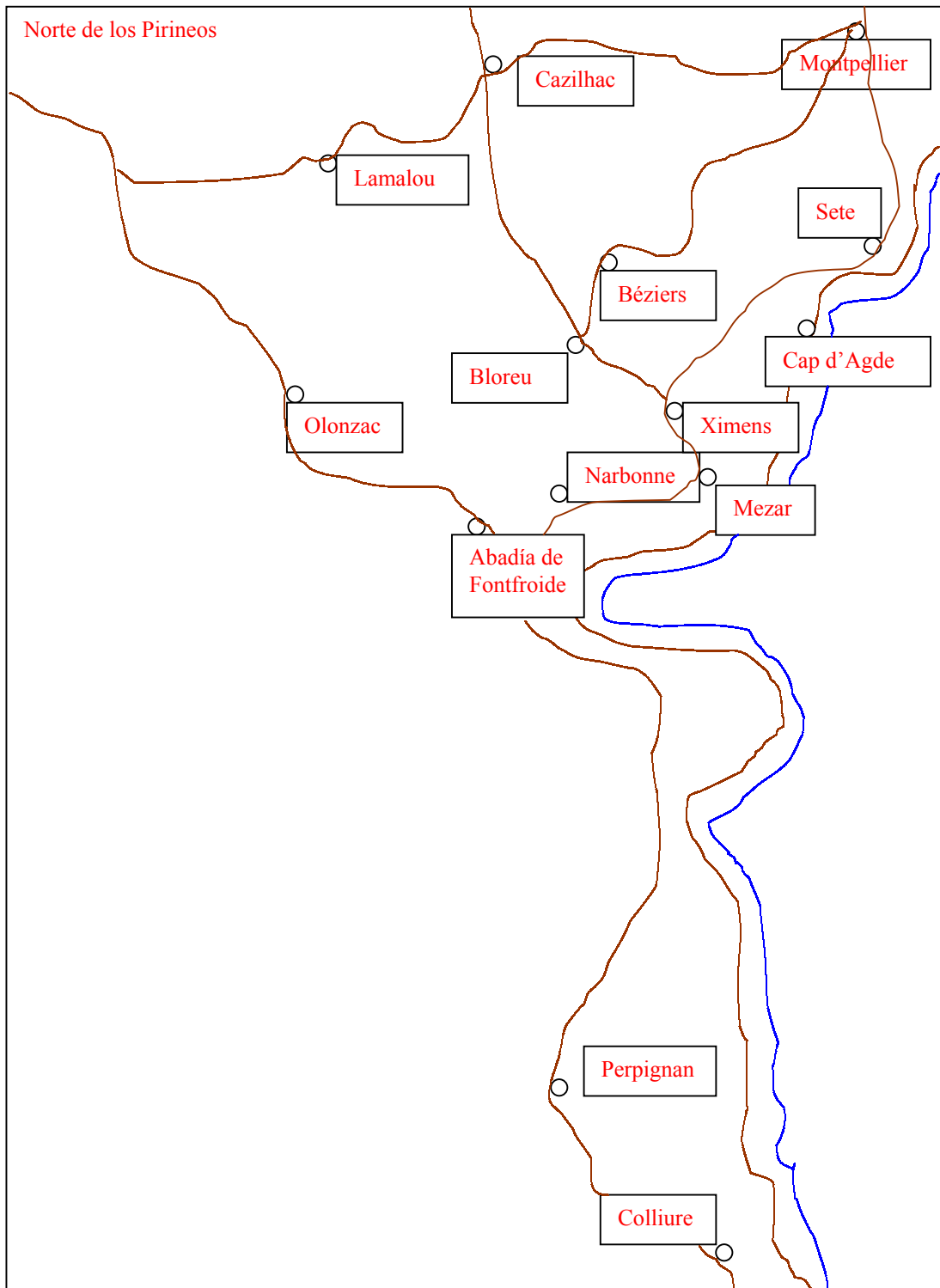
EL PUEBLO FANTASMA

La jornada posterior al sueño de los pjs el tiempo ha empeorado: ha estado nevando durante todo el día, dejando los caminos impracticables y haciendo casi imposible el simple hecho de avanzar. La noche tampoco supone ninguna mejora, y la capa de nieve sigue creciendo. El viento sopla de frente con una violencia inusitada (pero no parece producido por ninguna mano sobrenatural, por si los pjs desconfían) hasta casi tirarlos al suelo mientras la nieve los golpea en la cara. Las condiciones son totalmente adversas para adentrarse por los caminos.

Cuando falten dos horas para salir el sol los pjs llegarán a un pequeño pueblo. Se trata del último refugio que encontrarán antes que se haga de día, así que si son inteligentes lo aprovecharán. En caso de no hacerlo, el sol los cogerá de lleno, con las consecuencias que todos podemos imaginar. Si deciden pararse en la posada que hay en la entrada del pueblo los recibirá Josep, el amo del local. Los precios no son demasiado caros y la comida es bastante buena (?). Nadie les molestará durante el día, pero cuando a la noche siguiente se despierten la capa de nieve habrá crecido y la tormenta habrá empeorado. Si a pesar de todo deciden aventurarse a seguir haciendo ruta, una tirada de Percepción + Supervivencia a dificultad 5 les indicará que salir al exterior con el temporal que hay fuera es una auténtica locura: no avanzarían prácticamente nada y de nuevo el día podría pillarlos (es más, si deciden hacerlo un narrador competente "haría" que los cogiera) a medio camino. Estarán bloqueados dos días, pero durante el tercero el tiempo habrá mejorado lo suficiente como para que puedan salir al exterior. El cielo está vacío de nubes y, con un poco de suerte, podrían llegar a tiempo al siguiente pueblo.

El viaje es dificultoso a pesar de la mejora de las condiciones climatológicas, debido principalmente a la gran cantidad de nieve acumulada. Mientras avancen, con unas tiradas de Percepción + Alerta a dificultad

4 oirán los gritos de los lobos que provienen del interior del bosque (se trata afortunadamente de lobos normales). Sus aullidos los acompañarán una buena parte de la noche, y en un momento determinado los lobos los atacarán. Primero verán aparecer un lobo que les cierra el paso para después de unos momentos saltarles encima el resto de la manada proveniente de ambos lados.



LOBOS

FUE 2, DES 2, RES 3, PER 2.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 1, Esquivar 1, Pelea 3, Sigilo 2.

Ataques: Garras y dientes (daño: 4 dados).

Reserva de sangre: 4.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de salud: OK, -1x2, -3, -5, Incapacitado.

El grupo de lobos estará formado por tantos como pjs+6. En caso que la $\frac{1}{2} + 1$ caigan muertos o heridos el resto de la manada huirá. La noche transcurre sin más incidentes. Aproximadamente una hora antes de empezar a clarear los pjs, con una Percepción + Alerta a dificultad 5 verán un pueblo que se vislumbra al fondo del camino. Para acceder a él deberán cruzar un pequeño puente de piedra y después seguir unos doscientos metros más. Se trata del pueblo atacado por la peste. A medida que se acerquen, con una nueva tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 notarán algo extraño en el ambiente: demasiado silencio; ningún ruido proviene del pueblo y sus alrededores. El pueblo está formado por una quincena de casas repartidas de forma irregular por una gran explanada, la cual no presenta un perfil plano sino que tiene numerosas pendientes en toda su extensión. Al fondo, en la parte más próxima al bosque se puede ver una pequeña ermita con lo que debió ser un cementerio a su lado. Todas las casas tienen las puertas abiertas y, es más, algunas han sido reventadas. Si sacan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 verán en un cruce de dos calles un extraño montículo. Si se dirigen hacia allí y escarban en la nieve verán los restos de un cuerpo congelado, concretamente un cuerpo que debió pertenecer a un soldado. Aparte de su estado de congelación el cadáver presenta dos heridas de espada, una en el abdomen y otra en la espalda. Si lo examina el capadocio y saca una tirada de Inteligencia + Tanatología a dificultad 7 podrá determinar que la herida de la espalda es mortal ya que le ha atravesado el corazón, mientras que la del abdomen le agujereó el estómago, y en caso que la otra no le hubiese producido la muerte ésta igualmente habría acabado llegando por quedar desangrado. Por el estado del cuerpo y teniendo en cuenta la congelación debe hacer entre uno y dos días de su muerte. Si registran el resto de las casas del pueblo en una de las que da directamente a lo que debió ser la plaza principal encontrarán los cuerpos de cinco hombres más, todos ellos soldados, aparte del cadáver de un monje (en realidad el de Joan). Una tirada de Inteligencia + Medicina a dificultad 7 o bien de Inteligencia + Tanatología a dificultad 6 les permitirá determinar que han muerto a causa de la peste. El estado que presentan es espantoso, el característico de los afectados por esta enfermedad, además de estar agravado por las duras condiciones climatológicas (cuerpos helados, con la piel marcada por la ruptura de las pústulas, sangre y pus coagulados, etc.).

Si registran la iglesia del pueblo encontrarán tirados los cuerpos de tres hombres, todos ellos víctimas de la peste. A su lado tienen utensilios útiles para hacer agujeros en la tierra. Éstos son los últimos supervivientes del pueblo que vinieron a morir a la iglesia en busca de un posible perdón a sus pecados. Si examinan el cementerio, una Percepción + Alerta a dificultad 7 hará que se den cuenta que una parte importante de las cruces están hechas de forma tosca. Si registran en la nieve verán que las tumbas de estas cruces son muy recientes.

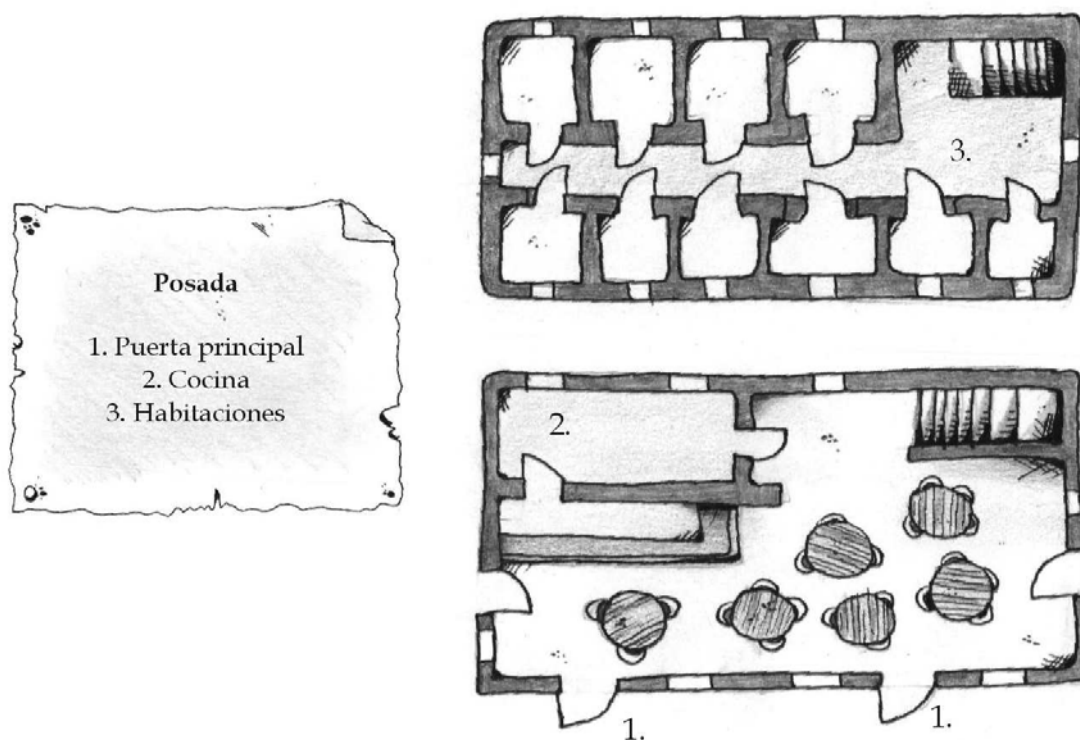
En un granero situado al lado de una las casas, si lo registran también o pasan lo suficientemente cerca para hacer una tirada de Percepción + Alerta (la dificultad variará según lo cerca o lejos que pasen) oirán una especie de gemido. Si se aproximan y entran se encontrarán en una sala totalmente a oscuras. Impregna el ambiente un olor fétido, como a carne en descomposición. Una vez hayan entrado un espectáculo dantesco se abrirá ante sus ojos: tirados por el suelo del granero hay cuatro cadáveres: los dos más próximos a la pared del fondo pertenecían a una niña y a quien debió ser su madre. Ahora son irreconocibles, los cuerpos presentan un avanzado estado de descomposición. Unos metros más a su derecha se encuentra un tercer cuerpo, éste perteneciente a un hombre ya mayor, de unos cuarenta años más o menos. Su aspecto es el de alguien que ha sufrido también las consecuencias de la peste, aunque su muerte sin duda ha sido más reciente. Finalmente, el cuerpo más cercano a la entrada pertenece a un hombre joven, de unos veinte años y que sorprendentemente aún está vivo, a pesar que la peste prácticamente ha acabado con su vida (la peste, el frío y el hambre). Si un pj lo examina y saca una tirada de Inteligencia + Medicina a dificultad 6 se dará cuenta que no le quedan más de un día o dos de vida. Su estado es crítico, y pocos serán los momentos en que estará consciente. Cuando lo haga será incapaz de decir nada mínimamente coherente. Si no lo encuentran o bien lo dejan tal y como estaba morirá al cabo de esos dos días.

Del pueblo no podrán extraer ninguna conclusión más excepto que si saben el número de soldados que formaban el grupo notarán que faltan dos por aparecer.

Cuando el tiempo mejore y sea de noche los pjs podrán proseguir su camino.

Después de viajar toda la noche y cuando ya se esté haciendo de día llegarán a un pueblo de nombre Biserc donde podrán hacer una parada y donde será atendidos amablemente. Lo que pueden hacer es investigar para intentar descubrir el paradero del libro. Con unas tiradas de Carisma + Empatía a dificultad 4 el posadero les comentará que vio pasar hace unos días, no recuerda cuantos pero, dos soldados que llevaban uniformes que no eran del noble local. Más tarde uno de ellos volvió a cruzar acompañado de un grupo de soldados encabezados por el mismo duque Lucien de Béziers, señor de estas tierras. Cuando éstos volvieron a pasar el extraño ya no iba con ellos. No sabe absolutamente nada del segundo escolta que pasó, ni tampoco tiene ninguna idea sobre ningún libro.

Durante el día, mientras los pjs descansan en la posada, se producirá el avance de las fuerzas del barón que Gabriel, el enemigo de Raymond, tiene dominado. Al pasar por la zona próxima al lugar donde se encuentra la posada que alberga a los pjs se desviará un grupo de soldados con el objetivo de coger toda la comida que puedan para su ejército; pero un objetivo secundario de los soldados es coger todo lo de valor que puedan conseguir por ellos mismos. El grupo, formado por un total de ocho hombres, no son soldados normales sino que se trata de mercenarios, y registrarán la posada de arriba a abajo sin ningún tipo de miramiento. El mayor problema que pueden tener los pjs es el hecho de despertarse y permanecer conscientes el suficiente tiempo para darse cuenta de lo que sucede y luchar si es menester. En este punto sería muy interesante la presencia de un criado ghoul para alertar a los jugadores.



Los mercenarios no serán nada silenciosos y además hay que añadir los gritos de los habitantes de la posada, así que las tiradas de Percepción + Alerta para oírlos serán a dificultad 5. El ghoul no, su dificultad será de 3. Desde el momento que oigan los primeros gritos hasta que los asaltantes lleguen hasta donde están los pjs pasarán unos cinco asaltos. Cuando hayan pasado estos cinco turnos, un total de tres hombres fuertemente armados irrumpirán en el piso superior donde se encuentran las habitaciones de los pjs. Están en un estado de gran excitación y no tendrán ningún tipo de remordimiento en matar a cualquiera que se cruce en su camino. Les han ordenado hacerse con todo lo que puedan y para ellos cuanto más mejor. En caso de producirse lucha en el piso de arriba de los cinco hombres que hay abajo tres más subirán a ayudar a los otros. Cuando eso suceda, los otros dos cogerán un saco donde han metido el dinero y toda la comida que han rapiñado y saldrán al exterior a por los caballos. Si el combate se prolonga marcharán con todo el botín y los caballos, incluidos los de los pjs en caso que los lleven. Naturalmente, cuando lleguen informarán a su jefe que han encontrado resistencia aunque éste no dará más importancia al hecho y se conformará con los caballos, dinero y comida.

MERCENARIOS

FUE 3, DES 4, RES 3. CAR 2, MAN 1, APA 2. PER 3, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Tiro con arc 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1, Medicina 1, Lingüística 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7.

Armas:

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo v.	4	$\frac{1}{2}$		120
Armadura	Compuesta	1 DES	Protección 2.	

Si los pjs acaban con los mercenarios deberán ir con cuidado si bajan al piso inferior pues las puertas y ventanas están abiertas y entra toda la luz del día. El espectáculo en el piso inferior es dantesco: al propietario le han clavado un cuchillo de cocina en el cuello y está sentado en el suelo apoyada la espalda en la barra con los ojos abiertos y la mirada perdida, con toda la ropa manchada y un gran charco de sangre a su alrededor. Estirado en el suelo, caído al lado de una mesa volcada hay un hombre de unos veinticinco años con un profundo corte en la espalda el cual le partió la columna –tirada de Inteligencia + Tanatología a dificultad 7 después de un breve examen -. El tercer cadáver está como si hubiese caído hacia atrás de una silla, con los pies aún colgando de ésta. Si también es examinado –con una tirada idéntica a la anterior –se deducirá que murió víctima de un golpe brutal en el pecho, seguramente con un hacha.

Si los asaltantes huyeron no quedará absolutamente nada de valor en toda la posada. La sorpresa será mayor si, en el caso que además consiguiesen huir con los caballos, los pjs descubran que éstos ya no están.

Viaje al pueblo de Mezarc: Desde el lugar en el que estén en caso de marchar a pie tendrán una jornada completa de travesía hasta llegar al castillo del duque Lucien. Se estará haciendo de día cuando lleguen a un pequeño pueblo situado a no más de cinco kilómetros del castillo. El pueblo, de nombre Mezarc, ha sido visitado por los hombres del barón Bloreu llevándose toda la comida que han encontrado. Los habitantes, no más de un centenar en total, están todos encerrados en sus casas temerosos que regresen los hombres del barón. En caso de intentar entrar o hablar con alguien los habitantes se negarán a abrirles las puertas; la dificultad para que lo hagan es de nueve tirando Manipulación + Empatía. Si consiguen entrar en alguna casa serán bien recibidos (tampoco sin pasarse) pidiendo disculpas los habitantes por sus reticencias:

"Siento mucho (dirá la persona que les abra) no haberos abierto antes pero la última visita de los hombres del barón Bloreu nos ha hecho ser más recelosos con a quien abrimos la puerta de nuestras casas". En caso de pedir explicaciones sobre los hechos su interlocutor se mostrará muy explícito, agradecido por el hecho de poder sacar toda la rabia que lleva dentro aunque simplemente sea hablando con unos desconocidos.

"Nuestro pueblo está dentro de los dominios del duque Lucien, y antes de él de su familia. Así ha sido durante decenios, más allá de lo que la memoria de nuestros ancianos puede llegar a recordar. Creo que las tierras fueron entregadas a un antepasado suyo por el Emperador, o eso es de lo que se vanagloria nuestro actual duque. Limitando con sus tierras, al este, habita el barón Bloreu. La situación siempre había sido tirante entre los dos pues ya desde hace tiempo las dos familias intentaron hacerse con el control de esta parte del reino, pero durante todos estos años de semi enfrentamiento nunca había llegado a producirse un ataque como el de la magnitud del que hemos sufrido. Ayer mismo pasó por aquí el ejército de Bloreu rapiñando todo lo que teníamos como si de un vulgar ladronzuelo se tratase. Ahora mismo han acampado en los alrededores del castillo de nuestro señor. Todo esto no puede acabar en nada bueno; al final siempre acaban pagando los mismos".

Los habitantes del pueblo, a pesar de sus buenas intenciones y de todo el poder que puedan desplegar los pjs no los podrán ayudar en gran medida (excepto servir de rebaño, claro) ya que no disponen ni de dinero ni de caballos ni nada, pues viven en la más absoluta de las miserias especialmente tras el paso de los hombres del barón.

XIMENS Y BLOREU. ORÍGENES Y HABITANTES

Situado a no más de cinco kilómetros del pueblo de Mezarc se encuentra el castillo de Ximens. Localizado en una pequeña cima desde donde se divisan las tierras que pertenecen a sus dominios, originariamente el Ximens del que toman el nombre era un vasallo de Carlomagno, el cual recibió de éste último las tierras donde ahora se encuentran los pjs en reconocimiento a los muchos años de fidelidad. La dinastía se perpetuó durante los siguientes quinientos años hasta el punto que incluso fue expandiendo su área de influencia gracias a una hábil política de matrimonios encaminada a aumentar el territorio familiar y perpetuar su linaje. Las cosas para los Ximens se torcieron hace ahora unos setenta años cuando se instaló en la zona un vampiro de nombre Raymond perteneciente al clan de los Toreador. Gracias a sus poderes Raymond convirtió a Richard, duque entonces, en un ghoul suyo. Pasaron los años y cuando la gente vio que el duque no envejecía sino que se mantenía joven como hacía años empezaron a murmurar historias sobre su naturaleza, que muchos veían como claramente de inspiración demoníaca. Raymond, consciente de los rumores que corrían por la zona, eliminó a Richard e hizo suyo al hijo de éste, de nombre Lucien, convirtiéndolo también en un ghoul como había sido antes su padre. Éste, que siempre había sentido un odio especial hacia su progenitor a quien culpaba de la muerte de su madre por prestarle poca atención ni los cuidados que necesitaba, estuvo encantado de vengarse ocupando su lugar, aparte naturalmente de los poderes que poco a poco fue descubriendo que poseía. Una de las primeras ambiciones de Lucien, influenciado naturalmente por Raymond, fue la de seguir intentando expandir sus dominios, pero fue en este punto donde chocó con un obstáculo importante y con el cual su familia ya había tenido algún problema en el pasado. Se trataba ni más ni menos que del barón Bloreu, el cual habita un poco hacia el oeste de las tierras de los Ximens. El barón Bloreu es un hombre orgulloso, descendiente también de un antiguo linaje y persona que está bajo el dominio de un cainita perteneciente al clan de los ventrue de nombre Gabriel. Estamos hablando de un vampiro antiguo, abrazado hace ahora casi mil años por un cainita de origen fenicio. El cuerpo de éste último, en letargo, se encuentra actualmente oculto en los pasadizos más profundos del castillo de los Bloreu donde su discípulo lo cuida en espera que despierte. El citado fenicio, de nombre Risam, es un cainita de cuarta generación (Gabriel es de quinta) y en principio los pjs no deberían establecer contacto con él, es más, no deberían ni llegar a ser conscientes de su existencia. El único que quizás podría llegar a enterarse de alguna cosa es el pj ventrue, pero siempre en función de la relación que se establezca entre él y Gabriel. Ahora bien, bajo ninguna circunstancia éste le mostrará el lugar donde descansa Risam.

Raymond no es el único cainita de su territorio. Celoso y desconfiado, no ha tenido descendencia a pesar que si ha aceptado algún vampiro dentro de sus dominios, como podría ser el nosferatu. Lo que si ha hecho es crear una verdadera legión de ghouls que habitan junto a él dentro del castillo, aunque Lucien es el más poderoso de todos por razones obvias.

Por el contrario, Gabriel no está solo en su territorio. Aprovechando que controla algunas ciudades relativamente importantes ha creado dos vampiros a quienes ha convertido en sus seres de confianza, aparte de algún que otro cainita que ha acogido en sus ciudades.

Para acompañar al barón Bloreu, Gabriel ha enviado a uno de sus vástagos para ayudarlo. Se trata de Raimon, un ventrue de sexta generación en quien Gabriel confía plenamente. Éste vampiro es un antiguo habitante del país de Oc, concretamente de la ciudad de Tolosa que fue convertido por Gabriel en lo que es ahora hace ya unos pocos cientos de años.

XIMENS: PERSONAJES PRINCIPALES

RAYMOND, CAINITA TOREADOR

Natural de la ciudad de París llamó la atención de su creador (un cainita de quinta generación) por su facilidad para interpretar música con cualquier instrumento de la época existente entonces en la corte franca. Su abrazo tuvo lugar el año 1025 cuando el joven Raymond tenía únicamente 17 años. Su mentor lo inició en los entresijos de la sociedad cainita además de ayudarlo a perfeccionar su arte en la composición y en la interpretación. Pero las intrigas en la corte eran más profundas de lo que Raymond y su creador podían sospechar y éste vio como algunos de sus enemigos que se había creado unirían sus fuerzas y lo eliminaban de la vida de la corte. Perseguido y atemorizado, Raymond huyó en dirección sur rumbo a la península italiana hasta que el recuerdo de su persona se fue apagando y pudo volver a su país, estableciéndose pero en la zona próxima a la costa sur, cerca de Marsella y Montpellier. Aquí fue donde descubrió un lugar que le iría perfecto para proseguir sus estudios sin más interrupciones ni dolores de cabeza: las tierras de Ximens. Lo primero que hizo Raymond fue convertir en ghoul al duque de la zona, de nombre Richard. Maravillado por los poderes que la sangre del cainita le había otorgado, Richard se rindió completamente a su poder obedeciendo en todo lo que su nuevo amo le ordenaba. Pero la sangre vampírica que corría por sus venas tuvo un efecto que ninguno de los dos había previsto hasta entonces: el duque no envejecía y eso empezó a disparar los rumores sobre su persona por parte de los campesinos. Raymond se dio cuenta que podría ir a más y acabar convirtiéndose en su fin si los habitantes de los pueblos acababan sospechando la presencia de algún hecho relacionado con el demonio en el castillo, y cuando los primeros rumores sobre actividades demoníacas llegaron a sus oídos decidió tomar medidas drásticas: eliminó a Richard i convirtió a su hijo, de nombre Lucien, en el nuevo duque. Para asegurarse su fidelidad completa Raymond le ha prometido que cuando llegue el momento lo convertirá en un ser como él, con los mismos poderes. Eso, unido al hecho que Lucien odiase profundamente a su padre hicieron que no pusiese ningún impedimento cuando el cainita lo convirtió en aquello que había sido su padre, mostrándose ante éste como la nueva mano derecha de Raymond cuando éste se disponía a acabar con la vida de su progenitor. Lo que obviamente desconoce Lucien es que cuando llegue el momento Raymond piensa hacer con él lo mismo que ya había hecho con su padre. El vampiro es un ser celoso y desconfiado, de pensamiento frío y calculador y que no quiere a nadie cerca que le pueda hacer sombra. Únicamente acepta que estén en sus dominios otros cainitas que vayan de paso o bien no tengan intenciones de permanecer demasiado tiempo. Es por eso por lo que el único cainita aparte de él que se encuentra en la zona en el momento de la llegada de los pjs es Jacques.

RAYMOND

FUE 5, DES 5, RES 4. CAR 6, MAN 6, APA 4. PER 3, INT 5, AST4.

Talentos: Actuar 4, Alerta 3, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 3, Música 5.

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

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 2, Presencia 4, Potencia 1, Fortaleza 1.

Trasfondos: Criados 7, Posición 3, Aliados 2, Rebaño 5, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol2, Coraje 3.

Camino: Humanidad 5.

Fuerza de Voluntad: 8.

LUCIEN, DUC DE XIMENS

Hijo del antiguo duque Richard, Lucien profesaba a su progenitor un odio irracional debido a su desmesurada ambición y al desprecio del que era objeto por parte de su padre. Así, cuando supo que había llegado el momento de ocupar su lugar, obtener los mismos poderes que éste había disfrutado y todo ese poder mostrarlo justo antes que muriese, hizo que ese se convirtiese en el día más feliz de su despreciable vida. Pero el hecho de obtener todo esto no hizo que su desmesurada ansia de poder se apaciguase, sino todo lo contrario: empezó a soñar con el momento en que Raymond lo convirtiese en su igual, instante que Lucien aprovecharía para clavarle sus nuevos colmillos en el cuello y extraerle toda la sangre sorbo a sorbo, para empezar un nuevo reinado de terror en la zona y expandir sus dominios más allá del horizonte de sus actuales posesiones. Naturalmente ignora que nunca lo convertirá en un vampiro y que le espera el mismo destino que a su padre.

EL DUC LUCIEN

FUE 3, DES 4, RES 3. CAR 3, MAN 2, APA 3. PER 3, INT 2, AST 3.

Talentos: Alerta 2, Esquivar 2, Atletismo 1, Pelea 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Etiqueta 3, Tiro con arco 1.

Conocimientos: Academicismo 1, Leyes 2, Política 2.

Trasfondos: Recursos 4, Contactos 2, Aliados 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 7.

JACQUES EL NOSFERATU

Natural del norte de la antigua Galia, Jacques fue cuando aún estaba vivo lo que llamaríamos un druida. Su pueblo fue totalmente arrasado por las legiones romanas y él fue hecho prisionero y enviado a las minas para acabar allí sus días. Pero durante el viaje de vuelta la caravana fue asaltada por un grupo de bárbaros procedentes del sur de los bosques centrales europeos los cuales mataron a todos los romanos y se llevaron los prisioneros para utilizarlos como esclavos. Así, Jacques (que entonces tenía otro nombre) pasó de unas manos a otras pero sin cambiar su destino. Una vez llegó al poblado germánico Jacques llamó la atención del que era considerado un enviado de los dioses: este supuesto enviado era ni más ni menos que un nosferatu, que dadas las especiales circunstancias de su clan (en todos los sentidos) se había convertido en la figura central de la tribu (una especie de tótem viviente). El cainita lo tuvo unos días a prueba y cuando consideró que efectivamente estaba preparado para recibir el don finalmente lo "abrazó". El primer sentimiento que tuvo cuando se dio cuenta de en lo que se había convertido fue de auténtica repulsa hacia él mismo y hacia la persona que lo había convertido en lo que era ahora; pero esa fue únicamente una sensación temporal: cuando fue consciente que disponía de todo el tiempo del mundo para aprender y ampliar sus conocimientos empezó a mirar a su "creador" de otra manera. Buscó su ayuda para poder extraer todo el provecho posible que su nuevo poder podía proporcionarle y cuando consideró que éste ya no tenía nada más que pudiese enseñarle decidió que no tenía nada más que lo ligase al poblado, así que un día marchó abandonando a su mentor. Fue hacia el norte, relacionándose con los pueblos nórdicos y de la tundra más septentrional, fue hacia el sur hasta llegar a las escarpadas costas de la Grecia de la que únicamente había oído hablar en antiguas leyendas, visitó la tierra de los que un día hace ya cientos de años arrasaron su pueblo, aprendió sus costumbres y se sumergió en su cultura, y finalmente marchó hacia el oeste, instalándose en las tierras francas y más concretamente en las del duque de Ximens, lugar donde reside actualmente.

JACQUES, NOSFERATU DRUIDA DE SETENA GENERACIÓ

FUE 6, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 5, APA 0. PER 4, INT 5, AST 4.

Talentos: Alerta 4, Esquivar 3, Empatía 4, Intimidación 3, Pelea 4, Subterfugio 3.

Técnicas: Cuerpo a cuerpo 2, Pericias 1, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con animales 4.

Conocimientos: Investigación 3, Leyes 1, Lingüística 4, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 3, Teología 2.

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 1, Celeridad 2, Fortaleza 3, Ofuscación 4, Potencia 2, Protean 1.

Trasfondos: Contactos 1, Criados 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

Camino: Humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 8.

LUIS EL MALKAVIAN

Natural de un pequeño pueblo de la zona de los Alpes, el joven Luis siempre destacó en su pueblo por sus extravagancias y locuras, las cuales hicieron que más de uno pensase que este muchacho no llegaría a vivir demasiado tiempo. Pero todos los que pensaban eso se equivocaron: no sólo vivió más que ellos sino que podríamos decir que se convirtió en un inmortal, y todo ello porque un malkavian que formaba parte de un grupo de malabaristas se fijó en él y decidió "adoptarlo". Cuando años después Luis decidió volver al pueblo, el número de personas "extravagantes" y que sufrían pesadillas durante las noches había aumentado de forma considerable, cosa que hizo llegar al cura local a la conclusión que el Diablo se había instalado en la zona, y se acabaron quemando las posesiones de todos los afectados –y a ellos también, no está de más mencionarlo –curiosamente los que más se habían burlado del joven Luis, aquel que un día desapareció cuando pasó por el pueblo una caravana de cómicos. Gracias a los consejos de su mentor, un

malkavian de sexta generación, Luis pudo sobrevivir en el duro mundo de la Edad Media hasta llegar a instalarse en la zona dominada por el actual duque de Ximens.

LUIS, MALKAVIAN DE SEPTIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 4, APA 2. PER 5, INT 4, AST 4.

Talentos: Alerta 3, Intimidación 4, Pelea 2, Subterfugio 2, Empatía 3.

Técnicas: Cuerpo a cuerpo 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Ocultismo 1, Sabiduría Popular 2.

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

Trasfondos: Rebaño 2, Contactos 2, Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 2.

Camino: Del Cielo 6.

Fuerza de Voluntad: 7.

CRIATS GHOULS DE RAYMOND

Debido a su natural desconfianza prácticamente hacia todo el mundo, Raymond ha creado una verdadera legión de ghouls a su servicio, el principal de los cuales sería el mismo duque de Ximens. El resto de criaturas son, respectivamente, los cuatro soldados que forman una especie de guardia personal, el senescal que se ocupa del castillo y algún habitante de los pueblos vecinos.

SOLDADOS GHOULS

FUE 4, DES 4, RES3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

Talentos: Alerta 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 1, Tiro con arco 2, Sigilo 1.

Conocimientos: Sabiduría Popular 2, Leyes 1.

Disciplinas: Celeridad1, Potencia 2, Fortaleza 2.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7.

MARTIN, SENESCAL DE XIMENS

Natural del mismo pueblo de Ximens, Martín fue el hijo de un antiguo sargento de las tropas del duque de Ximens pero, al contrario que sus cinco antepasados anteriores, para disgusto de su padre, el joven Martín rechazó seguir el camino de las armas y decidió dedicarse al estudio, hecho que hizo que el duque decidiese convertirlo en su senescal y que supuso que su padre tuviese el consuelo de ver como su hijo formaba parte de una tradición de servicio a la familia de Ximens que se remontaba a un centenar largo de años en el pasado. Martín estudió en la próxima abadía de Fontfroide donde adquirió conocimientos de teología, idiomas y otras materias que hicieron que el duque lo considerase útil para conducir su castillo. Y este servicio hizo que Raymond decidiese mantenerlo a su lado, más allá del tiempo que sería habitual en alguna persona mortal. El hecho que se le ofreciese la oportunidad de servir a los Ximens para toda la eternidad hizo que Martín aceptase encantado la oportunidad que tenía ante sí.

En caso de interaccionar con los pjs, el único objetivo de Martín será intentar sacar el máximo provecho para su señor con la esperanza que su padre, esté donde esté, se muestre satisfecho con la actitud de servicio de su hijo.

MARTIN, GHOUL SENESCAL

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 4, AST 4.

Talentos: Alerta 1, Empatía 2, Liderazgo 1.

Técnicas: Etiqueta 4, Música 1, Equitación 1.

Conocimientos: Academicismo 4, Leyes 2, Lingüística 3, Política 2, Senescal 4.

Disciplinas: Celeridad 1, Potencia 1.

Trasfondos: Recursos 2, Influencia 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol , Coraje 2.
Fuerza de Voluntad: 6.

SOLDADOS TÍPICOS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.
Talentos: Alerta 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 2.
Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.
Conocimientos: Leyes 1, Sabiduría Popular 1.
Trasfondos: Recursos 1.
Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 3.
Fuerza de Voluntad: 7.

BLOREU: PERSONAJES PRINCIPALES

RISAM, VENTRUE DE CUARTA GENERACIÓN

De origen fenicio, Risam es un vampiro perteneciente al clan de los ventrue de más de mil años de antigüedad. Fue uno de los que se vieron involucrados en la destrucción de la ciudad de Cartago, plaza fuerte de los cainitas del clan brujah. Poseedor de un importante imperio económico durante la época de máximo esplendor de la gran Roma, tuvo que huir cuando ésta cayó bajo las fuerzas de los bárbaros venidos del norte, dirigiéndose hacia el oeste e instalándose en la ciudad de Lion. Pero el advenimiento de Carlomagno supuso un importante freno a sus ambiciones políticas. Entonces, Risam visitó las tierras del sur del Imperio Franco donde coincidió con un antiguo vástago suyo de nombre Gabriel. Instalado en sus tierras, Risam cayó en letargo, estado en el que se encuentra en estos momentos. Su cuerpo descansa en los subterráneos más profundos del castillo del barón de Bloreu, custodiado por el mismo Gabriel y un grupo de criados ghouls. En circunstancias normales los pjs no deberían ni llegar a enterarse de la existencia de este poderoso cainita; el único que quizás podría tener la oportunidad sería el pj ventrue y todo dependiendo de las relaciones que estableciese con Gabriel, aunque esta posibilidad es bastante remota.

RISAM EL FENICI

FUE 5, DES 4, RES 4. CAR 3, MAN 5, APA 3. PER 6, INT 5, AST 5.
Talentos: Alerta 4, Esquivar 4, Intimidación 6, Liderazgo 5, Pelea 6, Subterfugio 4.
Técnicas: Cos a cos 7, Equitación 4, Etiqueta 4, Pericias (armas) 4, Sigilo 5, Supervivencia 5, Tiro con arco 4, Trato con animales 1.
Conocimientos: Academicismo 2, Investigación 4, Lingüística 5, Política 5, Sabiduría Popular 4.
Disciplines: Auspex 3, Celeridad 6, Dominación 6, Fortaleza 7, Potencia 7, Presencia 6, Protean 5.
Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Criados 5, Posición 5, Recursos 5, Influencia 5.
Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 5.
Camino: de la Caballería 7.
Fuerza de Voluntad: 9.

GABRIEL, NEONAT DE RISAM

Como creación de Risam, Gabriel es un cainita de quinta generación perteneciente al clan ventrue. Aparentando unos treinta años y aspecto nórdico, Gabriel era jefe de un grupo de fuerzas que asaltaron Roma cuando Risam vivía en ella. Para desgracia de sus hombres, no tuvieron suerte en el momento de escoger a su víctima: todo un grupo formado por unos diez guerreros cayó bajo las capacidades sobrenaturales de aquella criatura infernal con forma humana pero que era capaz de estar en cinco lugares a la vez y que de un solo golpe con su mano abierta fulminaba un guerrero tras otro. Al final, únicamente él quedaba de pie defendiéndose como podía de una cosa que no podía ni ver. Pero su valentía llamó la atención de su asaltante, y este decidió dejarlo con vida. Solo y perdido deambuló durante días por los bosques hasta que Risam decidió convertirlo en su vástago. Agradecido por no haberlo matado cuando tuvo la oportunidad de hacerlo, Gabriel se convirtió en un fiel servidor suyo. Éste le cambió el nombre, le dio ropas nuevas y le enseñó lo necesario para sobrevivir en el nuevo mundo que se abría ante sus ojos.

Fascinado por la cultura franca que surgía del sur, Gabriel consiguió dominar al barón de Bloreu, jefe de una importante casa del sur del país y descendiente de un antiguo linaje de gran arraigo entre los francos. Pero el ventrue fue inteligente y no fue más allá, así que lo único que tenía que hacer era mantener bajo su dominio a cada nuevo Bloreu que ocupaba el título. Y un día se produjo una grata sorpresa para Gabriel: su creador, Risam, apareció en el castillo. Le ofreció alojamiento y éste a cambio le proporcionó toda la ayuda posible. Esto tuvo como consecuencia que la casa de Bloreu empezase una rápida campaña de expansión por los alrededores, haciéndose con el control de diferentes villas que se encontraban en las proximidades de su zona de influencia original. Pero como era de esperar, esta política rápidamente trajo consigo algunos problemas y el principal fue que chocó con los propósitos expansionistas de la casa vecina de Ximens. Los problemas no fueron a más pero, recientemente y gracias a las informaciones de Jacques –un nosferatu que habita en las tierras del duque– Gabriel se ha enterado que Raymond tiene en su poder un libro de nombre Naaralabs, fuente de increíble poder y que éste último espera que se convierta en el arma definitiva para hacerse con el control de la zona, aplastarlo a él y después seguir con su política expansionista. Consciente que ha de actuar rápidamente, Gabriel ordena al barón que se dirija a las tierras de Ximens, las ocupe y se haga con el libro. Para ayudarlo en su tarea envía a Raimon, un vástago suyo natural de la región de Oc mientras deja en las manos de Jacques el nosferatu acabar con el cainita Raymond.

GABRIEL, VENTRUE DE QUINTA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 3. CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 5, INT 4, AST4.

Talentos: Alerta 4, Esquivar 5, Intimidación 4, Liderazgo 4, Pelea 4, Subterfugio 3.

Técnicas: Cuerpo a cuerpo 5, Equitación 3, Sigilo 4, Supervivencia 3, Tiro con arco 2.

Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 3, Política 3, Sabiduría Popular 3.

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

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Criados 5, Posición 5, Recursos 4, Influencia 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 4.

Camino: De la Caballería 8.

Fuerza de Voluntad: 8.

RAIMON, NEONAT DE GABRIEL

Raimon nació en la ciudad de Tolosa diez años antes de la caída de Montsegur. Empapado de joven de la cultura cátera, su padre fue ajusticiado por los soldados francos y él huyó con su madre a la ciudad de Narbonne donde vivía el hermano de ella, un importante comerciante de la zona. Raimon entró como militar en las filas del noble local donde pronto destacó en los diferentes enfrentamientos que estos tuvieron con sus vecinos. No pasó tampoco demasiado tiempo hasta que fue nombrado jefe de la guardia del castillo. Pero entonces se produjo el enfrentamiento entre su señor y el barón de Bloreu de aquella época. Su presencia no pasó desapercibida para Gabriel gracias a sus virtudes en la batalla y a su coraje ante el enemigo. Bloreu se alzó vencedor y entre los cuerpos moribundos del campo de batalla encontraron el de Raimon, malherido y con poco tiempo de vida. Gabriel cogió el cuerpo inconsciente de Raimon y cuando llegó a su refugio y antes que expirase lo convirtió en su semejante. Agradecido por salvarle la vida, Raimon se convirtió en la mano derecha de Gabriel, lo que podríamos llamar su brazo armado. Desde entonces éste lo ha enviado en las más diversas misiones donde era imprescindible la presencia de alguien que dominase el arte del combate como lo hacía su nuevo vástago. Y ahora ha llegado otro momento de estos, y Raimon le ha encargado tomar el castillo del duque de Ximens y recuperar un libro llamado Naaralabs.

RAIMON, VENTRUE GUERRERO

FUE 5, DES 7, RES 6. CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 4, INT 4, AST 4.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 5, Empatía 2, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 5.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 7, Equitación 4, Pericias (armas) 3, Tiro con arco 2.

Conocimientos: Investigación 2, Leyes 2, Ocultismo 1, Política 2, Sabiduría Popular 3.

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Criados 1, Posición 2, Recursos 3, Influencia 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 5.

Camino: de la Caballería 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

SOLDADOS GHOULS DEL BARÓN

Para asegurarse el éxito en la empresa que ha encargado al barón, aparte de Raimon Gabriel ha enviado una guardia personal para el primero que consta de cuatro soldados ghouls que dependen directamente del segundo. Estos cuatro soldados no se separarán nunca de los dos, y en caso que éstos lo hagan se repartirán según las circunstancias y lo que Gabriel disponga.

GUARDIES GHOULS

FUE 4, DES 4, RES3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

Talentos: Alerta 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 1, Tiro con arco 2, Sigilo 1.

Conocimientos: Sabiduría Popular 2, Leyes 1.

Disciplinas: Celeridad 1, Potencia 2, Fortaleza 2.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7.

EL ASEDIO DEL CASTILLO

Saliendo del pueblo de Mezarc y siguiendo un pedregoso camino se llega a una gran explanada, la mayor parte cubierta por un espeso bosque excepto en su parte central donde se encuentra un pequeño monte. Rodeándolo encontramos una agrupación relativamente importante de casas, y arriba de todo se encuentra el castillo de Ximens. Una parte de las casas están en llamas mientras se pueden ver multitud de figuras llevando antorchas que corren arriba y abajo por las calles de la villa. En la parte sur del montículo, a cada lado del camino, las fuerzas de Bloreu han montado su campamento y las armas para el asedio. Los acontecimientos en este punto dependerán mucho de la forma de actuar que escojan los pjs. Pueden optar por intentar aproximarse más hacia el bando de Bloreu o bien al de Ximens. El pueblo está vacío, así que nadie les prestará ayuda.

• Cronología del asalto.

Día 1: Asedio del castillo.

Día 2: Intento de asalto frustrado.

Día 3: Llega la Inquisición proveniente de la Abadía de Fontfroide.

Averiguan donde está el libro y marchan con él.

Noche: Gabriel asalta el castillo y se apropia de éste. El nosferatu asesina a Raymond.

Aproximarse al campamento no es difícil pero sí que lo será intentar entrar: los hombres están en guerra, las patrullas son de seis hombres y muy numerosas, aparte de los guardias. Cualquiera que se aproxime y que sea extraño recibirá la orden de detenerse y en el supuesto de no hacerlo dispararán sin ningún tipo de contemplaciones. Además, no hay que olvidar que junto al barón encontramos a Raimon, un ventrue poderoso acompañado de cuatro ghouls que son su guardia personal. Una posibilidad es que el pj ventrue contacte con él. Ahora bien, en caso de hacerlo no tolerará bajo ninguna circunstancia la presencia del pj tremere y del toreador. El ventrue pj puede entender los motivos por el recelo hacia el primero, pero si no entiende los que tiene hacia el segundo Raimon le explicará que el verdadero amo del castillo es Raymond, un toreador como el pj, motivo por el cual prefiere no correr riesgos. El pj decidirá que hacer. Naturalmente, ni el barón ni Raimon participarán en el intento de asalto que se produzca el segundo día. Raimon por causas obvias (es de día) y el barón Bloreu porque Gabriel no quiere arriesgarse a que caiga muerto.

La carga se producirá aproximadamente a las once de la mañana, y los asaltantes serán rechazados. Si los pjs llegan a enterarse o no del ataque dependerá de lo que hagan. Eso sí, tanto en el campamento como en el castillo hay signos inequívocos de que se ha producido una batalla.

Si entrar en el campamento puede ser un poco problemático (aún que no excesivamente para unos cainitas) entrar en el castillo ya es otra cosa: las murallas de éste hacen unos diez metros, aparte que antes deberían recorrer la explanada que separa la base de las paredes de la cima y que hace unos veinte metros, todos ellos al descubierto. Las murallas están llenas de soldados que montan guardia en diferentes posiciones fijas, aparte de algunas rondas que patrullan en determinadas zonas. Si consiguen entrar, moverse al patio del castillo podría no ser complicado pues allí se han refugiado los habitantes huidos del

pueblo, pero entrar en las estancias propias de la fortaleza ya será otro tema pues allí la vigilancia es extrema.

A la mañana del tercer día se producirá un hecho inesperado. Recordemos que los dos soldados supervivientes del grupo de Joan el monje, uno se dirigió al castillo de Ximens pero el otro fue a la Abadía de Fontfroide. Pues bien, la iglesia, debidamente informada ha enviado un grupo de clérigos a recuperar el libro. Mientras, el celebre Tomasso di Carnea una vez finalizada su tarea en Catalunya ha cruzado la frontera y se dirige hacia la abadía donde llegará al día siguiente a la partida del grupo eclesiástico. Cuando se entere de lo sucedido marchará rápidamente hacia Ximens acompañado de un grupo formado por dos inquisidores más y diez soldados, llegando al castillo el mismo día.

El primer grupo de clérigos llegará por la mañana después de viajar durante toda la noche a un ritmo suave. Cuando lleguen al campamento será temprano, poco después del alba. Gabriel se encuentra descansando, así que no podrá intervenir. El enviado eclesiástico al mando, Philip, exigirá vía libre para entrar al castillo y bajo la amenaza de la excomunión el barón Bloreu se verá obligado a dejarlo pasar, temeroso de una revuelta de sus creyentes hombres. Philip y su grupo, un total de dos monjes y tres soldados entrarán en el castillo donde serán recibidos por el duque Lucien de Ximens. Amenazándolo con la inquisición y la tortura más cruel, aparte naturalmente de la excomunión, conseguirá que éste acabe confesando que ha entregado el libro a un ayudante suyo para traducirlo. Asustado, el alquimista acaba entregándolo a las autoridades eclesiásticas las cuales partirán inmediatamente en dirección a la abadía, encontrándose por el camino con Tomasso, tomando a continuación el camino que lleva a Marsella.

Cuando llegue la noche y ante el temor de Lucien que Raymond la noche siguiente se entere que ha entregado el libro a la iglesia decide matarlo y beber su sangre, en la creencia errónea que eso le convertirá en el mismo ser que su amo. Pero Jacques, el nosferatu, gracias a sus criaturas tiene conocimiento de lo sucedido y ante el cariz que toman los acontecimientos ha decidido que ha llegado el momento de su venganza.

Mientras todo esto sucede Raimon despierta y es informado por el barón de los hechos. Preocupado por si los monjes conocían la existencia del libro y se han hecho con él, ordena el asalto definitivo al castillo. Será en estos momentos cuando, en caso que los pjs estén allí, se despierten. Lo primero que verán es como los hombres de Bloreu se lanzan al asalto del castillo. Éste es un buen momento para intentar entrar pues la atención de todos está concentrada en el combate y en la parte posterior de la fortaleza quedan pocos hombres vigilando. Si entran, deberán ser rápidos pues los hombres del barón acabarán ganando las murallas y no respetarán a nadie, o sea que si se encuentran con los pjs ebrios de sangre como están no tendrán ningún miramiento en atacarlos.

Para entrar en las murallas primero deberán buscar el lugar para hacerlo. Con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verán un lugar con relativamente poca vigilancia. Para subir, correr la explanada y llegar al pie de las murallas deberán pasar todas tiradas de Destreza + Siglo a dificultad 7 para pasar medianamente desapercibidos. Luego, para subir ya dependerá de si llevan cuerdas o no: tiradas a dificultad variable de Destreza + Atletismo. A partir de aquí todo dependerá ya del camino que sigan, aunque lo más lógico sería dirigirse a las habitaciones de Lucien. Cuando lleguen encontrarán el cuerpo de un hombre tirado en el suelo: se trata del alquimista que traducía el libro. Las habitaciones están vacías, pero con una Percepción + Alerta a dificultad 9 encontrarán que uno de los soportes de la pared se hunde abriéndose a un corredor oscuro. Si entran, éste da a unas escaleras de caracol que se dirigen hacia abajo en una pendiente muy pronunciada, aparte de ser tan estrechas que a duras penas permiten el paso de uno tras otro. Si empiezan a descender les saldrá al paso Lucien totalmente trastocado. Sobre él ha actuado el malkavian provocándole una locura que hará que vea a todo el mundo como si de monstruos horribles se tratase y se lanzará sobre los pjs con la mirada perdida y babeando. Si acaban con él y pasan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 oirán un gemido agónico que proviene de un poco más adelante. Las escaleras dan a un estrecho corredor, al fondo del cual se ve una estancia. Si se acercan verán una figura de pie sujetando a otra mientras la boca de la primera le presiona el cuello: como auténticos vampiros reconocerán la acción como lo que es. La figura que está de pie dejará caer la otra contra el suelo, mostrando quien es en realidad: un nosferatu, Jacques, que acaba de cometer diablere sobre Raymond. Jacques se quedará quieto, esperando y calibrando la reacción de los pjs. En caso que se entretengan un poco a hablar con él, llegarán por los corredores los soldados de Bloreu que los atacarán inmediatamente en un número igual que el de pjs+1. Jacques, por su parte, usará sus poderes de ofuscación para desaparecer.

Si los pjs consiguen acabar con los atacantes, Jacques volverá a aparecer y estará dispuesto a hablar con ellos. Durante la conversación con el nosferatu éste les relatará los hechos. Si le preguntan sobre la situación del libro les comentará que éste se encuentra en poder de la Santa Inquisición, la cual llegó durante el día y a quien el duque Lucien les entregó el libro.

Mientras todo esto sucede, ajeno a todo Tomasso cabalga con el Naaralabs en dirección a Marsella. Tarde o temprano los pjs se darán cuenta que el libro se les escapa de las manos y que no tienen más remedio que partir inmediatamente tras el inquisidor antes que lo pierdan definitivamente.

Cuando vayan a salir será vital conocer la situación en la que se encuentran con las tropas vencedoras del barón de Bloreu, y especialmente con Gabriel y su enviado, Raimon. No hay que olvidar que todo el castillo ha caído en las manos de los asaltantes y que algunos de éstos han caído bajo las garras de los pjs cainitas. Mientras los pjs hablan con el nosferatu las tropas irán saqueando el castillo, y cuando acaben de hablar con él toda la fortificación estará ya bajo su control. Su presencia habrá sido descubierta y Raimon, acompañado de Bloreu y los cuatro ghouls más un grupo de seis soldados +número de pjs los estará esperando en una amplia sala donde los apuntarán con ballestas y otros con espadas. Si los pjs y los asaltantes no habían tenido ningún encuentro cara a cara todavía, entonces Raimon desconocerá seguramente de quienes se trata, así que lo primero que hará será ordenar que se rindan. En caso que se nieguen a hacerlo ordenará atacar a sus hombres. Si los pjs huyen hacia el interior del castillo le pegarán fuego para quemarlos. En caso de rendirse, Raimon se mostrará condescendiente siempre y cuando los pjs contesten con sinceridad a sus preguntas. No hay que olvidar que el ventrue está totalmente informado de la existencia del libro. En caso que los pjs intenten engañarlo o simplemente no le digan todo lo que éste quiere saber ordenará encerrarlos hasta que se les aclaren las ideas. Los pjs serán llevados a una celda situada en los subterráneos del castillo, la que se encuentre más alejada de la superficie. Obviamente, Raimon conoce los posibles trucos que pueden utilizar los pjs, como por ejemplo Dominación o Presencia, así que ordenará a sus hombres que no miren directamente a los ojos de los pjs, aparte que irán atados con las manos detrás del cuerpo con cadenas y únicamente él tendrá las llaves. Los dejarán encerrados, con un grupo de soldados armados con ballestas y espadas al otro lado de una puerta de hierro. La celda está totalmente cerrada, sin ningún tipo de salida al exterior excepto la puerta, y allí los dejarán hasta que los pjs empiecen a sufrir la falta de sangre y acaben suplicando ayuda y que lo confesarán todo (lo cual estaría por ver). Naturalmente, no por eso bajará sus defensas. Romper las cadenas exige una tirada de proeza de Fuerza de 9 y tirar la puerta abajo aumenta hasta los catorce (aunque aquí podrían combinar sus esfuerzos hasta dos pjs). En caso de conseguirlo se encontrarían con los guardias apostados a unos seis metros (un total de tres). Como consigan huir ya es cosa suya.

Si se produce el caso que las relaciones con los hombres de Gabriel son buenas o bien han mentido a Raimon cuando los ha interrogado, éste los dejará marchar pero hará un ofrecimiento al pj ventrue: si le trae el libro cuando lo encuentren le otorgará el dominio de la zona de Ximens, una cantidad en oro que hará que su puntuación en recursos aumente en uno o dos puntos según la situación en que se encontrase y todo esto aparte de ganarse la confianza de uno de los vampiros más importantes de todo el sur del territorio franco. Naturalmente, Gabriel no se fiará y enviará tras los pjs a su neonato Raimon que usará su Áuspex a nivel cuatro para no perderles la pista (la forma en que éste puede influir en los acontecimientos ya depende de las decisiones del narrador, es una baza más a jugar).

Pase lo que pase los pjs abandonarán la zona cuando quede poco para que salga el sol, así que no sería mala idea descansar en alguno de los pueblos cercanos. Habrá también que fijarse en el equipo con el que consiguen salir de Ximens, pues esto los podría retrasar aún más en su viaje. Con todo esto, seguramente estaremos ya a mitad de febrero del año 1448, así que las inclemencias del tiempo continúan, con fuertes vientos y tormentas constantes aunque ya no tanto de nieve como sí de lluvia. El viaje transcurrirá con total tranquilidad y sin más incidentes hasta que dejen atrás la ciudad de Béziers y lleguen a la populosa ciudad de Montpellier. La ciudad es un importante punto comercial gracias sobretodo a su proximidad con la portuaria Marsella y que a través de ella pasan las vías que parten hacia el norte de Francia, a los estados italianos y al sur de los reinos ibéricos. La ciudad también destaca por ser un importante centro cultural gracias especialmente a la presencia de una universidad. Su presencia en la ciudad debería ser corta, como mucho quizás el tiempo para asegurarse que un grupo inquisitorial ha pasado por allí. Eso lo podrán conseguir entablando conversaciones en las posadas o bien con soldados o cualquier otro que pueda estar al corriente del hecho que un grupo como este haya pasado por la ciudad. No tendrían porqué establecer contacto con los cainitas de Montpellier a menos que sucediese algo destacado por alguna acción irresponsable por su parte, o bien que se quedasen demasiado tiempo y se acabasen encontrando con los cainitas de la zona. Pero si se diese el caso, decir únicamente que el príncipe es un lasombra y que en ella habitan un toreador y un capadocio.

Saliendo de Montpellier y siguiendo la ruta principal los pjs llegarían finalmente a la importante ciudad de Marsella. Punto vital de todo el sur europeo, centro de comunicaciones, una de las principales ciudades portuarias de todo el mediterráneo, Marsella será un punto clave en el peregrinaje de los pjs. Una de las ciudades más pobladas de la época gracias a la bonanza económica soporta también una fuerte presencia vampírica. Curiosamente, la ciudad no está bajo el dominio de un único cainita sino que se trata de un consejo formado por un representante de las principales casas que allí habitan (ventrue, lasombra i

capadocio). Lo más primordial sería, una vez llegasen, ir a presentarse a este consejo (pero ya se sabe, los caminos de los pjs son inescrutables).

LA CIUDAD DE MARSELLA

EL CONSEJO GOBERNANTE

ANTOINE, REPRESENTANTE VENTRUE

Estamos ante el segundo cainita más antiguo de la ciudad, un ventrue de quinta generación que fue abrazado el año 284 antes de Cristo. Cuando aún era mortal se trataba de un importante guerrero de una de las tribus celtas situadas un poco más hacia el interior, de la que consiguió convertirse en jefe. Su porte altivo, su seguridad y nobleza hicieron que un ventrue se fijase en él para convertirlo en su neonato. A punto estuvo de no producirse el hecho pues durante una incursión nocturna Acemárix –que así se llamaba entonces –fue herido mortalmente por una espada enemiga. Afortunadamente para él, el que sería su sire estaba cerca y reaccionó rápidamente, dándose cuenta que o bien lo convertía en vampiro en aquel momento o que el joven Acemárix no tendría una segunda oportunidad. Después de los primeros momentos, Acemárix fue reaccionando con estupor ante la historia que le explicaba aquel desconocido: ¿que estaba muerto pero era un no –muerto? ¿Inmortal? ¿Chupasangres? ¡Ja! Acemárix le dio las gracias pero volvió a su poblado. La primera reacción que se encontró fue de sorpresa pues sus compañeros lo habían dado ya por muerto. Aceptaron sus explicaciones referentes a un extraño que lo había curado y lo volvieron a acoger entre ellos. Pero Acemárix empezó a sospechar que el misterioso personaje le había dicho la verdad cuando por la mañana se quemó la piel cuando lo rozaron los primeros rayos del sol. Asustado y dolorido como nunca había estado se refugió en su tienda, donde durmió durante todo el día. Por la noche se despertó con las heridas prácticamente curadas, pero el golpe final fue cuando los otros habitantes lo descubrieron chupando la sangre que manaba del cuello de uno de sus propios hermanos, muerto entre sus brazos. Perseguido, huyó hasta el lugar donde había visto a su creador, el cual estaba allí esperándolo. Se reunió con él y éste lo aleccionó en todo lo que le hacía falta para sobrevivir. Así pasaron años, hasta que se separaron. Acemárix viajó mucho, recorriendo prácticamente toda la cuenca mediterránea. Sobrevivió al Imperio Romano cuando éste entró en guerra con los macedonios, cuando él se encontraba allí, vio la ascensión del Islam de primera mano y finalmente volvió a instalarse cerca del lugar donde había nacido. Gracias a sus contactos y a todo el oro y joyas, monedas y demás que había atesorado se convirtió en propietario de una importante flota comercial con sede en la ciudad de Marsella, donde además fue escogido para formar parte del consejo que la había de gobernar.

Es un cainita serio y recto, no perdona un error grave pero sabe recompensar las acciones que lo merecen. Actualmente, sus dos puntos de atención son sus negocios y una joven a la que planea convertir en su neonata., una muchacha de nombre Laura Du Rassenaux y cuyo nombre los pjs oirán pronunciar muy pronto (si los acontecimientos siguen el curso previsto).

ANTOINE, VENTRUE DE 5ª GENERACION

FUE 3, DES 4, RES 3. CAR 4, MAN 5, APA 3. PER 5, INT 4, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 4, Etiqueta 4, Sigilo 3, Supervivencia 4, Tiro con arco 4.

Conocimientos: Academicismo 1, Leyes 3, Lingüística 4, Política 4, Sabiduría Popular 3, Senescal 1.

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 3, Dominación 6, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Potencia 3, Protean 2, Presencia 6.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Criados 5, Influencia 5, Posición 5, Rebaño 5, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 5.

Camino: Humanidad 6.

Fuerza de Voluntad: 8.

GUILLAUME, REPRESENTANTE LASOMBRA

Hijo de un antiguo conde de la zona, cuando el joven Guillaume fue abrazado por su mentor había heredado las tierras pertenecientes a su familia. Éste fue el motivo por el cual su sire se fijó en él: su posición geográfica era vital para la pugna que éste mantenía con sus rivales de la zona oeste del país. Desgraciadamente para él, su creador cayó víctima de la alianza formada por dos de sus rivales y sus tierras fueron invadidas y ocupadas por las tropas de los dos cainitas rivales, todo esto mientras su sire era asesinado por éstos. Derrotado, Guillaume se vio obligado a huir y acabó estableciéndose en la ciudad de Marsella, población que entonces empezaba a aumentar su importancia gracias a su privilegiada posición en el mediterráneo. Sus dotes para la política hicieron que poco a poco fuese aumentando su posición en la sociedad cainita de la ciudad, llegando a ser posiblemente el vampiro más respetado de todo Marsella. Gracias a eso, cuando se decidió crear la Asamblea que controlaría la ciudad Guillaume rápidamente fue incorporado a ella sin ningún tipo de oposición. Como buen lasombra, a Guillaume le gusta mover los hilos de la política marsellesa pero desde las sombras. Pocas cosas suceden en la ciudad sin que Guillaume esté ya enterado gracias a sus numerosos y estratégicamente bien situados contactos. Su relación con los pjs será de total desprecio, y únicamente se mezclará en sus asuntos en el caso que vea claramente que puede sacar alguna cosa provechosa para él.

GUILLAUME, LASOMBRA DE 7ª GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 4. CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 4, INT 5, AST 5.

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Empatía 4, Esquivar 3, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 3, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 3, Etiqueta 4, Sigilo 3, Supervivencia 2.

Conocimientos: Academicismo 3, Leyes 4, Lingüística 3, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 1, Política 5.

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

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Criados 4, Influencia 5, Posición 5, Rebaño 5, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: de la Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 7.

GREGORIO, REPRESENTANTE CAPADOCIO

Nacido en la ciudad milenaria de Roma, el joven Gregorio creció prácticamente sin padre, general de una de las legiones romanas estacionadas en las proximidades de la capital imperial. Con una madre muy absorbente, el joven Gregorio fue ya desde bien joven influenciado por las creencias de ésta referente al tema de la religión: de orientación cristiana, Gregorio abrazó esta religión convirtiéndose en uno de sus más acérrimos defensores dentro de la política imperial. Gracias al poder de su padre, pudo acceder al senado como representante del pueblo donde defendió, aunque no de forma muy evidente, los derechos de sus hermanos de religión. Desgraciadamente, esta posición lo hizo caer en desgracia cuando se produjo una de las numerosas persecuciones de cristianos que solían ser habituales en aquellos tiempos. Con la ayuda de su padre, Gregorio huyó instalándose en una villa que la familia poseía en una de las provincias romanas. Allí llamó la atención de un erudito, intrigado por aquel joven y sus ideas. El desconocido se presentó como Marco Tilio y se hizo amigo de Gregorio, mostrándose interesado por todo aquello que hiciese referencia a la nueva religión que éste profesaba. El romano quedó encantado que alguien de una cultura tan extensa y vasta como parecía ser el tal Marco Tilio se interesase por sus creencias, y depositó su confianza y amistad en el recién llegado. Pero su padre cayó en desgracia ante el emperador, el cual dictó una orden de detención y muerte contra el general y su familia. Gregorio fue apresado pero cuando iba a ser ajusticiado una figura se interpuso entre él y sus ejecutores, acabando con ellos y salvándole la vida: se trataba, como no, de Marco Tilio. Cuando Gregorio se abrazó a él en señal de gratitud, lo único que recibió a cambio fue un mordisco en el cuello. Cuando volvió en sí había cambiado. Ya no era un mortal cualquiera, ahora se había convertido en un ser de la oscuridad, un habitante de las tinieblas y de la noche. Con su familia muerta y sus posesiones perdidas, Gregorio se refugió con Marco Tilio y lo siguió durante sus viajes en busca de conocimientos sobre la muerte y la vida más allá de ésta. Después de viajar por las tierras del otro lado del mediterráneo, por los nuevos reinos formados tras la caída del Imperio Romano y de los reinos cristianos y musulmanes de la península ibérica, acabó instalándose en la cada vez más importante ciudad de Marsella, donde ha vivido los últimos doscientos años.

El único personaje con el que podría establecer contacto –y es de esperar que así lo haga –es con el capadocio del grupo. Como buen capadocio, el poder terrenal no le interesa, y únicamente se encuentra en la Asamblea porque el resto así se lo solicitó. Si el pj le pide ayuda o consejo referente al libro se lo dará,

pero únicamente en el caso que le comente el motivo de su viaje. En caso de no hacerlo, será él quien se lo preguntará. En cualquier caso, Gregorio acabará dando un consejo al pj:

"Si lo que buscas es conocimiento recuerda Akamanara".

Como bien sabe el pj, este nombre corresponde a una localidad donde se encuentra un centro de conocimientos y estudios bajo el dominio capadocio desde hace cientos de años. Se trata de un nombre mítico para todos los que provienen de las zonas más occidentales de Europa, pero a medida que se acerque a Oriente se dará cuenta -si pregunta a los capadocios locales -que no tiene nada de irreal aunque sí mucho de leyenda. Desgraciadamente, desconoce completamente su localización exacta y que puede encontrar allí exactamente. Gregorio tampoco lo podrá ayudar en este punto pues él no ha viajado nunca hasta allí, simplemente tiene referencias del lugar aunque éstas parecen verificar la autenticidad de los comentarios y narraciones que sobre dicho lugar se han hecho.

Por lo que hace referencia al problema que podría llegar a tener el pj en caso que se viese involucrado en la muerte de Laura du Rassenaux, la protegida de Antoine, le ayudará en lo que pueda e incluso llegará a facilitar su huida liberándolo del previsible ajusticiamiento, pero únicamente en el supuesto que sea el capadocio el que mate a la chica; en cualquier otro caso no interferirá aunque su compañero de clan se lo pida.

GREGORIO, CAPADOCIO DE 6ª GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 6. CAR 3, MAN 4, APA 2. PER 5, INT 5, AST 6.

Talentos: Actuar 3, Alerta 4, Atletismo 1, Empatía 3, Esquivar 3, Liderazgo 3, Pelea 4, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Etiqueta 1, Herbolaria 2, Música 1, Pericias 3, Sigilo 4, Supervivencia 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Ciencias 2, Historia 3, Investigación 4, Lingüística 5, Leyes 3, Medicina 4, Ocultismo 4, Política 4, Sabiduría Popular 2, Tanatología 7, Teología 2.

Disciplinas: Auspex 5, Fortaleza 4, Mortis 6, Potencia 3, Presencia 3, Protean 3.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Criados 5, Influencia 5, Posición 5, Rebaño 4, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: Vía Ossis.

Fuerza de Voluntad: 9.

OTROS CAINITAS IMPORTANTES:

RICKEN, NOSFERATU ALEMÁN

Nacido en lo más profundo de los bosques de la zona central de lo que sería el Imperio Germánico, el joven Ricken era el hijo del jefe de una de las tribus que habitaban aquellas comarcas. Ya desde joven fue entrenado por su padre para convertirse en su sucesor al frente de las fuerzas que él comandaba entonces, pero su futuro se vio truncado por la invasión romana. Con sólo quince años cogió su hacha y su espada y se lanzó a la batalla junto con el resto de su pueblo, pero no hubo nada que hacer: fueron aplastados por esa máquina de la guerra que eran las legiones romanas. Inconsciente a causa de un golpe, Ricken quedó herido en el campo enterrado entre otros cadáveres. Su cuerpo había sido desfigurado por el fuego, principalmente el rostro. Medio moribundo, fue encontrado por las tropas romanas que lo encadenaron junto con otros prisioneros y lo llevaron a la capital del imperio. Allí fue vendido como esclavo, siendo comprado por el único que hizo una oferta por él. El comprador era un ghoul enviado por un nosferatu de nombre Licio con la finalidad de obtener esclavos para una de sus fincas. Debido a su aspecto, Ricken rápidamente llamó la atención de Licio, el cual lo tuvo en gran estima. Lo educó como su preferido, atraído por el espíritu combativo y rebelde del joven esclavo, y lo acabó convirtiendo en un ghoul. Pero durante la invasión bárbara sufrida por Roma, la finca de Licio también fue asaltada. Éste, ante el peligro que suponían los atacantes, convirtió a Ricken en su neonato y juntos, con la ayuda de sus criados ghouls pudieron rechazar un primer ataque de los invasores; pero conocedores que un segundo asalto ya no podrían resistirlo, decidieron huir. Vagaron por diferentes países hasta encontrar un lugar donde establecerse, Londres, donde años después Licio cayó en letargo. Con su cuerpo, Ricken y sus criados abandonaron las islas instalándose definitivamente en Marsella. Ahora guarda el cuerpo de su mentor en una cripta en las profundidades de una antigua leprosería actualmente abandonada, la misma donde un poco más arriba él mismo tiene su refugio.

RICKEN, NOSFERATU DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 4, APA 0. PER 4, INT 4, AST 4.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 1, Empatía 2, Fullerías 3, Intimidación 3, Pelea 4, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Pericias 2, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con animales 4.

Conocimientos: Investigación 2, Leyes 2, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 2, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Animalismo 3, Áuspex 2, Celeridad 3, Fortaleza 3, Ofuscación 4, Potencia 4, Protean 1.

Trasfondos: Aliados 2, Criados 3, Contactos 4, Posición 2, Rebaño 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: de la Humanidad 5.

Fuerza de Voluntad: 6.

MARCEL, TOREADOR DE PARÍS

Nacido en la ciudad de París un año después de la coronación de Carlomagno, ya desde pequeño se sintió atraído por todo aquello relacionado con las artes, principalmente la música. El hecho que su padre fuese un consejero dentro de la corte hizo que el joven Marcel tuviese las oportunidades que quizás si hubiese nacido hijo de otro hombre no habría tenido. Su padre quería que se preparase para ser senescal, pero Marcel siempre desaparecía para ir a seguir y escuchar a los trovadores que venían a la ciudad, principalmente los provenientes del sur del país y de más allá de las montañas. Viendo que si se quedaba en palacio no tendría posibilidades de hacer aquello que más le gustaba, pidió permiso a su padre para marchar y estudiar música, permiso que naturalmente le fue denegado. Lo que no sabía él era que había atraído la atención de un vampiro, Caën, un toreador que habitaba en palacio y que vio al joven Marcel a la persona que hacía tiempo que iba buscando y a la que habría de convertir en su discípulo. Caën lo cogió a su cargo y empezó a enseñar a Marcel todo lo que podía, estableciéndose un vínculo entre profesor y alumno. Finalmente, y como Caën estaba más interesado en la pintura que en la música, decidió que había llegado el momento en que su aprendiz marchase, pero antes le concedió su don y lo convirtió en su semejante. Primero sufrió un ataque de locura que hizo que casi se suicidase saliendo al exterior a plena luz del día, pero pasadas las primeras jornadas acabó aceptando su nueva naturaleza y las ventajas que le podía reportar, así que marchó a París y empezó a viajar buscando un maestro que le pudiese enseñar aquello que aún no conocía. Recorrió toda la cuenca del mediterráneo y finalmente se estableció en Marsella, donde ahora se encuentra aprendiendo de un viejo maestro llamado Raoul a quien ha convertido en ghoul para evitar su muerte, pues éste ronda ya la sesentena y era claro que no podría vivir mucho más debido a su delicada salud.

MARCEL, TOREADOR DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 2, DES 4, RES 3. CAR 3, MAN 4, APA 4. PER 3, INT 3, AST 3.

Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Empatía 3, Intimidación 2, Liderazgo 1, Subterfugio 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Etiqueta 3, Herbolaria 1, Música 5, Pericias 2.

Conocimientos: Leyes 1, Lingüística 3, Medicina 1, Política 2, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 1, Dominación 2, Presencia 4.

Trasfondos: Aliados 1, Criados 3, Rebaño 3, Recursos 3, Posición 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 2.

Camino: de la Humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 6.

ANTON, EL BRUJAH CARTAGINÉS

Anton es natural de la antigua ciudad de Cartago, la considerada Patria de los Brujah. Allí era un prometedor soldado, jefe de una de las guarniciones que se encontraban en las murallas cuando éstas fueron asaltadas por las legiones romanas. En un primer momento consiguieron rechazar la horda invasora, pero finalmente se vieron obligados a huir perseguidos por los soldados. Anton se separó de sus hombres y buscó refugio en un antiguo templo medio abandonado del centro de la ciudad. Lo que desconocía era que éste era el refugio de un bruja allí escondido, de nombre Bergalat. Viéndose en peligro, el cainita tomó una decisión desesperada: abrazó al joven soldado convirtiéndolo en uno de los suyos. Retorciéndose en el suelo en medio de una intensa agonía, Anton vio como su creador rechazaba en un primer momento los romanos que entraban en su cripta. Cuando momentos después ya estaba medio recuperado, ignorante aún de lo que se había convertido, se levantó y ayudó al antiguo a matar a

los asaltantes. Una auténtica carnicería se mostró ante sus ojos. Sorprendido por el poder que acababa de desplegar, se miró las manos manchadas de sangre romana y con la mirada interrogó al ser que estaba de pie a su lado. Éste lo cogió y lo conminó a seguirlo si quería salvar la vida. Escondidos entre las ruinas y amparados por la oscuridad de la noche, iluminados únicamente por las llamas de la ciudad que ardía, consiguieron huir y refugiarse en las montañas de los alrededores. Así escondidos estuvieron bastantes días hasta que se sintieron lo bastante seguros como para aventurarse a terreno abierto y buscar su sustento. Anton se quedó con su creador durante bastantes años hasta que éste determinó que ya era momento de separarse, pero antes se juraron que nunca olvidarían la destrucción de su ciudad. Durante siglos Anton vagó por toda la cuenca sur del Mediterráneo hasta que finalmente lo cruzó para llegar al sur de la península itálica, aunque eso sí, ocultando su verdadero origen. Allí fue testigo de la caída de la Ciudad Eterna bajo las fuerzas invasoras venidas del nordeste del continente, luchó junto a ellos matando romanos y aplastando todo aquello que le recordase a los antiguos destructores de su ciudad. Aquí se volvió a encontrar con su creador, Bergalat, el cual también había venido para asistir al ataque contra Roma. Después de una cuantas jornadas sembrando la destrucción por allí donde pasaban volvieron a separarse. Bergalat se dirigió a la península helénica y Anton se quedó en el oeste, recorriendo durante los siguientes siglos toda esta parte, desde la que después estaría bajo control musulmán hasta los grandes bosques del centro del continente, para acabar estableciéndose ahora hace no más de cincuenta años en la ciudad de Marsella. Allí ha mantenido a menudo disputas con todos los otros miembros cainitas de la ciudad, nada destacado excepto si tenemos en cuenta el odio visceral hacia el representante al consejo del ventrue llamado Antoine, así que cuando se entere del asesinato de Laura du Rassenaux por parte de uno de los pjs se mostrará plenamente satisfecho y llegará incluso a ofrecerle su ayuda. Seguramente primero enviará a alguno de sus criados ghouls para establecer este primer contacto, pero todo dependerá de la situación de éstos y de si ya se han encontrado anteriormente.

ANTON, BRUJAH DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 5, DES 4, RES 5. CAR 2, MAN 4, APA 3. PER 4, INT 3, AST 3.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Esquivar 4, Empatía 3, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 5, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 3, Pericias 1, Tiro con arco 1, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1, Lingüística 4, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Celeridad 3, Potencia 4, Presencia 1, Protean 2.

Trasfondos: Aliados 1, Criados 3, Rebaño 3, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 5.

Camino: de la Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 8.

GISELLE, MALKAVIAN DE NORMANDIA

Nacida hija de un noble de la zona de Bretaña, su infancia no fue muy diferente a la de cualquier hija de nobles de aquella época, poco después del año mil después de Cristo en aquella zona del imperio franco. Dedicó su juventud a prepararse para llevar a cabo correctamente las obligaciones que debería realizar cuando se casase con la persona que dispusiese su padre, y el tiempo que le quedaba libre lo dedicó a cultivar la afición por la música y todo lo relacionado con las artes. Su padre la prometió a un joven, hijo de un noble vecino –sin duda, y como era normal en la época, un matrimonio político –aunque afortunadamente para ella el muchacho resultó ser un joven muy agraciado –en principio físicamente –y que rápidamente supo ganarse el afecto de la muchacha. Pero él decidió marchar a Tierra Santa a participar en las Cruzadas atraído por las historias que se explicaban y para conseguir el favor del Creador. Parece ser, pero, que el verdadero motivo era un pecado extremo realizado por el joven y que el cura de la familia decidió que la única manera de expiar era participando en la expulsión de los infieles de Tierra Santa. Así que el muchacho, de nombre Martín, no tuvo más remedio que embarcarse rumbo a la guerra, aunque antes de irse los dos jóvenes se prometieron que se esperarían. Su pista se perdió durante ocho años hasta que unas noticias llegadas lo dieron finalmente por muerto. Pero esos rumores resultaron ser infundados y lo que había sucedido es que Martín había sido abrazado por un malkavian. El ahora cainita retornó a sus tierras diez años después de su partida, pero cuando llegó descubrió que Giselle había sido prometida a su hermano pequeño y que ya se habían casado. Afectado no sólo por los hechos sino también por su locura, Martín mató a su hermano y luego abrazó a su amada. Este hecho hizo que Giselle enloqueciera, huyendo del lado de su anterior prometido y abandonando la casa. Desde entonces, Giselle habita en la ciudad de Marsella y únicamente ha vuelto a ver una vez a su creador cuando éste fue

a la ciudad para intentar verla y que volviese a su lado. Estalló una violenta disputa que desembocó en una pelea donde ambos quedaron malheridos, aunque el estado de Giselle era más grave quedando prácticamente incapacitada y a punto de caer en letargo. Pero Martín no la remató sino que la abandonó allí dejando que se salvase por ella misma si era capaz de hacerlo. Lo consiguió, y desde entonces vive en una especie de retiro del que únicamente sale para alimentarse de cuando en cuando para pasear por la ciudad y extender su locura como una pesadilla.

GISELLE, MALKAVIAN DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 3, MAN 3, APA 4. PER 2, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Equitación 1, Etiqueta 2, Herbolaria 1, Música 1, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Leyes 1, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 1.

Disciplinas: Dementación 4, Áuspex 2, Ofuscación 2.

Trasfondos: Recursos 3, Criados 4, Rebaño 4.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 3.

Camino: del Cielo.

Fuerza de Voluntad: 7.

Otros cainitas de Marsella

Zoltan, un Ravnos de décima generación – de paso-.

Philip, Lasombra de novena generación.

Arthur, Ventrue de onceva generación.

Ana, Toreador de doceava generación.

LOS HECHOS DE MARSELLA

Para presentarse al consejo gobernante lo más indicado sería dirigirse o bien a la zona portuaria y buscar en alguna de las numerosas tabernas existentes en la zona o bien ir a alguno de los lugares típicos donde podría encontrarse un vampiro –por ejemplo, el cementerio –y una vez allí intentar establecer contacto con los cainitas locales. Cualquiera de ellos les indicará donde encontrar los miembros del consejo. A éstos los podrán encontrar en una mansión situada hacia un extremo de la ciudad. Allí estarán los tres miembros del consejo más Arthur y Marcel. El cainita que podrían haber encontrado en una de las tabernas es cualquiera de los dos o Philip. En alguno de los otros lugares ya dependerá de cual sea éste: en el cementerio al nosferatu, el ravnos con el grupo de comediantes establecidos en la plaza, etc.

El encuentro con los cainitas marseleses: Mientras los pjs estén andando por la ciudad los encuentros variarán según el lugar a donde se dirijan.

1. **La plaza de la ciudad:** “Caminando por las calles poco iluminadas oirán un gran jolgorio que proviene de un poco más hacia delante. Mientras se dirigen hacia allí, curiosos por lo que puede suceder y que hace que la gente se reúna a estas horas y con este tiempo gélido amenazante de lluvia oirán aplausos y gritos de alegría. Las calles desembocan en una gran plaza, sin duda la más importante de todo Marsella por su tamaño. Una multitud ocupa la parte central mientras la gente se empuja o salta intentando ver lo mejor posible lo que está sucediendo en su centro. *“Empezáis a avanzar haciendo fuera la gente mientras algunos os miran irritados y otros espantados, quizás porque han notado algo extraño en vuestras figuras. Tras unos breves instantes conseguís llegar hasta el centro de este círculo humano, y delante vuestro veis lo que sin duda es uno de los espectáculos más impresionantes que nunca habéis visto: un grupo de gente vestida con ropas brillantes y de colores chillones realizan increíbles saltos y volteretas, hacen juegos de manos con tres, cuatro y alguna vez cinco bolas de madera mientras otra, sentada en un rincón, se dedica a mirar las manos de todos los que se le acercan y le entregan una moneda”*. Ahora todo dependerá de lo que hagan los pjs. Si se acercan a la vidente, ésta les pedirá una moneda –cuando llegue su turno, pues hay trece personas antes que ellos –y los hará sentar en una desvencijada silla de madera. Allí les pedirá que le den la mano, se pondrá a mirarla y levantará la vista espantada hacia el pj que esté delante suyo. Les dirá que esperen un momento, que ahora vuelve. Se incorporará rápidamente y desaparecerá dentro del carromato para volver a aparecer unos cinco minutos después seguida de un hombre anciano, de más de sesenta años al menos, vestido como los zingáros, con los cabellos blancos y la espalda curvada. La vidente los dejará solos. El hombre se acercará –quien tenga Áuspex a nivel dos y saque la tirada verá por su aura que se trata de un vampiro –y se sentará en el lugar que

antes ocupaba la mujer. Si no, únicamente lo notarán pasando una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9: el cainita ha disimulado perfectamente su auténtica condición. Si no lo descubren por ellos mismos, en principio Zoltan –que así se llama el ravnos– no les dirá lo que realmente es. *"Sed bienvenidos, espero que os haya gustado el espectáculo. Marilia me ha avisado, pues al leerlos las manos ha visto lo que sois, además de alguna otra cosa. Pero antes de ayudaros me gustaría saber que hacen unas personas como vosotros por aquí, si es que eso me lo queréis decir"*. Sea la respuesta afirmativa o negativa, y expliquen los pjs lo que quieran, Zoltan les explicará lo que sucede, eso si, si le mienten o le dicen la verdad a medias les comentará: *"Bien, vosotros mismos, no os puedo obligar a que me lo expliquéis todo ni lo pretendo"*. Tras esto, les dirá lo que ha visto la vidente llamada Marilia:

"Por lo que me ha dicho vais detrás de un saber oculto y olvidado, un conocimiento de los antiguos que ha permanecido escondido durante siglos y que ahora amenaza volver a salir del pozo donde había quedado enterrado. Explican las historias de mi pueblo que hace miles de años un hombre se dedicó a recoger todo el saber existente sobre los dioses y los demonios en un libro. Este hombre viajó a lo largo de todo el mundo entonces conocido preguntando y anotando, buscando y memorizando. Pueblos ya desaparecidos y otros aún existentes, mitos antiguos y fábulas para niños, secretos terribles y revelaciones divinas. Todo lo que consideró digno lo registró en un libro que él llamó El libro del Conocimiento Prohibido. Estudió durante largos años todo aquello que había recogido y cuando consideró que estaba preparado invocó los poderes de los antiguos. Todo fue bien hasta que un encantamiento le llamó la atención, un hechizo preparado para engañar: la luz oscuridad y la oscuridad luz. Nada era lo que parecía, y el hombre vio aquello que quería, no lo que realmente era: una criatura fue llamada y el infierno subió a la tierra. Por suerte, el viejo era un hombre de poderosos recursos, no se trataba de un cualquiera: era un mago de una de las ordenes más poderosas que nunca han pisado ni pisarán la tierra, sólo así consiguió expulsar a la criatura; aunque, eso si, pagando el precio de su propia vida. Todo quedó arrasado, todo excepto el libro. Desde entonces éste desapareció hasta que pronto volverá a salir a la superficie. Y eso es lo que ha visto la Marilia: uno de vosotros será culpable de la llamada al Khytsñibetch. Pero también ha visto que únicamente vosotros seréis capaces de expulsarlo de nuevo. Pero vosotros solos seriais incapaces, no sois lo bastante fuertes. Para eso necesitaréis ayuda, y ésta la deberéis buscar. Recordad bien lo que ahora os diré: el amigo es enemigo y el enemigo es amigo; las cosas no son aquello que parecen. Buscad la sabiduría de los antiguos, aquellos que permanecen dormidos esperando la llamada a la batalla. Una ciudad será arrasada en la lucha mientras la criatura será expulsada una ciudad donde podréis encontrar el nombre del demonio y el camino que os conducirá a la ayuda que necesitáis. El trayecto es largo, pero la recompensa vale el esfuerzo".

Eso es todo lo que les puede decir Zoltan referente al libro, del cual desconoce el nombre auténtico. Lo único que les puede decir es que se trata de una leyenda que circula entre su pueblo desde hace siglos, pero que es como cualquier otra, a la que nadie había dado una especial importancia hasta que la vidente les leyó la mano. No sabe que han de hacer ni donde han de ir, ni cual es la ciudad a la que hace referencia la historia ni quien les dará la ayuda relatada. Todo eso lo deberán descubrir por si solos. En caso que no fuesen primero a la plaza eso no tiene ninguna importancia: tarde o temprano pasarán por allí, y los gitanos siempre están montando su espectáculo.

2. **El cementerio de Marsella:** Éste se encuentra situado en una de las planicies que rodean la ciudad. Llegar hasta él no es difícil pues preguntando la gente les indicará sin ningún tipo de problemas el camino que hasta allí conduce. Se trata de un pequeño sendero de tierra medio encharcado por las últimas lluvias, sucio por las defecaciones de animales –seguramente perros y gatos, muy abundantes en la ciudad– y rodeado por dos hileras de árboles. Se encuentra rodeado por una pared de piedra de dos metros de altura pero sin ninguna puerta, tan solo un espacio que sirve de entrada. Si es la primera vez que van se encontrarán el nosferatu. Si se diese el caso que únicamente va el pj capadocio entonces tendrá lugar el encuentro descrito más adelante, donde éste entra en contacto con Bescarath. Si van todos tendrá lugar el encuentro con el nosferatu, cosa que supondremos que sucede y que describimos a continuación:

"El camino tras abandonar las últimas casas de la ciudad inicia una ligera pendiente que parece llevar hasta la cima de una pequeña colina situada a no más de doscientos metros. Las dos bandas del camino se encuentran bordeadas por unas hileras de árboles que con sus ramas ocultan la claridad de la luna, oscureciendo toda la zona. El único ruido que os acompaña es el golpeteo de vuestros pies contra los charcos de agua producto de las últimas lluvias y el viento que mece las ramas de los pinos que ensombrecen vuestro caminar. Poco a poco os vais acercando y ante vosotros, medio oculto por unos matorrales, aparece la parte superior de una pared construida de piedras que envuelven la zona que seguramente es el cementerio de Marsella. No hay ningún tipo de verja que impida la entrada, simplemente la sensación de misterio que se siente algunas veces

cuando se entra en este recinto propiedad de los muertos. En su interior, aparte de los imponentes olmos que vigilan el descanso de los que aquí reposan, lo único que se puede discernir son las lápidas y las cruces aquí colocadas por los vivos para recordar aquellos que alguna vez compartieron la luz del sol con ellos".

Si se dedican a buscar alguna señal reciente de pisadas no las encontrarán. El nosferatu, de nombre Ricken, se encuentra aquí pero utiliza su disciplina de ofuscación para mantenerse oculto mientras inspecciona el grupo; únicamente lo podría ver un pj con un poder de Áuspex de cuatro o más. Cuando decida que no hay ningún tipo de peligro aparecerá detrás de los pjs, a los cuales saludará con un *"Extranjeros en la ciudad y que visitan mis dominios. ¿Qué pueden desear?"*. Lo único en lo que de momento ayudará a los pjs será en mencionarles donde pueden encontrar a los gobernantes de Marsella. *"¿El Consejo? Si hombre, nada más sencillo: ¿conocéis la calle que sube desde el muelle y llega hasta aquella cima, no? -dirá mientras señala una pequeña colina con el dedo - pues cogedlo y cuando estéis llegando al final veréis una mansión de dos plantas rodeada de un gran muro de tres metros. Allí los encontraréis. Que tengáis buen viaje"*. En principio no les dirá ninguna cosa más, pero enviará una de sus ratas ghouls a seguirlos para intentar averiguar quienes son estos recién llegados a la ciudad y para qué los podría utilizar en caso que le pudiesen ser de alguna utilidad. Si los pjs preguntan alguna cosa les dirá lo mínimo posible sin que parezca que los intenta evitar.

3. **La visita a las tabernas:** El lugar más indicado es en este caso la zona portuaria, toda llena de tabernas para satisfacer a los marineros muertos de sed de los barcos que amarran en la ciudad. Recordemos que Marsella es uno de los puertos más importantes de toda la cuenca mediterránea, y eso hace que el tránsito marítimo sea muy intenso. Justo delante de lo que serían los muelles encontramos un callejón ocupado por cinco tabernas, todas ellas llenas de marineros, prostitutas y viajeros. Si los pjs visitan la tercera de las tabernas allí podrán encontrar al único cainita presenta esta noche en el puerto. Se trata de Anton, el bruja, el cual se mostrará ofensivo ante la presencia del ventrue en el grupo. Para conseguir que les diga donde encontrar el Consejo deberán pasar una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 8. Evitará mirar directamente a los ojos de los pjs, así que no podrán utilizar sus disciplinas. Además, a no más de tres metros se encuentra uno de sus ghouls de modo que si intentan alguna cosa el pj en cuestión podría encontrarse inmediatamente con un cuchillo clavado en su espalda (tirada de Percepción + Alerta a dificultad nueve para darse cuenta). Cuatro ghouls más se encuentran en las proximidades, así que quizás no sería buena idea empezar una pelea. Si de todos modos ésta llegara a producirse, toda la taberna se vería involucrada en ella y los pjs serán separados de sus contrarios por la multitud, encontrándose en medio de una peligrosa pelea multitudinaria. Pasados unos quince asaltos del comienzo de la disputa llegaría la guardia de la ciudad formada por ocho hombres, más diez a añadir cinco turnos más tarde.

GUARDIAS GHOULS

FUE 4, DES 4, RES3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

Talentos: Alerta 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 1, Tiro con arco 2, Sigilo 1.

Conocimientos: Sabiduría Popular 2, Leyes 1.

Disciplinas: Celeridad1, Potencia 2, Fortaleza 2.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7.

GUARDIAS NORMALS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería (+1 a la dificultad de tocar al portador).				
Arco largo	v.	4	$\frac{1}{2}$	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

HOMBRES NORMALES

FUE 2, DES 2, RES 2 CAR 1, MAN 1, APA 2 PER 2, INT 2, AST 2.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 1, Pelea 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 2.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1

El Consejo Cainita: Finalmente, y si todo va bien, los pjs conseguirán llegar a la mansión donde se encuentran los tres miembros del Consejo, además de Arthur y Marcel. Siguiendo el camino que les habrán indicado se llega a un edificio situado en la cima de una pequeña elevación, una casa de dos pisos rodeada por un muro de tres metros. Entre los muros y la residencia hay lo que parece un jardín perfectamente cuidado. La verja que bloquea la puerta está cerrada, pero si intentan abrirla verán que no presenta ninguna dificultad pues no encontrarán ni candado ni nada. Eso si, cuando entren por la puerta verán que la mansión se abre y aparece un hombre de mediana edad, unos cuarenta o cincuenta años vestido con ropas elegantes y que los espera ante la entrada. Se trata de Antoine, un criado avisado por su amo que alguien se acerca y para que vaya a ver que motivo los trae hasta allí. Si los pjs se muestran respetuosos, el criado hará que lo sigan, los introducirá en la casa y una vez allí les dirá que se esperen, desapareciendo por una puerta lateral. Allí donde están los pjs lo reconocerán como una especie de salón con unas escaleras que conducen al piso superior. No tendrán tiempo de revolver ni inspeccionar nada pues pocos momentos después volverá a aparecer el criado el cual les indicará que pasen por la puerta por donde había ido él. Si lo acompañan llegarán a una gran sala presidida por una enorme mesa de madera rodeada de sillas. Iluminada por unas antorchas, en una pared podrán ver una gran chimenea de piedra, naturalmente apagada, pero que denota junto con el resto del mobiliario un poder económico muy importante. En la pared del fondo se encuentran dos armaduras completas en actitud de reposo, con un escudo de armas de color blanco y azul y un león en su centro. Sentadas alrededor de la mesa se encuentran cinco personas, todas ellas obviamente cainitas. Tres de ellas parecen ocupar la posición dominante –efectivamente, pues se trata de Antoine, Guillaume y Gregorio –mientras que los otros dos son Arthur y Marcel.

Antoine, el representante ventrue del Consejo tomará el mando de la conversación, entre otras cosas porque se encuentran en su casa:

"Sed bienvenidos a nuestra ciudad. Tomad asiento y descansad un poco mientras mis criados os traen un poco de alimento".

Dicho esto, y como obedeciendo a una voz que nadie ha odio, se abren las puertas de la sal y entra el mismo criado que los recibió en la entrada pero esta vez acompañado de un grupo de humanos, todos ellos con signos inequívocos de haber sido dominados. Son en total tres hombres y una mujer que se quedarán en hilera esperando que los pjs tomen su sangre. Si alguno de ellos intenta ir más allá y acaba matando a su víctima, ninguno de los marseleses dirá nada pero todo el mundo se dará cuenta que el gesto no ha sido bien visto y puede reportarles algún problema en el futuro por abusar de la confianza de sus anfitriones, vamos, lo que se dice entrar con mal pie.

Una vez los pjs hayan saciado sus apetitos, Antoine les ofrecerá sentarse en las sillas que rodean la mesa.

"¿Y bien, que trae a unos hermanos del sur tan hacia el norte, y no sólo uno sino un grupo entero?"

En caso que los pjs inventen excusas o expliquen cualquier cosa que no sea pausable, Antoine no dirá nada -recordemos que hay un compañero de clan en el grupo, como tampoco lo hará Gregorio por idénticos motivos -pero si que lo hará el lasombra Guillaume:

"Va, no nos toméis por estúpidos. Sabemos los problemas que ha habido en el sur entre Ximens y Bloreu, así como la creciente actividad inquisitorial que se ha percibido en los alrededores. ¿Nos queréis hacer creer que vuestro viaje no está relacionado de ninguna forma con ninguno de estos acontecimientos? Si lo que queréis es nuestra ayuda nos habréis de dar razones convincentes para ello".

En caso que los pjs no decidan hacerlo así Antoine intervendrá de nuevo:

"Bien, quizás se trata de un asunto delicado. Nosotros os podríamos ayudar, pero para eso necesitaríamos aunque fuese un poco de información sobre lo que sucede exactamente. Mientras os decidís os podéis quedar unos días a descansar aquí, y se trata de una invitación que no me gustaría que fuese rechazada".

Los pjs, obviamente, son libres de aceptar o rechazar el ofrecimiento, pero Guillaume ha dejado claro lo que piensa y lo que espera de ellos. Si decidiesen seguir adelante descubrirían que no encuentran ningún indicio que les lleve a pensar que por aquí pasó la comitiva que tiene el libro.

En el supuesto que decidan quedarse los pjs serán abordados por sus respectivos compañeros de clan.

- **Encuentro entre Guillaume y el pj ventrue:** Cuando sea el momento más oportuno –en caso que se encuentre solo o un poco separado del resto –o si bien no encontrase el momento indicado, un criado iría entonces a llevarle el mensaje, Guillaume le pedirá al pj tener una conversación a solas.

"Dime (nombre del pj), ¿puedo preguntarte quien es tu sire? Quizás lo conocí en algún momento y me gustaría saber si ese hecho ha llegado a producirse". "Verás, la situación en nuestra ciudad es bastante delicada. Por nuestra posición nos hemos convertido –afortunadamente, no lo puedo negar - en un importante punto comercial que une este y oeste, norte y sur, y gracias a nuestro puerto nuestras riquezas e influencia se han visto considerablemente incrementadas. Pero de un tiempo a esta parte han surgido algunos problemas que amenazan lo que aquí hemos creado, y mucho nos tememos que aquello que os ha traído a vosotros hasta aquí esté relacionado con estos hechos. Es por eso que necesitamos saber que es lo que pasa, pues no únicamente os afecta a vosotros sino que muchos otros ajenos a vuestra persecución puedan verse afectados. Por eso, como un hermano, te pido que confíes en mi discreción. Yo sabré que sucede y podré tomar las medidas que particularmente crea conveniente; naturalmente, no diré nada de lo que me expliques a nadie más. También has de tener en consideración que nuestra ayuda puede ser un valioso recurso que hasta ahora no habías tenido presente, y no únicamente a la ayuda material me refiero; nuestras influencias se extienden más allá de lo que podáis pensar".

Sea cual sea la respuesta del pj en este momento –siempre y cuando estén solos en la casa del regente –llamarán a la puerta suavemente. Después que Antoine ordene que pasen, el criado anunciará una presencia femenina:

"Señor, la señorita Du Rossenau pide si os puede visitar".

"Por supuesto, decidle que pase". El criado hará una reverencia y desaparecerá durante unos momentos, volviendo acompañado de una joven de gran belleza y aspecto de noble sin duda.

"Querida Laura –dirá Antoine mientras saluda a la dama –es siempre un placer veros de nuevo. Permitidme que os presente a un visitante que acaba de llegar del sur, el señor (nombre del pj).

La dama saludará al pj y éste notará como una determinación extraña en su mirada, como si ella esperase algún acontecimiento importante dentro de poco. La conversación se alargará durante unos momentos antes que Antoine despidiera al pj con buenas maneras pero de forma inflexible.

En realidad la joven es la protegida del cainita, el cual está pensando seriamente en convertirla en una neonata suya en poco tiempo. Lamentablemente, y si todo se desarrolla como es de esperar, este hecho no llegará nunca a producirse pues antes será asesinada por uno de los pjs, seguramente el capadocio.

- **Encuentro entre Gregorio y el pj capadocio:** Será un ghoul perteneciente a Gregorio el que irá a buscar al pj al lugar donde esté alojado. Éste, un hombre de unos veinte años se mostrará muy respetuoso con el pj y le transmitirá el siguiente mensaje:

"Estimado señor, mi amo me pide que os transmita su voluntad que me acompañaseis para que os pueda conducir hasta su morada, donde espera tratar en privado con vos un asunto de interés común".

Si el pj acepta, saldrán del alojamiento cuando sea casi medianoche; las calles están prácticamente desiertas, únicamente algunos animales –perros principalmente –y algún borracho circulan a estas intempestivas horas por las diferentes vías de la ciudad. Con paso seguro el ghoul de nombre Richard conducirá al pj hacia una de las zonas más degradadas próximas a los muelles que hay en Marsella mientras le explica:

“Mi amo valora mucho la tranquilidad que da el hecho de estar alejado de los centros más poderosos pero también conflictivos de la ciudad, así puede seguir con tranquilidad todos los experimentos que ocupan la mayoría de su valioso tiempo”.

Finalmente llegarán a lo que parece una vulgar casa que no se diferencia en nada de las de alrededor. Únicamente una luz indica que hay alguien despierto a esas horas. Richard llamará con dos golpes a la puerta, y unos momentos después oirán unos pasos que se acercan y una voz conocida que pide tranquilidad. Con un ruido oxidado se abrirá lentamente la puerta apareciendo Gregorio al otro lado de ésta.

“Pasad, pasad. Sed bienvenidos –dirá mientras cierra lentamente detrás suyo –Richard trae una jarra y unas copas”.

El capadocio invitará al pj a sentarse y momentos después volverá a aparecer el criado con una bandeja con una jarra y dos copas. La jarra, obviamente, no contiene vino ni ninguna sustancia parecida sino sangre. Después de dejar la bandeja Richard desaparecerá por la puerta del fondo. La habitación donde se encuentran tiene forma cuadrada con las paredes vacías y únicamente una mesa de madera con cuatro sillas a su alrededor. Una puerta al fondo y una escalera de madera que lleva hacia el piso superior son los únicos elementos que indican que en la casa hay algo más aparte de lo que ha visto hasta ahora.

“Si te parece, mientras saboreamos este néctar delicioso te acompañaré a mi laboratorio donde realizo mis investigaciones”.

Gregorio conduce al pj hasta una sala posterior donde una escalera se hunde hacia las profundidades. Después de bajar por ella llegarán ante una puerta de madera con planchas de hierro y un importante cierre. El capadocio sacará una llave que lleva escondida bajo la túnica, una llave que se encuentra enganchada a un manojó donde hay unas diez llaves más. La puerta se abre con un chirrido intenso y al otro lado verán una amplia estancia de casi diez metros de largo por seis de ancho y tres de alto. Las paredes están llenas de estantes con libros, botellas con líquidos y otras con restos de órganos humanos. Dos tablas de madera, una vacía y otra con un cuerpo a media exploración abierto por el tronco en la parte del esternón y perteneciente a un hombre joven, de unos veinticinco años. Aprovechando la presencia de dos capadocios podría ser un perfecto momento para mantener una conversación sobre los misterios de la muerte y la vida, experiencias sobre diferentes disecciones realizadas y demás. Vamos, todo muy edificante.

Momentos después de haber mantenido esta interesante conversación el capadocio pasará ya al tema por el cual ha mandado llamar al pj:

“Verás, no te he avisado, como ya te habrás imaginado, para discutir todos estos temas que por otro lado serían muy interesantes pero que ahora mismo no son objeto de mi preocupación. Tengo contactos, y se perfectamente que el hecho que vosotros estéis aquí no es ninguna casualidad ni coincidencia con el aumento de la presión inquisitorial en la zona. Yo puedo serte de mucha ayuda, pero necesito saber exactamente que es lo que sucede aquí. No te preocupes, no me involucraré, ya tengo bastante con mis propias complicaciones como para buscarme de nuevas; pero si te puedo ser de alguna ayuda me gustaría saberlo. Pero para eso he de conocer la verdad”.

Si el pj se la acaba explicando éste le contestará:

“Bien, lo que me dices es muy interesante; interesante y preocupante. Sin duda el libro éste esconde grandes conocimientos desconocidos durante mucho tiempo. Naaralabs no es un nombre que me sea extraño. No he llegado nunca a verlo, pero se que se trata del nombre de un antiguo texto recopilado por un antiguo miembro de una orden de magos existentes cuando el hombre aún era joven y nuestra propia especie acababa de aparecer sobre la tierra. Tengo entendido que significa algo así como El Manuscrito del Saber Prohibido o algo similar. Reúne en su interior todo el saber que este antiguo mago pudo recopilar en sus viajes a lo largo de la zona próxima a la antigua Mesopotamia y las tierras circundantes. Ahora bien, desconozco si lo que contiene puede ser tan vital como para emprender una persecución de la magnitud como la que habéis emprendido vosotros, o como la Inquisición ha llegado a tener conocimiento de su existencia. No se, quizás esconde el secreto para permitirnos alcanzar la Golconda –aquello que cualquier miembro de nuestra especie anhela, el dominio de la bestia que lo consume interiormente –o cualquier otro secreto; no se, quizás el misterio de la vida y la muerte o como viajar al Mundo Subterráneo sin problemas. Eso ya no lo se, pero espero que consigas encontrarlo antes que alguien le de mal uso. Si os quedáis por aquí unos días intentaré descubrir donde han llevado el libro. Utilizaré mis contactos. Ahora bien, ten en cuenta una cosa: no hago esto por nada, si llegas a encontrar el libro me gustaría poder echarle un vistazo, y si no siempre me deberás un favor.

Una cosa más. Yo puedo ayudarte ahora, pero hay muchas cosas que desconozco. Si alguna vez necesitas ayuda no olvides viajar hasta Akamanara, allí donde nace el río Halis. Ahora está bajo el domino turco, pero la presencia de nuestro clan siempre ha sido importante allí. Si lo que buscas es conocimiento, allí podrás encontrarlo; si buscas respuestas, allí podrán ser contestadas".

- **Qué sabe el pj capadocio de Akamanara?**

Akamanara es un nombre mítico, especialmente para los capadocios de la zona occidental. Desde la antigua Capadocia los miembros del clan se fueron extendiendo por todo el mundo, pero una parte bastante importante se estableció en una zona aislada situada a los pies de unas montañas, cerca de donde nacía un río de nombre Halis y que se encontraba al nordeste de lo que ahora es la península de Anatolia. Allí, entre montañas escarpadas y mesetas desérticas y hostiles a la presencia humana establecieron una especie de comunidad donde los capadocios, haciéndose pasar por enviados de Dioses pudieron desarrollar su tarea sin ninguna interferencia del exterior. Pero poco a poco las noticias provenientes de esta zona del mundo fueron menguando hasta que, aproximadamente a finales del primer milenio –sobre el año 700 u 800 – las noticias se extinguieron completamente –al menos en el mundo occidental –convirtiéndose en un nombre mítico y para las nuevas generaciones de capadocios, desconocido. Nadie sabe que sucedió exactamente, si fueron muertos por los árabes, arrasados por los turcos, se extinguieron por sí solos o aún sobreviven completamente aislados del mundo exterior, encerrados en su propio universo.

- **Encuentro entre Marcel y el pj toreador:** El pj se encontrará descansando en el lugar donde haya buscado alojamiento cuando llamarán a la puerta. Si se levanta y va a ver de quien se trata se encontrará a un hombre joven, de unos veinte pocos años, vestido con ropas elegantes que denotan una posición social alta o si más no acomodada. Se trata de Marcel, el toreador de París que, enterado de la presencia del pj toreador en la ciudad no ha querido dejar pasar la oportunidad de ir a hacerle una visita y así poder compartir aficiones, noticias y cualquier otra cosa que crean que puede ser de interés. La conversación será de lo más agradable, girando todo alrededor de temas banales - noticias de las diferentes cortes europeas, últimas obras de arte, etc... Finalmente, Marcel sacará el tema de la visita de los pjs a la ciudad y el motivo de su viaje. Aquí el pj es libre de explicar lo que quiera. En caso que se muestre poco predispuesto a explicar lo que les ha traído hasta allí, Marcel le comentará:

"No me quiero meter en asuntos en los que no me llaman, pero te daré un consejo: formas parte de un grupo de gente de lo más extraño, y yo si fuese tu no confiaría en ninguno de ellos. A la mínima oportunidad que tengan te abandonarán o se aprovecharán de ti para dejarte después moribundo en cualquier rincón donde nadie pueda ayudarte. ¿Que puedes esperar de un tremere, de algún descendiente de aquel que acabó con Saulot y su progenie? ¿O de aquel que se dedica a estropear la obra de Dios para estudiar aquello que no tiene explicación, buscando los secretos enterrados en el cuerpo de cualquiera que una vez fue como nosotros fuimos? No te extrañe que si no encuentra aquello que busca algún día decida que tu puedes darle la respuesta a sus preguntas. O aquel que dice que sigue el recto camino de la justicia pero que como todos a la mínima oportunidad que tenga intentará sacar el máximo provecho sin importarle lo que te pueda pasar a tí o al resto. Escúchame bien, dime aquello que buscas o a quien sigues y utilizaré mis contactos para intentar averiguar cualquier pista o indicio y ayudarte".

Si el pj acaba confiando en su compañero de clan éste utilizará su influencia y sus contactos, los cuales llegan incluso hasta diversas ciudades de la península itálica. Después de unos cuantos días – no menos de una semana –podrá informar al pj si éste aún está por aquí que un grupo de inquisidores llegó a Roma provenientes de Marsella vía marítima. Si únicamente le ha dicho algo referente al grupo inquisitorial ésta será la única información que el toreador le podrá dar. Si por el contrario le hizo algún comentario del libro, Marcel podrá añadir que sus contactos le han informado que, en secreto, un grupo de la curia ha partido en dirección al este, como si se dirigiesen a la república veneciana. Marcel no le podrá explicar nada más, así que el pj desconocerá que éste no es el auténtico destino de la curia sino un monasterio situado cerca de Ragusa. Pero este hecho únicamente lo podrán descubrir mediante la ayuda de los nosferatu.

- **La visita del Príncipe Arnau y su discípulo tremere:** Mientras el pj tremere esté descansando en su alojamiento recibirá la visita de su Sire. Éste, gracias a su disciplina de Áuspex a nivel 6 está en permanente contacto con su discípulo, pero éste será la primera vez que decide comunicarse con él. *"Te encuentras descansando, esperando que se haga de día para retirarte a descansar. De repente, una sensación extraña recorre tu cuerpo, como si alguna cosa estuviese intentando comunicarse contigo y de repente una nueva presencia invisible ocupase la estancia donde te encuentras. Una voz*

empieza a filtrarse a través de tus oídos, al principio irreconocible o ininteligible, pero poco a poco va tomando consistencia hasta hacerse claramente audible:

"Escúchame (nombre del pj), soy yo, Arnau. Se todo lo que ha sucedido, así que escúchame con atención. Vigila con el capadocio, él es quien desenterró el cuerpo del traductor. Y desconfía también del ventrue, he descubierto que mantuvo contacto con el ghoul que me robó el libro, así que la cosa no está clara; quizás no fue casualidad que apareciese precisamente entonces por Manresa. Es vital que consigas el libro y que me lo traigas; nuestra supervivencia está en juego. Si alguna vez el resto de clanes se uniesen contra nosotros como venganza por la muerte de Saulot este libro podría ser nuestra única posibilidad de sobrevivir. Estate alerta, pero recuerda una cosa: no estás solo, yo estoy contigo a pesar de la distancia que nos separa".

La visita al cementerio: Este encuentro está pensado especialmente para ser jugado por el capadocio, pero en caso que con éste no funcionase siempre se podría utilizar al pj tremere –aunque algunas de las situaciones deberían variarse, como por ejemplo el encuentro del cementerio, el cual seguramente se produciría en cualquier otro lugar más adecuado –.

En cualquier momento de la noche en que el pj capadocio se acerque al cementerio o bien que por casualidad se dirija hacia allí oirá unos pasos que parecen provenir de éste. La noche es oscura, las calles no están iluminadas y además una niebla bastante densa cubre toda la zona. Con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 hará que el pj tenga la extraña sensación que alguien lo está observando. Deteniéndose y mirando los alrededores no descubrirá a nadie. Cuando esté dedicándose a la edificante tarea –en caso que llegue a producirse –de desenterrar un cadáver para examinarlo una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 indicará que unos pasos se aproximan. Se esconda o haga lo que haga verá como una figura se aproximará al lugar donde esté. Al principio no conseguirá distinguir exactamente de que se trata, pero poco a poco verá como una figura aparentemente humana surge de la niebla. Ésta parece ir cubierta con una túnica con capucha y se detendrá a pocos pasos de donde se encuentra. Con gesto pausado se sacará la capucha mostrando un hombre de unos sesenta años más o menos, con la piel extremadamente arrugada.

"Ah, amigo mío. ¿Acaso buscas respuestas allí donde nadie ya pregunta?".

El pj será incapaz de reconocer la persona, ni si es un vampiro (aunque no lo parece) un mago o exactamente qué. Eso si, se sentirá incómodo en su presencia.

"Mi nombre es Bescarath, y al igual que tu yo también busqué un día los secretos de la vida y de la muerte. Yo podría enseñarte muchas cosas que estoy seguro que te interesarían".

En este momento, justo cuando el extraño acabe de mencionar su nombre el pj deberá realizar una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 9:

1. 1 Éxito: Este nombre le suena al pj, pero es totalmente incapaz de situarlo ni tan siquiera vagamente.
2. 2 Éxitos: Recuerda que este nombre se mencionaba en algún libro.
3. 3 Éxitos: El libro en cuestión trataba el tema de la demonología.
4. 4 Éxitos: El libro tenía como título concretamente "De la Verdad de Demonios y otras Entidades Maléficas".

Otra opción es, más adelante, que el pj consulte por ejemplo en una biblioteca, como podría ser la de la misma Universidad de Marsella. En caso que siga esta última vía, para encontrar un libro que trate del tema deberá pasar una tirada de Inteligencia + Investigación a dificultad 7, y para encontrar cualquier referencia a Bescarath en concreto la tirada será la misma pero a dificultad 9. Si la saca, el fragmento en concreto será el siguiente:

"...y a cambio del conocimiento durante tanto tiempo anhelado, Bescarath le pidió a cambio que Eredis le hiciese entrega del símbolo, el único recuerdo de su padre. Al aceptar el trato Bescarath hizo una sonrisa, pues Eredis se había convertido en su deudor y Bescarath en su propietario".

Volviendo a la escena del cementerio -o donde se produzca -si el pj se muestra interesado Bescarath le dirá:

"Naturalmente no ofrezco algo a cambio de nada. Así, lo que te puedo ofrecer tiene un precio, pero un precio pequeño para alguien como tu con las habilidades que posees. ¿Te sigue interesando?".

Si la respuesta es afirmativa le seguirá explicando al pj lo que espera de él.

"Como te decía el precio no será ningún problema. Lo único que quiero es que mates a una persona en concreto, un mujer para ser más exactos".

Si el pj también asiente el otro proseguirá:

"Verás, te pondré en antecedentes: tengo intereses comerciales muy importantes en la ciudad, vitales para mi subsistencia pero que se ven amenazados por ciertas informaciones que obran en poder de esta mujer el nombre de la cual es Laura Du Rossenau. Mi futuro en esta ciudad se ve comprometido pues esta persona tiene previsto recibir en audiencia a uno de los delegados del duque a quien piensa poner al corriente de ciertos aspectos de mis asuntos que podrían inducirlo a formarse una opinión equivocada de los hechos. Yo mañana tengo una visita importante y como la entrevista de la mujer con el delegado no se celebrará hasta dentro de dos días sería el momento para que la mates. Si así lo hicieses te daré la ayuda necesaria para que consigas aquello que tanto deseas: el poder, poder que da el conocimiento. Te doy mi palabra".

Si acepta el trato Bescarath se colocará la capucha y para despedirse dirá:

"Si lo haces yo me enteraré. Nos encontraremos aquí el día siguiente a media noche".

Dicho esto dará media vuelta y desaparecerá lentamente entre la niebla. El pj puede aprovechar lo que le queda de noche para averiguar quien es en realidad Bescarath (como por ejemplo visitando la biblioteca). Si a pesar de todo decide llevar hasta el final el trato lo que el pj ignora es que Laura Du Rossenau es la protegida de uno de los cainitas regentes de Marsella, más concretamente del ventrue Antoine.

El asesinato de Laura Du Rosseaux: Como ya hemos dicho anteriormente Laura es la protegida del regente Antoine y en sus planes incluye con casi total seguridad la posibilidad de convertirla en su neonata. Ella es una mortal cualquiera, pero el hecho que alguno de sus criados sea un ghoul quizás debería hacer sospechar al pj que aquello no es lo que parece y que hay alguna cosa más detrás de todo el asunto. Naturalmente, en caso que el pj acabe siendo capturado y nadie sea capaz de descubrir donde está escondido –ver más adelante –o sea incapaz de liberarlo y además el capadocio Gregorio tampoco se involucre entonces será él quien intervendrá –confiando a los pjs donde se encuentra –para que sea sacado de su prisión o bien interviniendo ya más directamente.

La casa de la señorita Du Rossenau: Se encuentra situada bastante cerca de la casa de los regentes en la zona más lujosa de todo Marsella. Se trata de un edificio de una sola planta rodado de lo que parece un pequeño jardín y una pequeña cerca de piedra.

Los criados son en total cinco personas, dos de ellas ghouls cedidos por el cainita Antoine para servir de guardianes de su protegida. El resto, una es la cocinera, el otro uno que toma el papel de lo que sería un mayordomo actual y el último el encargado de los caballos y carruajes. Entre las diez y las seis de la mañana todo el mundo estará durmiendo en sus respectivas habitaciones excepto uno de los dos guardias. Cuando sean las nueve de la noche uno de éstos irá a dormir y el otro se levantará. La señorita Laura también estará durmiendo a partir de las once menos cuarto.

CRIADOS NORMALES

FUE 2, DES 2, RES 2. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 1.
Talentos: Alerta 1, Pelea 1.

CRIADOS GHOULS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 3, AST 2.
Talentos: Alerta 3, Esquivar 2, Pelea 3.
Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3.
Disciplinas: Potencia 1, Fortaleza 1.

Armas:

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		

El Supplicium: Si finalmente el pj decide acabar con la vida de la protegida de Antoine el crimen no será descubierto hasta después de 24 horas, es decir, la noche siguiente, precisamente la misma que le pj se ha de encontrar con el misterioso compañero en el lugar donde quedaron si éste decidía cumplir su parte del trato.

Cuando llegue el momento Bescarath aparecerá como hizo la primera noche, desde las sombras y con un aura de misterio. Avanzará con paso cauteloso hasta llegar a la altura donde se encuentre el cainita y cuando lo tenga delante bajará su capucha y le dirá:

"Ya se lo que has hecho. Así pues, ¿quieres recibir a cambio mis conocimientos tal y como te prometí? ¿Aceptas el pacto?"

Si el pj acepta Bescarath se deshará de su forma humana para tomar su forma real de demonio.

"Cuando acabas de confirmar con un sí que efectivamente estás de acuerdo con el pacto que habías realizado la noche anterior, el misterioso visitante estalla en una risotada mientras te das cuenta que el aire que le rodea empieza a exhalar una especie de vapor, como si la temperatura de su cuerpo hubiese subido repentinamente decenas de grados. La túnica que lo cubre se va consumiendo ante tus asombrados ojos mientras la textura de su piel empieza a cambiar... multitud de pequeñas burbujas van creciendo por todo su cuerpo hasta coger el tamaño de grandes puños cerrados, estallando con gran violencia y exudando un líquido apestoso. La criatura –pues así la podrías llamar pues ya tienes claro que no se trata de un hombre –no parece afectada por estos sucesos, es más, dirías que disfruta con todo lo que le está sucediendo a su cuerpo... su piel se va derritiendo lentamente dejando ver su cuerpo de un rojo brillante surcado por innumerables llamas que se elevan unos pocos centímetros antes de morir. El ser te mira fijamente y te parece ver una mirada de triunfo en sus ojos. Su boca se abre y surge de su interior una bocanada de humo que impregna el ambiente de un insoportable olor a azufre, mientras una voz nace de su interior, una voz que no tiene nada que ver con la que habías oído antes al tratar con él cuando mantenía su forma humana.

"Te saludo, amigo mío. Por tu expresión deduzco que es la primera vez que te encuentras ante un demonio, ¿no es cierto? ¡Ja, ja, ja!"

Bescarath, pues este es realmente el nombre del demonio, esperará a que el pj le haga las preguntas que quiera si es que tiene alguna que realizar. Si no fuese así le explicará a que le compromete el pacto que han realizado, tanto al uno como al otro:

"Como ya te dije, te podré ayudar para que consigas todo aquello que siempre has deseado. Acabas de realizar un pacto por el cual, a cambio de tu ayuda puedo otorgarte grandes recompensas las cuales no habrías obtenido nunca o que quizás te habrían costado años de sufrimiento y lucha. No es un gran pacto, pero si que es un buen comienzo".

En este momento tendrá lugar el Supplicium del pj.

"Mientras estás hablando con Bescarath –aquí se le pedirá al pj una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 5 (Es simplemente para que no descubra que lo que está sucediendo no tiene lugar en el mundo físico, sino que está siendo objeto de una prueba por parte de las fuerzas infernales para atarlo aún más bajo su dominio. Naturalmente, saque o no la tirada el pj verá lo que sucede a continuación) –ves una pequeña luz que se acerca hacia el lugar donde estáis. Te giras a mirar un momento y ves que a través de la niebla que se ha levantando lo que parece una persona llevando una antorcha avanza hacia ti. No está muy lejos, pero no consigues descubrir de quien se trata. Te giras hacia donde estaba Bescarath pero éste ha desaparecido; posiblemente no quiera que nadie aparte de ti lo vea".

La figura se acercará poco a poco y cuando finalmente atraviese la última capa de niebla el pj la reconocerá: se trata de una de sus múltiples víctimas, y a ser posible alguien importante o que el pj pueda recordar por algún motivo especial, cosa no muy difícil tratándose de un capadocio. Aunque el pj hubiese intentado esconderse eso será imposible: la figura parece saber siempre donde éste se encuentra, y no pasarán muchos segundos hasta que vuelva a aparecer allí donde éste haya ido. Si decide correr hacia la ciudad –suponiendo que estuviese en el cementerio o en algún otro lugar aislado –no encontrará a nadie, y todos los edificios estarán cerrados; si consigue entrar en alguno de éstos lo encontrará deshabitado. Tarde o temprano terminará encontrándose cara a cara con su víctima.

"La figura se planta delante tuyo alzando la mano de la antorcha; su mirada denota odio, pero también un profundo pesar.

"Veo que me recuerdas -te dice -¿no es así? ¿Que te parece en lo que me convertiste? Ahora no soy más que un espectro, un despojo condenado a vagar por la faz de la tierra a la espera que se haga justicia.

No sabes donde tus acciones me llevaron. No se como será el Infierno, pero no creo que se diferencie mucho de ésto. No pasa un día sin que maldiga el momento en que nuestros caminos se cruzaron. El dolor es insoportable... y únicamente tú puedes ayudarme. ¡Ayúdame! ¡Ayúdame! ¡Me lo debes! ¡Tú me has convertido en lo que ahora soy! ¡Tu hiciste mi existencia insoportable!"

Si el pj le pregunta como lo puede ayudar el supuesto espectro le contestará:

"Mi cuerpo fue devorado por los perros, poco queda ya de él. Pero incluso eso que aún existe y que es el único vestigio de lo que un día fue mi carne me tiene ligado a este mundo de espectros. Necesito que vuelvas y hagas que lo entierren cristianamente para que pueda tener un reposo eterno y finalice este suplicio".

Éste es el punto culminante del Supplicium: el pj ha de decidir que hace ahora, si enterrará el cuerpo o si lo ignorará. La acción no ha de ser inmediata, pero si la convicción. Si le dice que sí pero piensa que no el Supplicium habrá fallado igualmente y el pj sufrirá las consecuencias.

- **Si falla el Supplicium:** El personaje perderá automáticamente un punto de la Vía que siga, sin ninguna tirada de salvación permitida. En caso que la puntuación de ésta llegue a cero el personaje pasará inmediatamente a seguir la Vía Diabolis con una puntuación de 1. En este caso, lo que sucede es lo siguiente: *"De pie delante tuyo la figura espectral empieza poco a poco a disiparse, como si toda ellas formase parte de la niebla que hace un momento os rodeaba. Las facciones se difuminan volviéndose lentamente traslúcida. Cuando está a punto de desaparecer una sonrisa ilumina su rostro y la figura es substituida por la demoníaca presencia de Bescarath, ocupando el lugar que hace un momento ocupaba la aparición. "Felicidades, querido (nombre del pj). Acabas de estrechar los lazos de nuestra relación. Yo ahora marcharé, pero antes de hacerlo cumpliré mi parte mi parte del trato y te ayudaré. Si alguna vez lo necesitas, no dudes en avisarme; yo sabré de tu llamada y vendré a prestarte mi ayuda; siempre a cambio de algún favor, claro... ¡Ja, ja, ja! Pero recuerda, nunca nos hemos visto, ¿de acuerdo?"*. El pj acaba de establecer un pacto de nivel cuatro, así que ahora el demonio le recompensará otorgándole un total de cuatro puntos que el pj podrá gastar de la manera que considere más adecuada, todo siempre dentro de los parámetros establecidos (Edad Oscura Companion, página 176).
- **Si soluciona el Supplicium:** El personaje no sufrirá la bajada en su puntuación de Vía. En este caso el relato de los hechos será el siguiente: *"De pie delante tuyo la figura espectral empieza poco a poco a disiparse, como si toda ella formase parte de la niebla que hace un momento os rodeaba. Sus facciones se difuminan volviéndose lentamente traslúcidas. Cuando está a punto de desaparecer una sonrisa ilumina su rostro y la figura es sustituida por la demoníaca presencia de Bescarath, ocupando el lugar que hace un momento ocupaba la aparición. "Te felicito (nombre del pj). Has demostrado ser mucho más fuerte de lo que había pensado. Creo que tú y yo podremos establecer una relación interesante de cara al futuro, una relación doblemente fructífera. Antes de marchar, pero, cumpliré mi parte del trato y te recompensaré. Dime pues, ¿que es lo que desearías y que yo puedo concederte?". Ahora se procederá igual que en el caso anterior, repartiendo el pj los cuatro puntos procedentes de su pacto establecido con el demonio. "Estoy seguro que nos volveremos a encontrar cuando llegue el momento propicio. Si alguna vez necesitas mi ayuda no dudes en llamarme. Yo te oiré y vendré en respuesta a tu señal. Eso si, ten en cuenta que nunca antes nos hemos visto, ¿entendido?". Después de esto Bescarath desaparecerá.*

La captura del Capadocio

Mientras todo esto sucede el cadáver de la señorita Laura Du Rossenau ya habrá sido descubierto y su mentor, el regente Antoine, debidamente informado, tomando las medidas necesarias para descubrir exactamente que es lo que ha pasado. Es simplemente cuestión de tiempo que descubra quien ha sido el causante de la muerte de su protegida, y cuando eso pase no descansará hasta ver el culpable atrapado. Para descubrirlo Antoine recurrirá a todo el poder de sus disciplinas vampíricas, y en caso que no lo consiga ya buscará la ayuda necesaria, así que el pj capadocio finalmente que con casi total seguridad será descubierto. Eso tendrá lugar aproximadamente sobre las cinco de la mañana, de forma que según donde se encuentre en aquellos momentos no podrá ser capturado. Únicamente lo encontrarán aquella noche si se diese el caso que se encuentra en el lugar donde se hospeda, el cementerio o alguna taberna o lugar donde haya estado antes y haya llamado la atención. Si este es el caso irán a buscarlo concretamente cinco ghouls fuertemente armados acompañados de Arthur, el ventrue de onceava generación. En caso que el pj

esté a punto de escapar llegarán más hombres (sería una buena cosa que el capadocio fuese finalmente capturado). Si a pesar de todo finalmente consigue huir intentarían atraparlo durante el día, cosa que también sucederá si no se encuentra en ninguno de los lugares mencionados anteriormente y que serán los primeros que examinarán los perseguidores. Si la persecución se desarrolla también durante el día cosa que se producirá si tienen lugar cualquiera de los supuestos anteriores –los que irán a buscarlo serán únicamente ghouls razones obvias. En este caso habrá que aplicar las reglas de *despertar* habituales.

Si se diese el caso que el pj está acompañado por alguno de los otros pjs el número de adversarios puede ser más importante con tal de asegurar la captura del capadocio. En principio intentarán evitar la lucha presentando la excusa que el Consejo de Regentes desea hablar con el pj. Si los acompañantes se pusiesen demasiado pesados con la idea de acompañarlo los hombres de Antonie aceptarán pero únicamente que los acompañasen hasta la puerta de su residencia. Si la situación va a más intervendrán otros cainitas y ghouls para dejarles las cosas claras. En fin, que es prácticamente imprescindible que el capadocio sea capturado.

En un principio supondremos que ningún miembro del resto del grupo sabe que su compañero ha sido detenido, aunque en el caso que esto no fuese así se deberá variar la historia en los puntos que haga falta pero siempre intentando que estas variaciones sean las mínimas posibles.

Sea como sea el pj capadocio finalmente se encontrará ante el Consejo Regente de Marsella. La casa donde lo han llevado es la de Antoine, así que la descripción ya la conoce. Las calles están desiertas y el grupo no llamará la atención de nadie. Si la captura se hace de día los hombres del regente ya tomarán las medidas necesarias para evitar que el pj sufra algún daño por la acción del sol. Cuando lleguen a la puerta de la entrada de la casa los hombres de Antoine saldrán a buscarlos. Si algún pj aparte del preso ha venido no se le dejará pasar de aquí, no importa lo insistente que se ponga. Si da problemas podría darse el caso de que produjese un combate, pero eso les podría resultar más contraproducente que no una retirada a tiempo y la espera de acontecimientos. Si es llevado durante el día se le mantendrá retenido hasta que llegue la noche. En cualquier caso su destino final es la sala de la Regencia.

"Eres conducido sin ningún tipo de miramiento ni delicadeza hasta la sala donde viste anteriormente a los tres regentes. Ahora, como antes, los tres mismos cainitas se encuentran allí, pero sus rostros muestran una expresión totalmente diferente. La cara de Antoine es el vivo reflejo del odio, una expresión como no recordabas haber visto nunca en todos tus años de existencia. Se diría que si pudiese saltaría encima tuyo y te abriría en canal para sacarte las entrañas. Guillaume por el contrario muestra en su rostro signos de indiferencia, aunque crees notar una ligera sonrisa –quizás por tu situación o bien referida a lo que ha causado este estado en el ventrue –que florece en su rostro y que deja entrever sus colmillos. Por último, Gregorio, tu compañero de clan, el rostro del cual muestra una profunda preocupación ante los hechos que os han reunido allí. Atado con los brazos en la espalda por unas cadenas –fuerza necesaria diez para romperlas -dos de los guardias que se mantienen en la sala –para un total de seis -te obligan a sentarte en una de las sillas. Los tres regentes se sientan en las que se encuentran al otro lado de la mesa. Aparte de ellos y los soldados únicamente Arthur y Philip se encuentran presentes en la sala (aunque lo que desconoce todo el mundo es que mediante un agujero en la pared una rata ghoul de Ricken está siendo testigo de toda la conversación). La puerta y las ventanas están cerradas, aisladas completamente del exterior. Lentamente, dominando su ira, Antoine se coloca de pie y su poderosa voz llena la estancia:

"Nos hemos reunido aquí para tratar el doloroso tema del injustificable asesinato de la señorita Laura Du Rossenau por parte del cainita perteneciente al clan de los capadocios llamado (nombre del pj). Este hecho, considerando la particular identidad de la víctima otorga al crimen un carácter único hasta el momento dentro de la ciudad de Marsella por tratarse de una flagrante ruptura de las normas conocidas referentes a la hospitalidad y la corrección debidas a unos anfitriones. El cainita acusado entró furtivamente en la casa de la señorita antes mencionada y le causó la muerte de manera cruel y sanguinaria, así como al servicio que se encontraba en aquel momento en la casa (si esto último llegó a suceder). La responsabilidad del acusado queda fuera de toda duda gracias a la colaboración de los hermanos aquí presentes y que han corroborado sin ninguna posibilidad de error la autoría de (nombre del pj) en los hechos.

Tú, (nombre del pj), has sido descubierto como el causante de la muerte de la señorita Du Rossenau, mi protegida. Las pruebas son irrefutables, tu presencia no ha podido ser mantenida oculta y has sido señalado claramente y sin ningún tipo de duda como su asesino. Los poderes de las disciplinas así lo atestiguan. ¿Tienes alguna cosa que decir para intentar paliar el castigo al que se te puede someter?

En este momento interviene Gregorio que con un cierto tono de súplica se dirige hacia ti:

Explica porqué lo hiciste hijo. ¿Acaso desconocías quien era la víctima y todo esto es debido al infortunio?"

Si ésta es la excusa que da el pj Antoine estalla inmediatamente:

"¡Ja! Si alguien va únicamente a alimentarse no realiza las acciones que él hizo, y no nos hará creer que todo se debe a una desafortunada coincidencia. ¡Eso es ridículo!"

Así, según la conducta del pj nos encontramos diferentes posibilidades:

1. Menciona únicamente su ignorancia sobre la cuestión: En este caso estallará una disputa entre los tres regentes. Siempre, y en todos los casos, Antoine querrá ejecutar a los pjs; en este punto Guillaume lo apoyará y únicamente Gregorio lo defenderá. Como necesitan unanimidad, finalmente decidirán dejarlo en letargo e inmovilizado.
2. Añade que lo indujeron a hacerlo pero omite que el causante fue un demonio. La pena de la Muerte Definitiva será conmutada pero el pj será colocado en letargo.
3. Menciona la presencia de Bescarath: Aquí Guillaume optará por defender el hecho de mantenerlo con vida para que les ayude a matar al demonio. Eso si, el pj permanecerá encerrado hasta que llegue la oportunidad. Gregorio aceptará este punto y el pj será inmovilizado con una estaca.

Una vez escuchada la pena dos ghouls avanzarán hacia él y, alzándolo de la silla donde estaba sentado, lo sujetarán con fuerza mientras Antoine también se levanta y se aproxima. En caso que el pj se resistiese los cainitas y ghouls presentes utilizarían sus disciplinas para retenerlo y reducirlo –incluso Gregorio intervendría –para colocarlo en letargo desangrándolo o bien inmovilizándolo mediante una estaca.

"Incapaz de moverte, ves como Antoine se aproxima hacia tí con una estaca de madera con la punta terriblemente afilada. Su rostro es el vivo reflejo del odio y alguien diría que por un momento éste se transforma en placer cuando sus manos clavan con brutalidad la estaca en tu pecho. Por un instante notas como si el tiempo se detuviese y un terrible dolor se extiende desde el lugar de la herida por todo tu cuerpo. Entonces te das cuenta que simplemente eres tú, prisionero de tu cuerpo, incapaz de realizar ninguna acción el que se encuentra fuera del devenir de los acontecimientos".

"Estás inmovilizado, consciente que es inútil resistirse para intentar escapar. Delante tuyo, con una espada corta en la mano, Antoine te mira con cara de odio y asco. Su rostro acusador es el vivo reflejo del odio, pero su expresión cambia cuando alza lentamente el brazo y la hoja empieza a cortar la base del cuello. El dolor es pronto sustituido por el mareo, las piernas empiezan a fallar incapaces de sostener tu peso. Sientes como la sangre mana por la herida abierta manchando la ropa y acumulándose a tus pies formando un gran charco rojo. Los párpados se te cierran lentamente, la cabeza te pesa la oscuridad de la noche es sustituida por la oscuridad de la nada".

Sea cual sea la resolución, los pjs serán informados de ésta pero no les permitirán ver a su compañero. A partir de aquí todo dependerá de su actuación. El pj capadocio será llevado hasta una mansión medio abandonada perteneciente a Guillaume. Allí, escondido y prisionero en los subterráneos, será empalado para evitar su huida mientras algunos hombres dominados y algunos ghouls se mantienen de vigilancia hasta que los regentes decidan qué hacer con él. El lugar donde se encuentra oculto será únicamente conocido por los tres regentes y los hombres que lo vigilan, así que si los pjs intentan interrogar a alguien para descubrir donde se encuentra se darán cuenta que es inútil. Lo único que les podría ser de alguna ayuda es Ricken, el nosferatu local pero a quien no le gustaría ser víctima de la ira de Antoine, así que costará bastante convencerlo para que les diga alguna cosa, y más aún si no le ofrecen nada a cambio. También mientras estén en la ciudad pueden moverse para conseguir información referente al grupo inquisitorial y el libro, circunstancias ya explicada anteriormente.

Todo lo que hagan los pjs a partir de ahora y en los próximos días para liberar a su compañero dependerá exclusivamente de su voluntad. Para llegar a tal fin –y en caso que no puedan será Bescarath quien se ofrecerá para liberar al personaje, bien a los mismos pjs o bien al mismo capadocio si éstos rechazan su oferta –pueden seguir por ejemplo algunas líneas argumentales explicadas a continuación, aunque eso no quiere decir que sean las únicas:

1. Los pjs buscan la ayuda del regente Antoine: El pj ventrue puede intentar descubrir a través de Antoine donde se encuentra escondido el pj. Es el camino más inútil, pues el odio que siente el regente por el capadocio es tal que hará que Arthur siga a los pjs para descubrir que hacen, ganándose un peligroso enemigo si finalmente consiguen liberarlo de su cautiverio. Arthur será cuidadoso para evitar ser descubierto, y si alguna vez los pjs reparan en él simulará hacerse amigo suyo con la excusa de estar cansado de la vida aburrida y sin emociones de la ciudad y explicará que ahora todo aquello que conoció hace años cuando era un soldado.

2. Los pjs recurren a la ayuda de Ricken el nosferatu: Primero deberían saber donde encontrarlo, y luego que éste se deje ser encontrado. Normalmente, si buscan en el cementerio más tarde o más temprano acabarán encontrándose con él. Si es así no serán ellos quienes lo encuentren sino él a los pjs. Este hecho ya ha sido descrito con anterioridad en el capítulo dedicado al cementerio de Marsella, pero cambiando naturalmente la conversación que mantendrían después de encontrarse. Si le piden ayuda para encontrar a su compañero su primera reacción será la de preguntarles por que motivo creen que él puede ayudarles, y después que motivo puede haber para que contradiga las órdenes de su consejo regente y ganarse así la enemistad de un cainita tan poderosos como Antoine. Si los pjs llevan bastante bien la conversación podría darse el caso que llegasen a interesar al nosferatu. Entonces, a cambio de su ayuda, Ricken les pediría algo a cambio, en este caso información sobre aquello que buscan. Si mienten o bien no dicen nada que sea significativo Ricken no les dirá tampoco nada cierto o significativo; será tan claro como lo sean los pjs. Si le mencionan el libro además les podría ser de utilidad. Si le explican que creen que éste va de camino a Roma les podrá explicar que están equivocados y colocarlos en el camino correcto como también podría hacer el toreador Marcel si el pj del mismo clan habla con él. La conversación, si se produce en toda su extensión será la siguiente, en caso contrario habrá que cortar allí donde sea más conveniente. Por otra parte, Ricken es lo suficientemente inteligente como para no dejarse influir por las habilidades de dominación o presencia al no mirar directamente a los pjs, así que estas tretas no les servirán y deberán utilizar métodos más normales.

"La información que me habéis dado no está mal, así que os ayudaré un poco. Se produjo una reunión entre los regentes, como ya debéis saber, para tratar la muerte de la protegida del regente Antoine a manos de vuestro compañero el capadocio. Durante ésta se llegó finalmente a la decisión de –aquí variará según lo que dijo el pj, así que habrá que adaptarlo según esté inmovilizado con una estaca o en letargo después de ser desangrado –llevarlo a una de las propiedades que el regente Guillaume posee en las afueras de Marsella donde lo recluyeron inmovilizándolo (o colocándolo en letargo, según el caso). La casa la encontraréis fácilmente, se encuentra saliendo por el camino que conduce hacia París y siguiendo unos cinco minutos; se encuentra en la cima de una pequeña colina visible desde el camino. Es una casa de piedra con aspecto de estar abandonada hace mucho tiempo. Supongo que habrá vigilancia, pero no se cuanta". El fragmento que viene dependerá si le explican referencias a lo que buscan, el Naaralabs. "Por lo que hace referencia al grupo inquisitorial que perseguís -o bien, referente al libro siempre y cuando lo mencionasen -partieron hace unos días de aquí, del puerto, pero su destino seguramente no era la ciudad de Roma. Era un barco de la república veneciana de nombre el "Pescador" y que tenía como destino la propia capital de la república. Antes de partir se con total seguridad que se entrevistaron con un representante vatincano que los esperaba aquí, un tal Roberto di Ragusa. El grupo inquisitorial lo comandaba un cabeza visible de la Santa Inquisición, el temido Tomasso di Carnea. Una cosa es cierta, dudo mucho que el libro se quede en Venecia. Ahora bien, mis informaciones no llegan tan lejos. Únicamente os puedo dar un consejo: viajad hasta Montazzi, un pueblo situado al norte de Venecia y donde se encuentra una importante abadía. En el pueblo podéis establecer contacto con el nosferatu local llamado Carlo. Quizás él os podrá ayudar, yo me temo que no os puedo decir nada más. Eso si, no cojáis un barco a menos que podáis evitarlo. Las disputas entre las diversas potencias económicas en el Mediterraneo hacen que el trayecto no sea excesivamente seguro, y un problema en alta mar es tanto o más importante para un cainita que no para un mortal".

3. Los pjs recurren a la ayuda de Guillaume: Otro camino inútil aunque no tan peligroso como el de pedir ayuda a Antoine. Desprecia a los pjs y a menos que puedan ofrecerle alguna cosa muy importante a cambio no aceptará ayudarlos. Que puede ser lo que le ofrezcan dependerá de los mismos pjs, pero ha de ser algo muy valioso y para que lo lleve a traicionar tan claramente a un compañero de regencia por un vulgar capadocio que se ha metido allí donde no debía (al menos eso es lo que él piensa).
4. Recurren a la ayuda de Zoltan, el ravnos que viaja a la plaza central de Marsella: Se trata de un buen intento pero lamentablemente no tiene conocimiento del lugar donde los pjs podrían encontrar a su compañero. Eso si, no dejará pasar la oportunidad de descubrir un poco de los acontecimientos de cara a futuras visitas, aunque no insistirá demasiado y se conformará con todo aquello que los pjs decidan explicarle
5. Buscan la ayuda de Gregorio el capadocio: Quizás, aparte de Ricken, es el que más podría ayudar a los pjs. Ahora bien, conseguir su ayuda no será fácil. Si se encuentran con él –y para eso deberían buscarlo en los lugares correctos como el cementerio o parecidos - le piden ayuda

Gregorio les dirá lo siguiente: *"Entiendo perfectamente lo que me pedís, pero espero que entendáis también mi posición. Arriesgaría todo aquello que tanto me ha costado conseguir rompiendo mi palabra dada a aquellos que me ayudaron a llegar a una de las regencias, y todo a cambio de echaros una mano para encontrar a aquel que con su conducta no tiene sino aquello que se merece. Grande es el peligro de traicionar la Regencia y poca la recompensa. Igual que antes, le deberían ofrecer algo a cambio y todo dependerá de ellos. Si no encuentran nada que verdaderamente pudiese conducir al capadocio a traicionar a sus compañeros siempre podrían intentar realizar una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 9. El número de éxitos determinará su actuación:*

- 1 Éxito: Gregorio se pensará que hacer durante cuatro días, después de los cuales los pjs podrán volver a hablar con él si aún no lo han conseguido y podrán sumar un dado más a la tirada para volver a intentarlo.
- 2 Éxitos: El capadocio les dirá donde pueden encontrar a su compañero, pero no los ayudará en nada más.
- 3 Éxitos o más: No sólo les dirá donde encontrarlo sino que también los acompañará hasta el lugar y los ayudará a rescatarlo.

Queda, no obstante, una última posibilidad, como es que los pj se vean incapaces de encontrar el lugar o liberar a su compañero. Si han pasado más de tres días desde el momento en que el pj fue llevado hasta la casa y aún no ha sido rescatado, será Bescarath quien irá a ofrecerle al mismo pj la posibilidad de salvarse. La aparición de este se producirá durante lo que al pj le parece un sueño, siempre y cuando esté en letargo, o bien en persona si se encuentra inmovilizado mediante una estaca en el corazón.

La aparición de Bescarath: Si las cosas van muy mal para los pjs y parece totalmente imposible que consigan, no solo liberar al capadocio sino tan solo encontrar el lugar donde lo mantienen prisionero, Bescarath decidirá hacer acto de presencia y establecer un nuevo pacto con el prisionero. En caso que se niegue y que siga confiando en sus amigos –cosa improbable si aún no han ido a liberarlo, pero que, en fin, nunca se sabe–el demonio decidirá proseguir de otra forma, e intentará tentar a alguien del grupo que aún esté libre, fijándose primero en el tremere y pidiéndole a cambio de la información requerida un pequeño servicio: viajando a lo largo de la costa hay un pequeño pueblo, de nombre Laiteron, situado a unos quince kilómetros de la línea de mar y que cuenta con una pequeña iglesia. Allí pedirá al pj tremere que mate al cura que mantiene la iglesia. Según transcurran los acontecimientos, las dos posibles escenas son las siguientes, dependiendo si el demonio trata con el capadocio o con el tremere:

1. Esta escena se dará únicamente en el caso que todos los intentos de los pjs para liberar a su compañero hayan fracasado y Bescarath sea el único que pueda conseguirlo, aparte que esté inmovilizado por una estaca pero consciente de lo que sucede a su alrededor: *"El lugar donde te han llevado parece el subterráneo de una casa señorial o algo parecido, pero en un estado bastante ruinoso, como si hiciese tiempo que estaba deshabitada. La estancia es grande, de unos diez metros de largo por cinco de ancho, y el techo debe estar a unos diez metros de altura. Las paredes son de piedra maciza, robustas, por donde se filtra continuamente el agua proveniente de alguna corriente subterránea. Sin duda te encuentras en un sótano abandonado, o eso parece. En la pared del fondo se encuentran unas escaleras que llevan a la única puerta que da a algún lugar; no hay ventanas ni ninguna otra salida. Una antorcha ilumina la sala mientras un hombre te mira desde unos cuatro metros de distancia. Una voz lo llama, el hombre coge la antorcha y sale dejándote completamente a oscuras. La estaca, aparte de inmovilizarte, te impide usar tus disciplinas sumiéndote en una hasta ahora desconocida indefensión. Pasan horas así, días quizás sumido en la más absoluta oscuridad y únicamente de vez en cuando entra alguien a echarte una ojeada y volver a salir. Entonces, mientras tus ojos cerrados no muestran más oscuridad que la que ven cuando están abiertos, una extraña niebla de color rojizo empieza a surgir de la nada a un metro de tu cuerpo, condensándose lentamente y cogiendo forma sólida. El proceso dura unos breves segundos, aunque poco a poco te vas dando cuenta que la figura que surge ante ti presenta un aspecto inequívocamente humano. Si, lo habías visto antes ya, se trata de Bescarath, y su cuerpo resplandeciente ilumina la estancia. Finalmente, su forma queda sólidamente completada, una ancha sonrisa ilumina su rostro y un "Hola, amigo mío" resuena en tus oídos. "Parece que tienes problemas, ¿no? Quizás te haría falta mi ayuda. Cualquiera diría que tus amigos te han abandonado. Sólo yo he venido a ayudarte. ¿Quieres mi ayuda? Piensa la respuesta.. Tranquilo, ya se que no puedes hablar, tu piénsala y yo la oiré como si la hubieses pronunciado en voz alta. Bien, y entonces, ¿deseas que te ayude? Si la respuesta es si ya sabes el precio, pero. Algo a cambio sería lo más justo. Tu decides, ¿y bien?". Ahora mismo el pj tiene sólo dos opciones, rechazar o aceptar la oferta del demonio. Si la respuesta es negativa, rechazando el ofrecimiento, el fragmento será el siguiente: "Muy bien, como tu quieras. Pero yo si fuese tú me lo pensaría bien. Quizás no vuelvas a tener una oportunidad como ésta de*

escapar vivo de aquí” Y tras esto desaparecerá; naturalmente, no dejará pasar la oportunidad de volver si el pj decidiese finalmente volverlo a llamar. En cambio, si la respuesta es afirmativa, el fragmento será el siguiente: *"Fantástico, sabía que tu y yo estábamos condenados a entendernos. Con una sonrisa exultante, Bescarath avanza hacia ti y con una mano desclava la estaca que te tenía prisionero. Sin fuerzas que te mantengan, las rodillas no soportan tu peso y caes a tierra"*. El pj se encuentra con únicamente un punto de sangre, muy debilitado. En este momento se abrirá la puerta y entrará uno de los vigilantes llevando una antorcha. Bescarath se gira hacia él, el hombre saca una espada corta de su cinto y avanza levantando el brazo con ánimo de golpear, pero nunca llegará a hacerlo: el demonio lo apunta con un gesto de la mano abierta, el hombre se detiene en seco y sus ojos se abren mostrando una expresión de incredulidad que momentos después es sustituida por una de dolor. Se lleva las manos a los oídos, cae de rodillas y con los ojos en blanco se desploma inerte sobre el frío y húmedo suelo. *"A éste se le acaban de calentar las ideas. ¡Ja, ja, ja! Aprovecha (nombre del pj), sangre de ghoul para ti lista para ser bebida. Cuanta amabilidad. Ahora ven, salgamos de aquí"*. Bescarath hará que el pj lo siga. Saliendo por una ventana de la parte posterior evitarán ser descubiertos por el resto de los seis guardianes que quedan. Afuera es de noche, pues hace pocos minutos que el sol se ha escondido. Cuando estén seguros el demonio planteará al pj lo que espera de él para cumplir su parte del trato: *"Si viajáis a lo largo de la costa encontraréis un pequeño pueblo, de nombre Laiteron, situado a unos quince kilómetros de la línea de mar y que cuenta con una pequeña iglesia, la cual está a cargo de un cura llamado Mesigniot. Quiero que lo mates. Si lo haces, consideraré que has cumplido tu parte. Si no, vendré a buscarte, ¿queda claro?"*. Si la respuesta es afirmativa Bescarath dirá al pj donde encontrar a sus compañeros de viaje, ya sea en la misma ciudad de Marsella o en cualquier lugar donde se encuentren en ese preciso momento. Dicho esto, se despedirá con una sonrisa y lentamente se perderá en la oscuridad que los envuelve, pero únicamente hasta más adelante, cuando volverán a encontrarse.

2. Este segundo punto es idéntico al anterior, con la única variación que el pj no está inconsciente sino que ha sido colocado en letargo mediante un corte en el cuello. Entonces tendrá la sensación que la aparición del demonio se produce mediante un sueño: *"La oscuridad te rodea. Lo último que recuerdas es la hoja de la espada de Antoine cortando tu garganta y como la sangre iba formado un charco a tus pies mientras la conciencia te abandonaba y lentamente caías en letargo. Así estás, inmóvil, incapaz de despertar y totalmente ajeno a lo que sucede a tu alrededor. En sueños has visto imágenes de cuando aún eras mortal allí en tu patria, recuerdas a tu madre aunque no con claridad, únicamente ideas vagas... ya hace mucho de eso para recordarlo con claridad. Incluso un vampiro olvida. Recuerdas la noche en que fuiste creado, tu primera víctima, los primeros años, la lucha por sobrevivir... ves a tu mentor en su cámara cuando te estaba introduciendo por primera vez en los secretos de la vida y la muerte, tu primer examen de un cadáver...como diseccionas con aquella burda hoja y miras la cara de tu guía buscando su aprobación, únicamente para ver que no se trata de él sino de Bescarath, el demonio que te propuso el trato y que ahora te mira con una sonrisa. "¿Cómo te encuentras? Espero que bien. Pero como me parece que tienes algún problema he venido a ver si estarías dispuesto a aceptar mi ayuda. ¿Que me dices, quieres salir de aquí?"*. Si la respuesta es afirmativa el demonio proseguirá: *"Perfecto, pero ya sabes que eso tiene un precio. Tu libertad a cambio de matar una persona. ¿Que te parece?"*. Si accede proseguirá su relato. *"La persona que quiero que mates vive en un pequeño pueblo situado a unos veinticinco kilómetros de aquí llamado Laiteron. El pueblo se encuentra en un cruce de caminos, uno hacia el interior y el otro que sigue la costa, aunque a unos quince de ésta. Allí hay construida una iglesia, y la persona que quiero que muera es el capellán, de nombre Mesigniot. ¿Te interesa el trato aún?"*. Si acepta, Bescarath matará uno de los guardias dará su sangre al pj, le cual empezará con cuatro puntos de sangre, no más. La huida seguirá igual que en el punto anterior, cuando indique al pj donde puede encontrar a sus compañeros.
3. Esta posibilidad únicamente se producirá si el pj capadocio decide rechazar el ofrecimiento del demonio. Entonces Bescarath intentará tentar a algún personaje del grupo que lo acompaña, más concretamente al tremere. Para eso esperará que éste se encuentre solo, ya sea en algún lugar solitario o en el lugar donde se aloje. La aparición del demonio se producirá igual a como se le apareció al capadocio, es decir, tomando forma a partir de una tenue niebla que lentamente se irá espesando hasta acabar representando su figura. *Una extraña bruma de color rojizo empieza a surgir de la nada a un metro de tu cuerpo, condensándose lentamente y cogiendo forma sólida. El proceso dura unos breves segundos, aunque poco a poco te vas dando cuenta que la figura que surge delante tuyo presenta un aspecto inequívocamente humano. Se trata de una figura de mediana altura cubierta con una túnica y una capucha. Con gesto pausado se saca esta última, mostrando una persona mayor, de unos sesenta años aproximadamente y la piel muy arrugada, que te mira con una media sonrisa dibujada en su rostro: "¿Cómo estas, amigo (nombre del pj)? Espero que mi irrupción así repentina*

no haya perturbado tu tranquilidad. Si es así espero que me disculpes, pero tengo asuntos muy importantes que tratar contigo". Si el pj pregunta quien es el misterioso visitante o bien lo anima a continuar, el demonio lo hará gustosamente: "Mi nombre es Bescarath, y estoy aquí para proporcionarte un poco de ayuda, siempre y cuando sea de tu interés. Yo puedo ayudaros a encontrar y liberar a vuestro compañero prisionero de los regentes de Marsella. ¿Te interesa escuchar mi oferta?". Si la respuesta es afirmativa, el demonio continuará: "Naturalmente, mi información tiene un precio, aunque me imagino que eso no representará ningún problema para alguien como tu. A cambio del lugar donde está escondido quiero que mates una persona. ¿Sigo? Perfecto, escúchame bien. La persona que quiero que mates vive en un pequeño pueblo situado a unos cincuenta y cinco kilómetros de aquí, llamado Laiteron. El pueblo se encuentra en un cruce de caminos, uno hacia el interior y el otro que sigue la costa, aunque a unos quince kilómetros de ésta. Allí hay construida una iglesia, y la persona que quiero que muera es su capellán, de nombre Mesigniot. ¿Te interesa el trato aún? Bien, no esperaba menos de ti. Tu amigo se encuentra retenido en una mansión abandonada que el regente Guillaume tiene en las afueras de Marsella, cogiendo el camino que conduce hacia París y siguiéndolo unos cinco minutos aproximadamente. Está situada arriba de una pequeño colina, visible desde el camino: es una casa de piedra, toda en mal estado y con aspecto de estar abandonada desde hace mucho tiempo; supongo que habrá vigilancia, pero no se cuanta. Ahora espero que cumplas tu parte del trato. Estaré vigilando, no se te ocurra traicionarme o volveré y sabrás lo que quiere decir la palabra terror. ¿De acuerdo entonces?". Si el pj quiere averiguar quien es el tal Bescarath puede seguir el mismo camino que utilizó el capadocio, con las mismas tiradas y dificultades aunque eso deberá hacerlo tras decidir si acepta el trato que se le ofrece o bien lo rechaza.

La liberación del capadocio: Para que los pjs se vuelvan a reunir todos juntos hay dos posibles vías, una que sea el propio capadocio el que se escape –con la ayuda de quien sea –o bien la otra que sean los mismos pjs los que lo liberen. Para que se de el primer caso seguramente será Bescarath el que lo colocará sobre la pista de la situación actual del grupo; en este caso el encuentro no presenta más dificultades que el hecho que el capadocio siga las indicaciones del demonio –si se da el caso –y que lo conducirán hasta los otros. Si la situación es la segunda, es decir, que el resto del grupo acudan a rescatarlo, damos a continuación las características de la casa donde se encuentra el prisionero y de los guardias que lo vigilan. Como hemos dicho anteriormente la casa se encuentra situada a unos cinco minutos de Marsella siguiendo el camino del norte. Su forma se recorta en una pequeña colina, con todo el aspecto de tratarse de una casa abandonada. En su interior hay un total de siete guardias, tres son ghouls y el resto humanos dominados (en uno de los casos Bescarath utilizará uno de los ghouls para dar sangre al pj, con lo que se deberá descartarlo del total de vigilantes).

GUARDIAS GHOULS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 3, AST 2.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 3, Pelea 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4.

Disciplinas: Potencia 2, Fortaleza 1.

Armas:

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	

GUARDIAS HUMANOS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 3, AST 2.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 2, Pelea 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3.

Armas:

	Dificultad	Daño
Espada ancha	6	F+4
Daga	4	F+1
Armadura	Ligera	

Si los pjs consiguen liberar a su compañero prisionero y acaban con todos los guardias dispondrán de dos días antes que el hecho sea descubierto y se inicie una persecución ordenada por el mismo Antoine. Si por el contrario es el mismo pj el que se escapa el tiempo será únicamente de dos horas antes que su huida sea descubierta; ahora bien, hasta que el Consejo de Regentes no sea informado pasarán aún dos horas más – también habrá que tener en consideración a que hora huye el pj, pues Bescarath aparecerá siempre cuando sean las dos de la noche –y media hora más hasta que no tomen medidas. En caso que ellos no puedan salir enviarán un grupo de ghouls en un número igual a $2D10+4$, con un mínimo de ocho. Ahora bien, no todos irán juntos sino que se dividirán en grupos, un total de cuatro. Cada grupo estará en contacto con el Consejo de Regentes mediante la disciplina de Áuspex, aunque únicamente seguirán a los fugitivos hasta las proximidades de la ciudad de Niza. Será durante este trayecto cuando, si las cosas se han desarrollado como han estado narradas anteriormente –o al menos de una forma bastante aproximada –Raimon, el que era neonato de Gabriel de Bloreu, encontrará su pista e iniciará su persecución para que lo conduzcan hasta donde se encuentra el libro que su señor le encargó recuperar. Si los días desde la salida de Ximens han transcurrido como estaba previsto –aproximadamente –estaremos sobre la última semana de marzo del año 1448.

EL CAMINO DE LA COSTA Y LA TORMENTA

Una vez dejada atrás la ciudad de Marsella el viaje llevará a los pjs a lo largo de la costa por caminos de tierra, alternando las sinuosidades con los terrenos más llanos, aunque normalmente estarán siempre rodeados de bosques de pinos y matojos. Los terrenos nevados irán quedando atrás, en parte por ser una zona de menor altitud y en parte porque el año va avanzando y los meses de nieve son sustituidos por los meses de lluvia. Los caminos están poco transitados, únicamente por algunos comerciantes, cazadores y leñadores que hacen camino hacia alguna población importante, ya sea en dirección a Marsella o en la misma que llevan los pjs. Alguna casa señorial se puede discernir desde la distancia rodeada por masías aisladas en medio del bosque. Los pequeños pueblos son bastante abundantes en la zona, así que no tendrán ningún problema para encontrar alojamiento durante el día o sustento en forma de sangre. Las posadas son inexistentes, así que deberán buscar refugio en casas particulares o en algún otro lugar que les parezca acogedor.

Pero una de las noches los pjs se encontrarán con un problema: el tiempo ha empeorado y el cielo se ha cubierto de unas nubes que no hacen presagiar nada bueno. Cuando lleven aproximadamente dos horas de camino con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 oirán un rumor lejano, aunque no lo podrán identificar. El camino por el cual están avanzando es bastante estrecho y no permite pasar más que de uno en uno. Está rodeando una montaña, dejando la pared de roca a la izquierda y el precipicio a la derecha. La vegetación se balancea violentamente víctima de la fuerza del viento y de la lluvia que ahora sí que cae con una gran intensidad. Después de unos minutos de seguir avanzando deberán hacer una nueva tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7. Quien la pase tendrá derecho a una tirada para intentar evitar una tromba de agua que les cae encima. Las fuertes lluvias que se han ido produciendo han hecho que tenga lugar una gran acumulación de agua que acaba desembocando en una imponente caída que se lleva por delante todo lo que encuentra. Para intentar evitar la caída un pj deberá primero haber pasado la última tirada de Percepción + Alerta y después otra de Destreza + Atletismo a dificultad 8. Si alguno de los pjs consigue sacar la tirada querrá decir que ha conseguido, tirándose al suelo, evitar la tromba. Si iba montado en un caballo deberá tirar Destreza + Equitación a dificultad 9 para no verse arrastrado. Si falla pero saca una Destreza + Atletismo a dificultad 8 significará que puede salvarse pero el caballo rueda precipicio abajo, perdiéndose en las profundidades. Cualquier vehículo que llevasen, tipo carronato por ejemplo, será arrastrado irremediabilmente pudiendo hacer una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 9 para intentar saltar justo a tiempo y no verse arrastrado. Cualquiera que no pase las tiradas pertinentes será arrollado por la corriente precipicio abajo. Si eso llegase a producirse siempre tendría otra oportunidad de salvarse: si pasa una nueva tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 8 significará que consigue cogerse a algún saliente de la pared de roca y no ser lanzado al vacío. Ahora bien, por la fuerza de la corriente esta situación únicamente la podrá mantener un número de asaltos igual a su Fuerza. Para subir necesitará vencer en una tirada enfrentada contra la fuerza del agua, en este caso 8. Si algún pj intenta ayudarlo para combinar sus esfuerzos, primero deberá pasar una tirada de Fuerza contra Fuerza (8) de la cascada o ser también arrastrado. Si pasa una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 7 querrá decir que ha encontrado un buen lugar donde cogerse y la dificultad de la tirada de Fuerza bajará a 6. Si falla corre el riesgo también de ser arrastrado por la corriente (nueva tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 8 para mantenerse). En caso que pase la tirada podrá sumar su Fuerza a la del pj que esté a punto de caer. Si la pasa el pj subirá sin más problemas. En caso de fallar el pj caerá al vacío sin más

tiradas que valgan; si la tirada fuese un fracaso querría decir que todos los implicados son arrastrados: los que estaban arriba ayudando podrían hacer una nueva tirada de Fuerza + Atletismo a dificultad 8 para evitarlo, pero si la sacan quedaría colgado mientras el otro se precipita hacia el fondo.

La caída es de unos treinta y cinco metros, suponiendo un daño de trece dados en total. El pj en cuestión puede intentar mitigarlo tirando Resistencia a una dificultad de 8, siendo un nivel menos por cada éxito. Si alguien ha caído y quieren intentar rescatarlo deberán acumular un total de 15 éxitos tirando Destreza + Atletismo a dificultad 4 para bajar y 20 para subir. Naturalmente, cualquier carromato u otro vehículo que haya caído por el precipicio habrá quedado totalmente inservible, aparte de los animales que también hayan sufrido tal infortunio.

Mientras estén luchando contra la tormenta algún pj que haya conseguido escapar –si hay alguno– debería hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9. Si la pasa le parecerá ver una figura que los observa desde la lejanía, pero sin acercarse. Lo máximo que llegarán a ver –aunque utilice sus disciplinas– es que se trata de una figura humana. Lo que los pjs no saben es que el misterioso observador es Raimon, el enviado de Gabriel para hacerse con el Naaralahs.

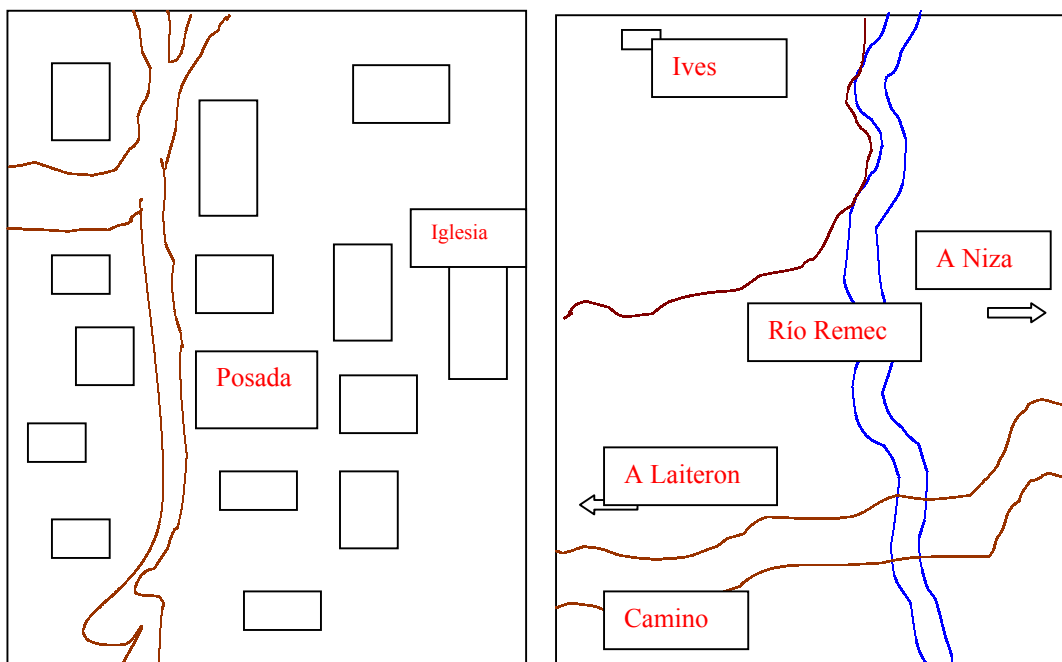
Este debería ser el único incidente destacable mientras viajen hasta Laiteron.

El pueblo de Laiteron y el capellán Mesigniot: Siguiendo el camino de la costa y tal como le había dicho el demonio Bescarath los pjs se encontrarán con un pequeño pueblo llamado Laiteron. El citado pueblo se encuentra a unos quince kilómetros de la costa, justo en el centro del cual hay un cruce de caminos, uno que conduce hacia el norte y el otro que lleva hacia Niza. Todo el terreno que rodea el pueblo son bosques bastante espesos, pequeñas cimas pedregosas y algún que otro profundo precipicio, así como un pequeño riachuelo de poco caudal que corre tranquilo a unos dos minutos de la salida del pueblo. El cruce de caminos de tierra está en medio de una explanada sin ningún tipo de vegetación. La gente que vive en Laiteron se dedica al cultivo de las granjas aunque su propiedad no les pertenece, sino que éstas son posesión del señor feudal de la zona, un conde que vive en un castillo situado a unos veinte kilómetros hacia el interior y que en principio no tiene ningún papel destacado en esta aventura. En total forma el pueblo no más de veinte casas, para un total de cien personas. Siguiendo uno de los pequeños callejones (todos ellos de tierra) llegarán, después de una ligera pendiente hasta el final de un minúsculo promontorio donde se encuentra una pequeña iglesia de tipo románico. El único lugar donde podrán alojarse es una pequeña posada que goza de la fortuna que el pueblo se encuentre a medio camino de todo, circunstancia que obliga a los viajeros a detenerse a menos que deseen pasar la noche al descubierto (en el caso de los pjs el día). Aparte de esto, el único hecho destacable (hasta el momento) de Laiteron es que habita una especie de brujo local, aunque no lo hace en el mismo pueblo sino en una pequeña casa perdida en medio del bosque, pero que cualquier habitante podría indicarles sin problema como llegar a ella.

Saliendo de Laiteron y siguiendo un pequeño camino medio oculto por la vegetación se puede llegar hasta el río Remec que cruza la región. Si en lugar de intentar cruzarlo se sigue su vera en dirección norte se llega a una pared de piedra aparentemente inaccesible. Pero si se busca bien –es decir, si se pasa una tirada de Percepción + Buscar a dificultad 7 o se sabe donde hacerlo– se puede encontrar una especie de camino en la montaña que facilita el ascenso hasta el punto de no hacer necesario el hecho de tirar.

Quien es el Brujo?: Su nombre es Ives, aunque en Laiteron lo conocen como *Empast* debido a la tarea que desarrolla como curandero, su conocimiento de las plantas, las mixturas y los diferentes preparados hace que la gente que vive por los alrededores lo visite buscando una solución a los males que los aquejan: aquella torcedura de tobillo, aquella herida abierta que no hay manera de cerrar... Pero *Empast* tiene una peculiaridad, y es que sigue las doctrinas de los antiguos druidas paganos que habitaban la zona hace ya siglos; no es que él sea un druida propiamente dicho, sino que los conocimientos de éstos han llegado a él de forma un poco misteriosa: junto a la cabaña donde habita, a no más de cincuenta metros y coronando una antigua planicie se encuentra un gran roble, un roble milenario que está ocupado por el espíritu de un antiguo druida perteneciente a la época de la ocupación romana. El druida, de nombre Ariatéric, es quien enseñó a Ives todo lo que éste sabe. Ahora, *Empast* se ha ganado la enemistad de Mesigniot, el capellán de Laiteron que ve como la gente, dados los buenos resultados que obtiene el brujo, poco a poco está empezando a faltar a sus visitas periódicas a la iglesia siguiendo las indicaciones del anterior. Esta situación hace ya años que se va prolongando, pero últimamente se ha vuelto más grave Mesigniot ha pedido ayuda a su señor feudal pero la única respuesta que ha recibido ha sido el silencio. Poco a poco la situación del sacerdote se ha vuelto más precaria y si aún permanece en el pueblo es por la ayuda de los pocos habitantes que aún confían en él. Su petición a la iglesia dio como resultado la visita de un representante episcopal que nunca llegó al pueblo, pues cruzando el río sufrió un misterioso accidente cayendo del caballo y rompiéndose el cuello. A todo esto, *Empast* siguió con sus pociones y sus

consejos, ganándose así poco a poco la confianza de los habitantes de Laiteron. En la actualidad es un hombre ya mayor, rondando la sesentena pero que mantiene una extraña y sorprendente vitalidad. Subsiste con lo justo, es amable y extrovertido pero receloso con los recién llegados. Además, en caso que llegase a contactar con los pjs, es inmune a sus disciplinas mentales como Dominación o Presencia.. Su casa está construida de piedra, pequeña pero confortable y con todo lo necesario, vive de aquello que le dan los otros y reconocerá inmediatamente a los pjs como aquello que son, aunque eso no hará que cambie su forma natural de actuar.



IVES EL BRUJO

FUE 2, DES 3, RES 2. CAR 4, MAN 3, APA 1. PER 3, INT 4, AST 3.

Talentos: Empatía 3, Liderazgo 4.

Técnicas: Herbolaria 5, Pericias (pociones y ungüentos) 5, Supervivencia 4, Trato con animales 4.

Conocimientos: Lingüística 3, Medicina 5, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 5.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 4, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 9

La llegada a Laiteron: Se estará haciendo de noche cuando los pjs lleguen al pueblo. El cielo está completamente encapotado y una fuerte tormenta está descargando con gran virulencia, enfangando los caminos y haciendo el simple hecho de avanzar una especie de aventura por sí solo. Las calles están medio vacías excepto por cinco o seis habitantes que corren hacia sus casas o hacia la posada, la cual cumple al mismo tiempo las funciones de taberna y centro de reunión. El único que verdaderamente puede estar interesado en este pueblo es el pj que hizo tratos con el demonio Bescarath, así que si el resto decide seguir viaje deberá encontrar una buena excusa para quedarse e intentar matar al cura.

En caso que hagan una parada en la posada, allí con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6 oírán como uno de las personas que allí hay –un total de ocho más el propietario –hace un comentario respecto a un tal *Empast*, el cual ha conseguido curarle lo que las oraciones del cura no podían. Si alguien se muestra interesado en el comentario, el hombre le explicará que se hizo una herida trabajando en el campo y que cada vez iba empeorando, pues seguramente se había infectado. El hombre recurrió al sacerdote, que lo único que hizo fue rezar, pero desesperado porque veía que aquello iba cada vez a peor se decidió a ir a buscar a *Empast*, el brujo, el cual le dio unas hierbas y un ungüento, y en una semana la pierna ha mejorado mucho y ha podido volver al trabajo. Si le preguntan algo sobre el brujo o el cura les

podrá indicar sin problemas donde encontrarlos. También podrán oír otros comentarios sacando nuevas tiradas idénticas a la anterior. Los nuevos comentarios hacen referencia a la guerra con Inglaterra y conocida posteriormente –y no ahora –como la Guerra de los Cien Años:

“Pues yo creo que nuestro rey Carlos (Carlos VII) conseguirá echar todos aquellos pudientes ingleses de nuestro querido país”.

“¡Pero que dices! Haría falta alguien como fue la "Doncella de Orleans" para echar a todos esos de nuestras tierras. Teníamos a alguien que podía conseguirlo y mira como acabó, muerta en la hoguera por la traición de algunos”.

“No digas nunca más eso. Tú que sabes, no estabas allí. Se arriesgo demasiado durante el asalto a Compiègne y mira como acabó”.

“Decid lo que queráis, pero lo cierto es que yo confío en el rey Carlos. Es un hombre de carácter y nos devolverá lo que es nuestro, si no mira el acuerdo que firmó”.

Obviamente, la discusión gira alrededor de la figura del rey Carlos VII y la joven Juana de Arco, quemada en la hoguera de Rouen el treinta de mayo de 1431. Por su parte, el tratado del que hablan es el Tratado de Tours, firmado por Carlos VII y los ingleses el año 1444.

Si finalmente el pj que ha de matar al capellán consigue realizar la tarea o bien les explica –con cualquier excusa o diciéndoles la verdad, quien sabe –lo que se propone, la iglesia se encuentra en un pequeño promontorio a un lado del pueblo.

Pero entrar en el recinto no será fácil. La puerta está cerrada, aunque eso no debería ser un obstáculo, pero si el hecho de encontrarse dentro de un recinto sagrado. Para entrar deberán realizar una tirada de Coraje a dificultad 8 cada turno para poder mantenerse en su interior y no huir con el miedo en el cuerpo por una presencia sobrenatural que flota en el ambiente. En caso de fallar alguna tirada siempre pueden recurrir a los puntos de Fuerza de Voluntad para seguir adelante.

El capellán Mesigniot raramente sale de la iglesia, únicamente para visitar a sus feligreses, ir a buscar comida y pocas cosas más. A partir de las nueve de la noche va a dormir y se levanta a las cinco de la mañana. Si no pueden entrar, una posibilidad sería obligar a alguien a hacerlo utilizando las disciplinas –o mejor aún si los acompañara un ghoul –pero eso presentará consecuencias nefastas. Si quien lo hace es un ghoul lo matará y punto, pero si es un habitante del pueblo dominado el capellán Mesigniot descubrirá su estado y hará que avise a todo el pueblo de lo que sucede, de forma que los pjs pueden encontrarse con un problema bastante serio.

EL CAPELLÁN MESIGNIOT

FUE 2, DES 2, RES 2. CAR 3, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 3, AST 4.

Talentos: Empatía 3, Liderazgo 3.

Técnicas: Etiqueta 1, Música 1.

Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 1, Leyes 1, Lingüística 1, Sabiduría Popular 2.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 4.

Si el pj mata al capellán: En caso de hacerlo, cuando esté solo volverá a presentarse ante él el demonio Bescarath para dar al pj la recompensa que le corresponde por sus acciones. En el primer pueblo donde se detengan y el pj se encuentre solo y vaya a alimentarse se encontrará que la casa en cuestión tiene las puertas extrañamente medio abiertas. El interior está oscuro y el pj puede notar un olor característico que ya ha sentido alguna vez, aunque ahora no la pueda situar. Cuando se dirige hacia el dormitorio un sonido peculiar resuena a un lado. Se trata de un niño pequeño, no más de dos años y que se encuentra en el suelo mientras sujeta un objeto en sus manos. Si se acerca verá que se trata de un cuchillo muy afilado, y que el niño se acaba de cortar profundamente en la muñeca. El niño empieza a llorar con grandes gritos mientras la herida sangra abundantemente. Es posible que si alguien no le ayuda el niño tenga problemas.

Aquí se está produciendo el Supplicium. Cuando el pj esté mirando al niño se levantará la madre y se acercará a su hijo. Entonces reparará en la presencia del pj. Como si se diese cuenta de la naturaleza maligna de la figura que tiene delante de él, la mujer empezará a gemir y a pedir que no le haga nada al niño ni a ella mientras intenta cogerlo y protegerlo con sus brazos. Aquí es donde tendrá lugar la parte culminante del Supplicium: si el pj deja vivir a la madre y al niño el tormento estará superado, pero si mata aunque sea a alguno de los dos el demonio habrá triunfado y el pj sufrirá las consecuencias igual que la vez anterior (ver el primer Supplicium).

- Si pasa el Supplicium: *“Mientras la madre sostiene a su hijo entre sus brazos su mirada muestra agradecimiento produciéndote una extraña sensación, notas algo que no habías sentido desde que estabas vivo y que no pensabas que pudieses volver a sentir desde el momento en que moriste. De repente, su vida se apaga. Sus brazos inermes son incapaces de sostener más a su hijo que cae al suelo donde la cabeza deja escapar un ruido sordo de huesos al romperse. Una figura empieza a formarse, una forma que recuerdas perfectamente. Se trata de Bescarath, le demonio. Su rostro es una viva representación del odio y la frustración mientras limpia su mano bañada en sangre contra la pared de la habitación. "Vaya, eres más buena persona de lo que nunca habría pensado. En fin, ya me he encargado yo, como puedes ver, de darles el final adecuado. Ahora no nos molestarán mientras tú y yo pasamos cuentas. Mesigniot está muerto, ¿verdad? Bien, dime que deseas e intentaré recompensarte”.*
 - Si no pasa el Supplicium: *“Te abalanzas sobre ella ignorando las súplicas que mueren lastimosamente en su garganta mientras susurra con voz débil que no muera su pequeño. Una risa helada y fantasmal surge detrás de ti mientras, ahora sí, el olor que notabas lo reconoces: se trata de azufre, el ambiente que envuelve a Bescarath cada vez que os habéis visto. "Bien, bien, Veo que conservas tu sangre fría y falta de piedad. Perfecto, estoy muy orgulloso de ti. Estoy aquí para pasar cuentas, aunque no me puedo entretener demasiado. A ver, ¿en que te puedo ayudar? ¡Ja, ja , ja !”.*
- Recordemos que este encuentro únicamente tendrá lugar cuando las circunstancias sean las adecuadas, mientras tanto el pj no tendrá ninguna noticia del demonio.

EL OTRO REINO

EL BOSQUE DE LOS DRUIDAS

Pase lo que pase, los pjs finalmente abandonaran el pueblo de Laiteron tanto si el pj involucrado ha conseguido matar al cura como si no, tanto si ha hablado con Bescarath como si no lo ha hecho.

Dejando el pueblo se adentrarán en el espeso bosque que rodea la población i que ocupa prácticamente toda la zona. El camino es tortuoso i está medio oculto por la vegetación, haciendo difícil el seguir su rastro. Finalmente llegarán a un río muy caudaloso, el Remec. Por el camino no hay puente ni ningún paso, i la virulencia con que bajan las aguas hace imposible cruzarlo por este punto. Una buena tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 indicará que se han dado cuenta que un pequeño sendero parece seguir el curso del río en dirección norte. Si oyeron hablar del brujo que vive en la zona podrán relacionar los dos hechos. En caso que decidiesen cruzarlo, la corriente lo hará imposible –sin tiradas– pues la corriente se los llevará irremediamente y sólo tendrán una oportunidad de salvarse si consiguen pasar unas tiradas de Destreza + Atletismo a dificultad 8. En caso de fallar la corriente se los llevará unos metros mas abajo, aunque en el mismo lado del río. Si intentan ir a través del bosque por la parte sur hasta mas abajo se encontrarán que el camino es inexistente i acabarán llegando a una pared de piedra prácticamente infranqueable i que impide el paso. Parece claro que el único camino posible es intentar seguir el sendero que lleva hacia el norte. En fin, que quieran o no quieran han de llegar por fuerza, así que si escogen un camino equivocado cambias el Bosque de los Druidas de sitio y ya está –queda feo, pero la magia es la magia, y como tal es impredecible–.

Si finalmente siguen el camino del norte llegarán hasta una gran pared de piedra completamente vertical y que aparentemente parece inaccesible por medios normales, pero que una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 hará que los pjs encuentren un sendero muy estrecho y que está medio oculto por la vegetación y que permite subir por la pared sin un esfuerzo muy descomunal. El camino a pesar de todo es muy empinado y en algunas partes hará necesario que los pjs para avanzar hayan de ayudarse con las manos. Después de unas pocas docenas de metros de subida, la pared se acaba y el camino vuelve a la normalidad anterior. Así, sigue de nuevo adentrándose en la espesa vegetación. El sendero atraviesa los árboles durante unos trescientos metros hasta llegar a un pequeño claro donde podrán ver una casa de piedra situada en el mismo centro. Efectivamente, se trata de la casa del brujo. Este estará despierto lleguen a la hora que lleguen, pues el espíritu del druida lo habrá advertido de su llegada y que los habrá de convencer que entren en el bosque con la finalidad de ayudarlos (ver mas adelante para comprender los motivos). Cuando lleguen Ives tendrá un pequeño fuego encendido en la casa para darse un poco de calor, pues la noche es fría y quizás los pjs no lo noten, pero si un ser humano normal como es el caso de *Empast*. El no tiene ningún poder especial, así que si los pjs deciden acabar con el no podrá hacer nada para evitarlo, pero las consecuencias que puede tener esto para su salud posterior ya se las encontrarán más adelante cuando hayan despertado la ira de los druidas. Mientras estén en la casa, Ives los ayudará en todo lo que pueda, les pedirá que le expliquen noticias de lo que sucede fuera de estas tierras, pues su aislamiento hace que éstas sean muy escasas y esporádicas en el tiempo. Si lo hacen, él en contrapartida les narrará una historia referente a los antiguos habitantes de las tierras donde se encuentran ahora y de los bosques que los ocupan. Lo que si que intentará es orientarlos hacia el bosque, tal y como le ha pedido el druida: si le preguntan como cruzar el río les dirá que hay un puente mas allá, si le preguntan por un camino seguro les dirá lo mismo.

“Estas tierras tienen mucha historia, seguramente como todas las del mundo, pero cada una con la suya particular. La fuerza especial que tienen proviene de los bosques de robles milenarios que nacen desde tiempos inmemoriales y que procuraban a los antiguos habitantes su energía espiritual que les permitía establecer una relación especial que no se daba en ningún otro sitio. Desafortunadamente, estos habitantes, los celtas, hace tiempo que desaparecieron de estos bosques rompiéndose esta armonía celeste que sólo aquí existía. ¿Sabéis algo de los antiguos celtas?”

Después de una velada esperemos que agradable, los pjs podrán seguir su viaje; esperemos que sigan las indicaciones del brujo, pero en caso que las ignoren tampoco importa, el bosque ya se encargará de colocarlos en el camino correcto.

Quién es el druida? Se trata de un antiguo druida muerto durante la época de la conquista romana de la Galia y que el espíritu del cual permaneció en las tierras de las sombras. Su atadura con las *Tierras de la Piel* es un roble milenario situado en una pequeña planicie. Desde allí y a lo largo de las centurias, el druida fue observando todo lo que sucedía con su querida tierra y con las personas que entonces la ocupaban. Finalmente, la llegada de Ives supuso para él la posibilidad de establecer un contacto mas directo con el mundo de los vivos y las tierras donde había vivido. Le enseñó todo lo necesario y lo protegió contra los ataques producto del odio y la incredulidad, y poco a poco su espíritu se fue fortaleciendo. Además, Acamerinc no está solo: un poco mas al norte existe un antiguo bosque de robles

con algunos dólmenes con extrañas inscripciones. Estos dólmenes situados en un pequeño claro en medio del bosque sólo presentan un pequeño problema: sólo se pueden encontrar si ellos quieren ser encontrados. En si mismos, el claro no se encuentra en nuestro mundo sino que tiene su localización en la Umbra.

El druida será vigilante con la relación que los pjs mantengan con su protegido, y si estos le hacen daño ya se encargará de hacerles pagar el daño que le hagan. Sus poderes son variados: pequeños golpes, mover objetos,... –los de madera o de piedra pueden llegar a ser muy peligrosos –, control del clima y cualquier otro que le parezca medianamente coherente para la historia al dj.



Los dólmenes: Bajando por detrás de la casa de Ives y su roble, uno se adentra en un antiguo bosque de druidas, pero esto es en cierta forma una impresión equívoca; el bosque tiene vida propia: caminos nuevos se abren y unos otros ya existentes se cierran. Puedes tener la impresión que has caminado en línea recta durante un día entero y en realidad no haces mas que estar dando vueltas. El bosque es caprichoso y nadie lo controla. Es un bosque de robles y algunos de ellos son ataduras a la tierra igual que el de Acamerinc. Así, cuando los pjs vayan por el bosque éste los guiará primero hasta la casa de Ives y después hasta el bosque de dólmenes. Dejando atrás la casa y vayan en la dirección que vayan el bosque los conducirá hasta el claro. El bosque es espeso y los robles son prácticamente el único tipo de árbol que se puede encontrar. No se ven caminos, únicamente los que el bosque quiere que se encuentren. Si se avanza durante el día, parece un bosque muy vivo, hasta uno puede tener la sensación de una calidez especial, como si siempre fuera verano. Se oyen ruidos de animales pero nunca llegará a verse ninguno. Pero durante la noche las sensaciones cambian: el bosque se vuelve frío, helado incluso. Los animales están

silenciosos salvo el búho que deja sentir su canto durante las horas de oscuridad. Si uno se para y mira los árboles de los alrededores no verá nada especial, pero de vez en cuando uno puede tener la sensación que está siendo observado; es mas, si se para y da media vuelta le puede parecer que uno de ellos se ha desplazado unos metros hacia un lado tapando un pequeño camino que ahora ya no existe.

“El camino se va haciendo cada vez más difícil de seguir; la vegetación medio cubre lo que alguna vez debió ser un camino amplio y transitable, los árboles parecen inclinarse sobre el camino vomitando sus ramas sobre los viajeros mientras una espesa niebla surgida de la tierra enturbia la visión hasta no mostrar mas que sombras difusas que parecen vigilar a todos aquellos que se atreven a adentrarse en lo mas profundo del bosque. Poco a poco el sendero va cogiendo una ligera inclinación, cada vez mas pronunciada hasta que ésta llega a ser lo suficientemente importante como para hacer fatigoso incluso el avanzar. Los árboles, delgados y secos hasta el momento empiezan a ser sustituidos por otros de troncos mas gruesos, nudos más grandes y ramas largas y retorcidas que se enredan entre ellas ocultando completamente el cielo. La niebla crece lentamente hasta llegar incluso a ocultar dichas ramas y las estréllas. El silencio reina en las profundidades del bosque, silencio roto únicamente por el ruido de vuestras pisadas que se pierden en la inmensidad que os rodea.”

Después de avanzar durante un buen rato, horas incluso –los pjs perderán la noción del tiempo –llegarán al claro de los dólmenes. Sin saberlo, acaban de cruzar la barrera que separa nuestro mundo de otro totalmente diferente y donde los peligros no son lo mismo sino otros, pero eso si, igual de mortíferos.

EL OTRO REINO

El Otro Reino. Otro mundo. Una realidad diferente. Paralelo a la tierra que conocemos existen multitud de mundos diferentes todos entre si pero relacionados e interdependientes. y donde acaban de entrar los pjs es uno de estos. Todos estos mundos están separados unos de otros por unas barreras que únicamente algunos saben cruzar. Pero poseer este conocimiento no es la única forma de conseguirlo. De cuando en cuando ciertas localizaciones son en si mismas portas abiertas que conectan dos mundos que normalmente no podrían encontrarse nunca. Y el bosque donde se encuentran ahora los pjs es una de estas puertas.

Antiguo bosque celta, santuario druida y fuente de su poder, el bosque era en si mismo una gigantesca fuente de energía espiritual y mística que fue aprovechada por los antiguos druidas para realizar sus ceremonias, además de cómo reserva inagotable de poder. Los lazos establecidos fueron tan grandes y duraron tanto tiempo que se estableció una relación recíproca de ayuda: los druidas bebían la energía del bosque y este se aprovechaba de ellos para crear un reino espiritual que fue creciendo hasta límites insospechados en un principio, para conseguir finalmente un estatus propio –podríamos decir –dentro de lo que algunos conocen como la Umbra, acabando abriendo nuevas puertas a otros reinos espirituales como podrían ser Arcadia, Pangea, etc... incluso hasta la Umbra Profunda. Desgraciadamente para los pjs, han entrado en este mundo por accidente y por si solos desconocen como salir. Necesitarán ayuda si no quieren verse atrapados aquí para siempre, y encontrarla y que se la den no será nada fácil; y sobrevivir tampoco: es un mundo espiritual, y los pjs van un poco faltos de ello.

Por otra parte, hay que decir que el mundo donde ahora se encuentran presenta unas características especiales. El tiempo es relativo, un día aquí no es un día en el mundo de los vivos. De momento, lo único que notarán los pjs es que unos días son más largos que otros (no mucha variación tampoco, unos duran unas doce horas –seis de día y seis de noche –y otros llegan a las cuarenta y ocho –doce y doce –). Cuando vuelvan al mundo real ya descubrirán que ha pasado mucho más tiempo que no el que pensaban, pero esto será mas adelante. Otra cosa es que a pesar de no haber ni sol si hay luna, y si salen de día al exterior sufrirán los mismos efectos que si estuvieran en el mundo físico; aparte que la luna siempre presenta el mismo aspecto, luna llena. Están en un mundo espiritual, pero eso no significa que no puedan morir. Pueden hacerlo, i si no van con cuidado es posible que lo hagan. Otro aspecto es el de la sangre: todos los habitantes y las criaturas que pueblan el Otro Reino son formas espirituales, y por tanto la posibilidad de conseguir sangre es nula. Afortunadamente, cada noche cuando se despierten recuperaran toda la sangre gastada, pero no la reserva entera sino la puntuación que tenían en el momento en que entraron en el bosque y cruzaron el umbral que separaba ambos mundos y ambas realidades.

En cuanto al relieve y a la geografía, el reino es normalmente estable aunque ocasionalmente pueden producirse variaciones aleatorias y sorprendentes como podría ser la formación de una cadena montañosa o un bosque que haya crecido en pocas horas.

Por cierto, como es obvio los pjs serán en un principio totalmente ignorantes del hecho de haber traspasado el umbral entre los dos planos, al menos hasta que conozcan o experimenten sucesos que consideren anormales.

EL CAMPO DE LOS DÓLMENES

Han pasado horas desde que los pjs caminan por el bosque. Si en algún momento intentan hacer media vuelta y volver hacia atrás descubrirán que después de unas docenas de metros les será totalmente extraño: un giro donde había un trozo recto, un árbol retorcido hasta lo inimaginable donde antes no habían visto nada, ... Hagan lo que hagan acabarán llegando a un claro. Repentinamente, los árboles se acaban y la niebla desaparece como si una pared le impidiese seguir existiendo. Sigue siendo oscuro, pero al menos la visión es más nítida. Se encuentran en un espacio de unos cientos de metros de diámetro aproximadamente, sumido en el más absoluto de los silencios. La hierba cubre totalmente la tierra, pero creciendo sólo unos pocos centímetros, húmeda, con aspecto fresco. Coronando el centro del círculo, un círculo perfecto todo hay que decirlo, se encuentran unas construcciones extrañas para los pjs –esto es casi seguro a menos que den alguna excusa razonable para conocerlos –: unos gigantescos trozos de rocas de forma puntiaguda se encuentran dispuestos siguiendo aparentemente un orden preestablecido: una circunferencia con un monolito central de mayor altura. Este debe hacer aproximadamente unos diez metros de altura por cinco del resto. Si se acercan y los miran se darán cuenta que todos son rocas normales, frías e irregulares al tacto. El monolito central presenta unos extraños y desconocidos pictogramas dibujados en su superficie con un objeto afilado, desde el suelo hasta la cima. Intentar moverlo o romperlo será imposible, parecen surgir de las mismas entrañas del mundo contruidos con algo más allá de las capacidades de los pjs. Cuando pasen unos segundos desde que se encuentren en el claro empezarán a oír una especie de cántico surgido de todas partes y que llena el espacio. Es casi inaudible, pero serán todos los que lo oigan. En un momento la niebla lo cubrirá todo y será entonces cuando empiece el espectáculo. Abriéndose paso de la tierra surgirán unos seres extraños y con aspecto amenazador: parecen humanos vestidos con viejas armaduras oxidadas, su carne está podrida y gusanos de todos los tamaños se pasean por su piel, la mayoría presentan terribles heridas recubiertas de sangre seca y en las cuencas vacías de su rostro se refleja la oscuridad de la muerte. No hablan, simplemente actúan. Rodean a los pjs con una actitud amenazante i repentinamente se lanzarán sobre ellos. Su número no parece acabarse nunca, algunos parecen llevar espadas y otros arcos, pero todos atacan con la misma furia homicida. No piensan, y cualquier intento de utilizar las disciplinas que no sean físicas –fortaleza, celeridad o potencia –se mostrará inútil, teniendo como resultado final la frustración del pj. El combate, pero, no resultará mortal. Acabará como máximo en diez asaltos o cuando un pj llegue a incapacitado. Entonces cesará el cántico y los cuerpos volverán a sus agujeros. En caso que alguno de los guerreros sea destruido caerá al suelo, deshaciéndose, primero volviéndose primero huesos y luego polvo en menos de cinco segundos. Pero cuando el canto cese, allá donde cayó volverá a formarse y volverá de nuevo a su agujero. Entonces volverá a formarse la niebla y todo volverá a ser como antes. Cuando esto pase escucharán un grito que proviene de las alturas. Si miran, verán un pájaro que da vueltas sobre el círculo de piedras y coge una determinada dirección. Es una señal, y los pjs deberían seguirla. Si cogen cualquier otro camino darán vueltas por el bosque durante unos cuantos días hasta volver a aparecer en el claro, donde volverán a ver al pájaro en cuestión que de nuevo repetirá sus acciones del otro día. Esto sucederá hasta que decidan seguir el camino correcto. Si lo cogen, llegarán a un amplio camino de tierra de unos diez metros de anchura bordeado por unos gigantescos árboles de hasta cien metros de altura y cinco o seis de diámetro. Aquí empezarán a oír por primera vez el canto de los pájaros típico de cualquier bosque pero que había permanecido mudo hasta este momento. Naturalmente, cuando sea de noche profunda este canto será sustituido por el ulular de los búhos y otros animales nocturnos. Durante uno de estos días de viaje los pjs tendrán una visión sorprendente. Una criatura de leyenda se les cruzará por delante: un unicornio. Éste parará un momento, se les quedará mirando y saldrá corriendo perdiéndose en el interior del bosque.

EL POBLADO CELTA

Situado en una amplia llanura de hierba, en un terreno muy irregular y con pocas ondulaciones que no llegan ni a cimas encontramos el que en otra época habría estado un típico poblado celta. Formado por medio centenar de casas de madera y no más de trescientos habitantes, rodea el pueblo una empalizada de troncos de unos cuatro metros de altura más o menos. Diferentes columnas de humo surgen de su interior y se elevan hacia el cielo. A medida que se acercan oirán gritos y voces que provienen del interior del poblado. Intentar acercarse a escondidas será inútil, pues los pobladores esperan su visita. Estos visten con las ropas típicas de los celtas, sus herramientas son los mismos y sus costumbres también. Su jefe es un hombre de nombre Vícoranx, alto y fuerte y que aparenta unos treinta años. Ha recibido el aviso de su vidente que un grupo de extraños llegaría por estas fechas y que se les habría de dar hospitalidad, ayudarlos y dirigirlos hacia su refugio. Entonces ya será el quien se encargue de darlos las explicaciones pertinentes. El nombre del vidente es Cúmax y vive a unas cuatro horas al este del pueblo, al pie de unas

montañas. Tal y como se lo han pedido, Vícoranx ayudará a los pjs en todo lo que pueda. Tampoco les será de gran ayuda pues espera que sea Cúmax el que los ponga al corriente de todo. En caso que algún pj decidiese usar cualquier disciplina mental con alguno de los habitantes de este plano descubrirá que ésta es totalmente inútil: no son criaturas normales sino seres espirituales y lamentablemente para los pjs estos poderes no les afectan. Lo más curioso de todo será cuando los pjs intenten comunicarse con ellos, pues estos lo harán con lo que parece ser una especie de dialecto del latín, perfectamente comprensible para cualquiera que domine dicha lengua, aunque entre ellos lo harán en un idioma totalmente desconocido. Como mucho, el máximo de información que pueden conseguir es que esta tierra no tiene nombre, ellos la llaman simplemente así, tierra. Son los primeros visitantes que se encuentran nunca excepto, naturalmente, los nativos de aquí. Su jefe es desde siempre Vícoranx y el máximo peligro aparte de los animales salvajes lo representan las criaturas que habitan en los bosques profundos y que obedecen al Señor de la Torre. Quien es este señor ya se lo explicará Cúmax. La tribu les proporcionará un guía que los acompañará hasta el río que se encuentra justo delante de las montañas donde tiene su refugio el vidente. Por nada del mundo el guía cruzará el río, pues lo tiene prohibido. En caso que lo hiciese, por ejemplo porque los pjs lo obligasen a ello, su cuerpo empezará a pudrirse y a deshacerse a una velocidad increíble obligando a los pjs a realizar una tirada de Conciencia con tal de no perder ningún punto de Vía.

Cúmax: Una vez dejen atrás el poblado, el terreno sigue presentando el mismo aspecto: colinas suaves del color de la hierba verde que la cubre y de vez en cuando algún grupo de árboles relativamente importante, pero sin poder llegar a considerarlo un bosque. Con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 podrán llegar a ver volando a una gran altura el mismo pájaro que vieron antes, cuando se encontraban en el claro. La extraña ave gira sobre el grupo en círculos, para luego abandonarlo y coger la misma dirección que ellos llevan ahora. Horas después verán aparecer delante suyo, justo después de una depresión en el terreno que hace descender la altura a la que se encuentran, una pequeña cadena montañosa y justo antes de ella un río que se pierde en la distancia. El guía les recordará que sólo los puede acompañar hasta allí y que luego regresará al poblado –por cierto, que el nativo responde al nombre de Macerix –sin esperarlos. Allí, en las montañas podrán encontrar a Cúmax, el vidente. Él les ayudará. Efectivamente, después de descender la suave pendiente llegarán al borde del río. A pesar de su amplitud, el caudal que lleva de agua no es muy elevado y la corriente no es muy importante, por lo que cruzarlo será relativamente sencillo requiriendo simplemente un éxito en una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 6. Macerix, tal y como les había dicho, se quedará allí deseándoles suerte, dará media vuelta y volverá por donde vino el grupo. El pie de las montañas no está a más de unos seis kilómetros de camino, así que no tardarán mucho en llegar siguiendo un buen ritmo. Las montañas no son muy elevadas, pero de momento son el mayor accidente geográfico que habrán encontrado hasta este punto. Una vez llegados al pie de las montañas descubrirán justo enfrente desde el punto en que vienen unas escaleras de piedra de no más de un metro de anchura recortadas en la roca. Los escalones están hechos para alguien de un tamaño seguramente humano, y los pjs podrán ver como estos se pierden entre las rocas de los alrededores. Sin duda son un buen método para subir por estas montañas, pues a pesar de no ser de gran tamaño si que son de pendiente muy pronunciada. Este camino se prolonga durante todo el ascenso hasta llegar a un pequeño terraplén, justo detrás del cual hay otro sendero ascendente, esta vez sin escalones por no ser tan inclinado. Siguiendo este nuevo camino llegarán finalmente, después de unas cuantas horas de ascensión –unas cinco –a la parte más alta de las montañas. Desde aquí tendrán una vista espectacular: justo al otro lado de las montañas donde se encuentran se divisa una enorme meseta que se extiende durante unos veinte kilómetros hasta llegar a lo que parece un bosque de dimensiones incalculables, pero justo al final se encuentran unos enormes picos que hacen que en los que se encuentran ahora los pjs parezcan simples montoncitos de arena; es mas, su punto mas alto no es visible por estar oculto entre un mar de nubes. Si los pjs echan un vistazo por los alrededores, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6 verán que en la llanura donde están ahora mismo en su centro hay lo que parece ser un enorme roble, similar al que había en los bosques que hace tiempo dejaron atrás. Justo a un lado hay una pequeña choza idéntica a las que había en el campamento celta que visitaron antes. Una figura se encuentra sentada con las piernas cruzadas justo en el lindar de la puerta de la cabaña. Éste viste unas ropas que le cubren el cuerpo entero, del cuello a los pies como si fuera una túnica, con una barba y un pelo blanco que le llega hasta la mitad del pecho, mientras su mano derecha sostiene un bastón nudoso con unas inscripciones extrañas grabadas en su superficie. El hombre permanece con los ojos cerrados en actitud meditativa hasta que los pjs lleguen a su altura, momento en que abrirá los ojos, unos ojos blancos, ciegos. Lo mas sobrecogedor de todo es que todo momento actuará como si viese perfectamente –siguiendo los movimientos de las manos de los pjs, sabiendo donde están las cosas, etc... –y sin ningún tipo de problema. El hombre, al igual que la gente del poblado, hablará con el grupo en un dialecto del latín aunque naturalmente su lengua natural no es esa.

“Sed bienvenidos a mi humilde morada, viajeros. Mi nombre es Cúmax, aunque eso ya lo debéis saber supongo. Fui yo quien avisó a la gente del pueblo de vuestra llegada.”

Cúmax se mostrará como una persona amable y bastante extrovertida, e informará a los pjs en todo aquello que pueda. Pero el vidente tiene sus propios intereses, e intentará conducir al grupo hacia aquello que más lo preocupa y que, en estos momentos, es la próxima invasión por parte de los ejércitos de mas allá de las Cumbres Celestiales de las tierras de su gente.

“Las cosas no suceden por azar, un motivo ha guiado sin duda vuestros pasos hasta aquí. Debéis ayudarnos, noto en vosotros una fuerza capaz de librar a estas tierras de la amenaza que la subyuga desde que nuestro pueblo tiene memoria. El Señor de la Torre, es a él a quien debéis enfrentaros. Es él quien tiene la llave para vuestro retorno al lugar de donde procedéis, y al cual pertenecéis. Buscadlo, derrotadlo, y podréis regresar. Seguid la dirección que lleváis, es la correcta. Los senderos os conducirán hasta él”.

Sin duda, enigmáticas palabras, pero lo cierto es que el vidente poco más podrá decirles. La decisión es de los pjs, pero lo cierto es que pocas opciones se les presentan, así que supondremos que siguen el consejo de Cúmax y prosiguen su viaje en la dirección indicada.

Avanzando a través del bosque la niebla, cada vez más espesa dificulta la visión hasta permitir ver sólo hasta un par de metros de distancia. La quietud y el silencio reinantes hasta entonces desaparecen para ser sustituidos por lo que parece ser un extraño gorjeo, uno que no habían escuchado los pjs nunca hasta entonces. El gorjeo cesa tan repentinamente como había surgido, cuando un chillido de terror ocupa su lugar, seguido por una especie de triturar de huesos. Con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 los pjs creerán ver que las ramas de los árboles que pueden verse en parte a través de la niebla parecen ir cerrándose por encima de sus cabezas formando una especie de techo. Un par de minutos después de seguir avanzando se escucharán ruidos de pasos que se arrastran en su dirección. Cuando la niebla se vaya abriendo aparecerá ante ellos la figura de un hombre cubierto por una túnica con capucha. El hombre, de aspecto cansado y espalda encorvada se apoya en un típico bastón de viajero para proseguir su fatigoso caminar. Su cara permanece oculta bajo la capucha. Su voz denota una edad muy avanzada. *“Saludos viajeros. ¿Qué os trae por estos parajes inhóspitos y olvidados?”.*

El caminante: Se trata en realidad de un espíritu materializado, imposible en otros mundos pero que ha cobrado vida en éste, nacido del sufrimiento y las ansias de ayuda de todos aquellos que alguna vez traspasaron sin saberlo las barreras que separaban el mundo del hombre del que se encuentran los pjs en este momento. No atacará al grupo ni tampoco se defenderá de ellos. Si estos tuviesen la lamentable idea de mostrarse hostiles simplemente su figura se desvanecería en la niebla dejándolos con un palmo de narices. En caso de mostrarse amistosos el caminante les contaría aquello que los pjs le pregunten y el pueda contestar. Otra cosa que no podrán hacer es acercarse a él: es como si su cuerpo estuviera rodeado por algún campo de fuerza o energía invisible que impide que nadie que el no quiera lo toque. No acompañará a los pjs excepto durante un breve trecho, pues su finalidad es buscar a otros viajeros que se hayan extraviado y ofrecerles su ayuda. Lo que sí que podrá es referir a los pjs una breve historia del lugar y orientarlos:

“Como quizás ya sepáis, lo que ha sucedido es que inadvertidamente habéis cruzado una de las múltiples puertas que separan los diferentes mundos existentes. Estáis en un mundo forjado con la fuerza y las creencias de muchos. Pero a pesar de lo que os hayan dicho y os puedan decir, esa fuerza no siempre sirve a buenos propósitos. Los antiguos druidas junto con los espíritus de la Dama Blanca fueron los que forjaron el suelo que ahora soporta vuestras pisadas, pero no había bondad en todos ellos. La amistad, el amor y otras nobles virtudes contribuyeron a su nacimiento, pero también el odio y el temor participaron en él. Dos polos para un reflejo de lo que sucede más allá de la barrera. ¿Acaso existirá el bien sin el mal? ¿Y viceversa? Esta dualidad también la encontramos aquí. Por eso, además de los hombres que os han acogido encontraréis a otros que no están tan contentos con vuestra presencia. Vuestro poder va mas allá del que poseen los que aquí suelen entrar accidentalmente y eso supone un motivo para su preocupación. De ahí que toman sus medidas. No saben aún quienes sois o donde estáis, pero si que notan que algo anormalmente poderoso ha cruzado la barrera. Ah, y no me interpretéis mal. Si vuestros intereses fueran otros igualmente os ofrecería esta información o cualquier otra que pudieseis necesitar y considerase oportuno. Soy el Caminante. Yo no actúo, simplemente observo y comparto”.

En caso que le pregunten si van bien para llegar a su destino, el Caminante les explicará la ruta aproximada que han de seguir, con los puntos más importantes que pueden encontrar.

“El sendero que seguís es el correcto, así que no os desviéis. Más allá del bosque se encuentran las Cumbres Celestiales y las Cavernas Infinitas. Después de estas, en la llanura encontrareis un camino que os llevará directamente al Señor de la Torre”.

Una vez abandonen al Caminante la niebla comenzará misteriosamente a levantarse, mostrando el bosque en toda su espesura. Tal y como les había comentado, el sendero prosigue durante un par de días,

momento en que la vegetación desaparece y el terreno se vuelve abrupto y rocoso, con enormes desniveles y profundas grietas. En caso que se asomen a alguna verán lo que seguramente es lava que fluye por ellas. El calor es insoportable, y un fuerte olor a azufre sube por el agujero. La vida es escasa, como mucho algunas aves y alimañas que recuerdan a los reptiles del mundo de los pjs. Después de avanzar durante un par de horas verán surgir una impresionante cordillera montañosa formada por unas cimas con una altura tal que su cima se pierde entre las nubes. Son las mismas montañas que vieron ya en el casa de Cúmax, y que el Caminante bautizó como las Cumbres Celestiales. Sin duda el nombre hace honor a su majestuosidad. Como les dijo el Caminante, la única forma de cruzar al otro lado es a través de las llamadas Cavernas Infinitas, un enorme sistema de túneles y cuevas que se extienden por todo el interior de las cordilleras. Mientras se dirigen hacia las montañas, un grito inhumano proveniente de las alturas –tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 –llamará su atención. Verán un punto en el cielo que se dirige hacia ellos. Dicho punto va creciendo en tamaño hasta que podrán ver de qué se trata: una criatura humanoide de unos tres metros de largo y seis de lado a lado con las alas extendidas. Su piel es de un color rojizo y sus alas membranosas acaban en unas manos cuyos dedos van provistos de unas garras terriblemente afiladas. El ser volará en círculos cada vez más bajos sobre los pjs para acabar lanzándose en picado sobre ellos. No huirá ni dará cuartel, y en caso que muera su cuerpo cambiará transformándose en un hombre de aspecto normal.

SER VOLADOR

FUE 6 DES 5 RES 5 INT 3 PER 3

Habilidades: Vuelo 5, Pelea 3 (Picado 6), Esquivar 5

Ataques: Garras F+2, Mordisco F.

Dos puntos de armadura por piel dura. Tratar a la criatura como si tuviera Fortaleza +1. Su daño es agravado.

Niveles de salud: OK, OK, -1, -1, -1, -2 (en este nivel la criatura no vuela), -2, -5. Incapacitado.

LAS CUMBRES CELESTIALES

Una vez vencido el curioso enemigo, el viaje transcurre sin más incidentes de importancia hasta llegar al pie de las monumentales montañas. Una ojeada permite descubrir rápidamente una serie de entradas en su base, sin duda las cavernas que les mencionó el extraño caminante. Todas ellas presentan una estructura semejante: largos túneles abiertos en la roca de unos cuatro metros de altura y tres de ancho. Una inquietante sensación claustrofóbica recorrerá a todos los pjs aunque sin mas consecuencias, no llegará a impedirles aventurarse en su interior. Los túneles no son regulares, tan pronto siguen una pendiente ascendente como inician un pronunciado descenso. Incluso en algún punto quizás sea necesario realizar tiradas de Destreza + Atletismo a dificultad moderada (6-7) para trepar por una pared o bajar por una pendiente. El silencio es completo y total, sólo roto muy de vez en cuando por el gotear de alguna fuente oculta entre las rocas del suelo. Las cuevas son enormes y aparentemente están deshabitadas. Pero cuando los pjs lleven aproximadamente unas 8 o 10 horas en su interior empezarán a oír ruidos de pisadas, o al menos eso parecerán ser (tiradas de Percepción + Alerta a dificultad 8 para oírlas). El rumor irá aumentando muy lentamente en intensidad, como si su origen estuviera a gran distancia y las paredes de los túneles transmitieran la vibración a lo largo de kilómetros y kilómetros. A medida que vayan avanzando les parecerá que el ruido es producido por algo que golpea contra la roca, sin pausa. Después de aproximadamente una hora de caminar por los túneles desde que empezaron a oír el sonido éste será prácticamente insoportable. Entonces, con una nueva tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9 (disminuyendo a medida que se vayan acercando) escucharán gritos y ruidos que identificarán como latigazos que parecen oírse por debajo del martilleo. Cuando lleguen a un recodo verán que el final del túnel justo después de la esquina está iluminado por luces de antorchas. El espectáculo al otro lado es dantesco y terrible. Una gran sala de mas de treinta metros de alto, de forma circular y con un diámetro de cuatrocientos metros, con un total de doce túneles que surgen de sus paredes, algunos a diferentes alturas que otros y a los que se puede acceder por unas escaleras de madera toscamente fabricadas. Pero lo más increíble son los seres que se encuentran allí: hay dos grupos, uno de humanos y otro de unas extrañas criaturas que los pjs no habían visto nunca hasta ese momento. Los seres humanos –o eso parecen –van vestidos con una especie de ropa de tela, con lo que podría ser una armadura de cuero por encima y que les llega hasta la cintura. Todos, de piel blanca y sucia por el polvo llevan colgando del cinto una espada y empuñan en la mano un látigo con el que golpean de vez en cuando a las criaturas para que estas se afanen en su tarea.

Las criaturas: Lo que tienen los pjs delante suyo es una curiosa raza de aspecto mas o menos humanoide pero con una altura de unos noventa centímetros aproximadamente, unos brazos que les cuelgan hasta las rodillas, piel blanca totalmente y cuerpo fibroso. Vestidos sólo con un roído taparrabos lo más sorprendente de ellos es su boca descomunal que ocupa prácticamente la mitad inferior de su cara; dicha boca está formada por una doble hilera de grandes dientes y poderosas mandíbulas con las que son capaces de triturar rocas como quien muerde un helado. Estas criaturas sin nombre fueron creadas por un antiguo mago el cual murió a manos de Ravan, el mago de la Torre, quien decidió utilizar estas creaciones para su propio provecho. El particular metabolismo de estos seres les obliga a estar prácticamente en actividad constante, siendo por ello que no paran de comer y triturar, descansando tan solo cuatro horas diarias. Ravan decidió que lo mejor era utilizarlos en las minas a la búsqueda de mineral que utilizar posteriormente,; así las criaturas estarían ocupadas y el tendría hierro con el que forjar armas para luego equipar a sus ejércitos. Todas las criaturas están actualmente encadenadas, pues en los últimos tiempos han empezado a mostrar signos de rebeldía y son varios los ataques contra los guardias que han tenido lugar en los meses anteriores. Así que si los pjs, con sus mejores intenciones decidiesen liberar a las criaturas a las criaturas se encontrarían con la desagradable sorpresa que los pequeños seres se les lanzarían encima con malévolas intenciones, aparte que el consiguiente escándalo atraería la atención de los guardias casi con total seguridad. Por cierto, intentar conversar con ellos es imposible pues no hablan ningún lenguaje, tan solo ruidos guturales que hacen las veces de sistema de comunicación. En total, en las cuevas habrá alrededor de unas mil criaturas, aunque también las hay por otros sistemas de túneles que los pjs no llegarán a visitar.

CRIATURAS

FUE 2 DES 2 RES 4 INT 1 PER 2.

Habilidades: Alerta 1, Esquivar 2, Pelea 2.

Ataque: Mordisco, daño F+5.

Niveles de salud: OK, -1, -2, -5, Incapacitado.

Los guardias: Al servicio del mago Ravan, en estos túneles se encuentran alrededor de unos cincuenta soldados. Su función principal es vigilar a las criaturas que están aquí están aquí esclavizadas, pues un asalto por parte de los habitantes de mas allá de las Cumbres Celestiales se les antoja algo imposible de que ocurra. Normalmente, su actitud sería mucho más relajada, pero los últimos ataques recibidos por parte de las criaturas ha hecho que su estado de alerta haya aumentado considerablemente –y es que a nadie le gusta ser reducido a una masa sanguinolenta a base de ser mordido, triturado y digerido –. Lo que puede sorprender a los pjs en caso que establezcan contacto con ellos es que todos hablan en una especie de dialecto del latín, fácilmente comprensible para alguien que sea capaz de comunicarse en dicho idioma, al igual que sucedió en el campamento de los celtas. Durante su paso por las cuevas pueden suceder diferentes cosas, el ajuste de las cuales será ya tarea del narrador, aunque aquí hay unas serie de premisas sobre la posible actuación de los pjs y sus consecuencias:

Si intentan liberar a las criaturas pensando que en agradecimiento les ayudarán a evitar o vencer a los guardias se encontrarán que los seres se les abalanzarán encima con el deseo de que se conviertan en su comida. Es muy posible que eso alerte a los soldados, pues aunque el ruido es muy fuerte una pelea es siempre una pelea –eso queda a discreción del narrador, claro –.

Intentar pasar desapercibidos: los seres los ignorarán en principio pensando que se trata de guardias, con lo que sólo tendrán que preocuparse de estos últimos. Aquí serán necesarias e inevitables las pertinentes tiradas de sigilo y ocultarse para evitar ser descubiertos.

Finalmente son descubiertos, atacan a los guardias o cualquier otra posibilidad, que hablando de pjs siempre es factible... El número de soldados es muy grande –aproximadamente unos cincuenta – y acabar con todos ellos será algo imposible, aunque afortunadamente se encuentran dispersos por todo el complejo de túneles y pueden tardar algún rato en llegar todos hasta el lugar donde esté el grupo, aparte que los pjs cuentan con la ventaja de sus disciplinas, lo cual puede ser de capital importancia por ejemplo, para evitar un grupo de soldados.

GUARDIAS NORMALES

FUE 2, DES 3, RES 2. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 2, AST 2.

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 1, Pelea 1, Armas cuerpo a cuerpo 2, Armas a distancia 1.

Armas: Espada ancha, jabalina (sólo uno de cada 5), látigo.

Armadura: 1 punto por armadura de cuero.

Si son capturados: En caso que finalmente sean hechos prisioneros, serán encadenados en unas mazmorras individuales excavadas en la roca a la espera que llegue un Centurión con su escolta para llevarlos a la Fortaleza. El grupo estaría formado por dicho Centurión, un sargento y diez soldados, llevándose a los pjs en un carro de madera con barrotes de hierro y tirado por dos animales que parecen bueyes. Excepto el Centurión, el cual va montado en una especie de caballo, el resto de hombres viajan a pie.

Dicho Centurión –el que vendrá a buscarlos – responde al nombre de Andricus. Aspecto noble y porte recio, va vestido con una armadura que recuerda a las de los antiguos generales romanos de la época imperial. Al igual que el resto únicamente se expresa en lo que parece ser un derivado del latín. Tratará a los prisioneros con rudeza pero sin llegar a maltratarlos en ningún momento. Intentará que coman y se sorprenderá cuando rechacen la comida –si es que lo hacen –. Las disciplinas de Dominación y Presencia se revelarán inútiles ante los soldados, eliminando así una posibilidad de escape.

Andricus ha recibido órdenes directas de Ravan de llevarlos a su presencia y nada lo desviará de su camino. En caso que esto suceda, los pjs viajarán así encerrados en el carromato durante cuatro días a lo largo de un camino pavimentado con piedras planas en forma de baldosas. Finalmente llegarán a una enorme ciudad (para una descripción mas detallada ver mas adelante, en el apartado dedicado a lo que sucede si no son capturados) llena de gente vestida con ropas de tela, lujosos edificios e imponentes murallas y con una cima en su centro coronada por una torre circular de gran altura. El carro entrará por lo que parece ser la puerta principal de la muralla y a medida que avance la gente irá abriendo paso mientras se detiene un breve instante para echar una ojeada al grupo que se acerca. Cuando lleguen al pie del montículo se darán cuenta que el camino se bifurca en dos: uno sube rodeando la colina hasta la torre, de la cual surge una escalinata que acaba en una especie de plaza hecha de baldosas de lo que parece ser mármol. La torre, pero, no presenta aparentemente ninguna señal de puerta ni nada parecido. El grupo se dirigirá hacia la otra entrada. Esta acaba en una especie de fortaleza también de color blanco similar a las antiguas edificaciones romanas. Dicha construcción parece encontrarse adosada directamente a la colina. Una vez en su interior serán obligados a descender del carro y llevados por las escaleras que descienden hasta el último piso de las mazmorras, donde serán encerrados en celdas individuales. La descripción de la Fortaleza, la Torre, la ciudad y los habitantes principales se encuentra mas adelante, para el caso que los pjs decidan realizar algún intento de huida. En caso contrario serán mantenidos durante tres días aquí encerrados hasta que vengan a buscarlos. En esta ocasión serán ocho soldados más Andricus los que los sacarán de las celdas. Los pjs –que han permanecido encadenados desde el día que fueron capturados (y que necesitarán una tirada de Fuerza a dificultad 9 para romper las cadenas) –serán llevados a través de la Fortaleza hasta las escaleras que conducen a la Torre. Allí, unas escaleras conducen a una pequeña sala cuadrada. Los guardias abandonarán la estancia por la puerta por la que entraron, pero inmediatamente se abrirán unos paneles ocultos en las paredes de los que surgirán seis guardias no humanos. Estos se dirigirán a la pared del fondo, activarán un mecanismo y, abriéndose un nuevo panel, conducirán a los pjs a las escaleras ascendentes que se han formado. Las escaleras suben hasta llegar a la última planta. Cuando lleguen al final se abrirá un portal y el grupo podrá entrar a la sala circular, morada del Mago Ravan y donde ahora se encuentra. Ravan les preguntará a los pjs que quienes son, por qué vienen a matarlo, etc... Si los pjs explican que su única intención es volver a su mundo, el mago estallará en carcajadas y dirá:

“Nada más sencillo. Esto que veis aquí es un portal mágico, con él podréis viajar de vuelta a vuestro mundo. Si partís y juráis no volver os mostraré el camino de vuelta”.

El portal en cuestión es una especie de horquilla de metal de unos tres metros de altura con extraños símbolos grabados en su superficie. En el lateral de dicha horquilla hay una especie de marcas. Los pjs verán en la pared del fondo unos objetos circulares cuyos marcos parecen encajar en dichas marcas. El mecanismo es bien sencillo, basta con colocar determinadas piezas en determinado orden para abrir el portal y viajar al lugar donde se desea. Cuando se activa, entre las dos horquillas aparece una especie de pantalla negra. Cuando se entra en contacto con ella te arrastra irremisiblemente al otro lado (así que si los pjs se atan con una cuerda o se dan la mano para no separarse, el primero arrastrará al resto) de forma instantánea, sin tiempo a reaccionar. Naturalmente, los pjs no saben utilizarlo –para ello tendrían que mirarse cierto tomo escrito en latín que se encuentra en la biblioteca de la misma planta –y tendrían que

confiar en Ravan que haga lo que les ha prometido. Pero éste no los mandará a su mundo, sino a uno de lava –parecido a lo que los mortales podrían llamar el Infierno –donde seguramente morirán sin remedio. Si los pjs le creen y cruzan el portal, peor para ellos; ir directamente al apartado titulado El Mundo de Lava. En caso contrario, que se nieguen o resistan por la fuerza, Ravan ordenará a las estatuas que los ataquen. En ambos casos, ir al apartado donde se detalla la parte del combate y el viaje entre mundos situado mas adelante.

El mundo de lava: Si cruzan el portal los pjs se verán arrojados a un mundo de locura donde difícilmente saldrán con vida. El mundo de lava es un mundo que, como decíamos antes, los creyentes cristianos de la época considerarían el Infierno. Enormes montañas talladas, riscos escarpados, precipicios insondables y sobre todo lava, mucha lava... Todo el suelo del fondo es un mar de lava. Criaturas terribles son los únicos pobladores de este caótico mundo, y sólo hay una salida: allí por donde entraron.

Nada mas cruzar el portal los pjs se encontrarán cayendo, y para mas mala suerte lo harán directamente sobre la lava. Pero mientras lo hacen –aquellos que puedan volar de alguna forma (murciélago, niebla,...) sentirán unas enormes garras que los atrapan, causándoles un daño considerable por las heridas (ver el ataque de garra de la criatura). Los pjs han sido cogidos por una especie de criatura alada (como un pterodáctilo prehistórico) de unos diez metros de envergadura que los levantan y se los llevan, dirigiéndose hacia una especie de cima puntiaguda donde los seres esperan devorarlos. En caso que intenten liberarse mientras vuelan caerán directamente a la lava, acabando con su no –vida. Cuando lleguen a suelo los extraños “pájaros” procederán a comérselos, momento ideal para que los pjs intenten hacer algo y salvarse. Como las criaturas no estarán satisfechas con esta nueva actitud, es aconsejable que el narrador opte por organizar un interesante combate. Cada criatura podía llevar consigo como máximo a dos pjs, aunque quizás alguna lleve sólo uno, por aquello de compartir. En cualquier caso, su número no será superior al de pjs.

CRIATURA ALADA

FUE 5, DES 3, RE 6. INT 1, PER 3.

Habilidades: Alerta 2, Vuelo 5, Pelea 3.

Ataques: Garra F+3, Mordisco F+2, Presa F+ Especial.

Armadura: 1 punto de piel.

Niveles de salud: OK, OK, -1, -1. -2, -2, -5, -5, Incapacitado.

Si agarra, en el siguiente asalto procederá a morder. La víctima, inmovilizada, tendrá que vencer en una tirada de Fuerza contra Fuerza para liberarse.

Si consiguen escapar de sus atacantes, los pjs deberán volver hasta el portal por el que entraron y que les permitirá regresar a la torre. Pero el camino será muy complicado, pues se trata de unas criaturas extrañas a este mundo y sus habitantes naturales no tolerarán su presencia. Para llegar al portal hay dos formas posibles: una es volar hasta él y la otra seguir el camino. Dicho sendero no está marcado, es una serie de estrechos desfiladeros, puentes de roca sobre el mar de lava, hondonadas y encuentros hostiles.

Lo primero que habrán de hacer será descender de la enorme aguja de roca donde los dejaron las criaturas. No hay sendero, por lo que tendrán que hacerlo descendiendo lentamente con la ayuda de las manos. Para ello, tiradas de Destreza + Atletismo a dificultad 7. El número total de tiradas será de 10, para una altura de 200 metros. Si fallan alguna podrán realizar una triada de Destreza + Atletismo a dificultad 9 para intentar agarrarse, o bien un compañero suyo podrá hacer lo mismo. Si el compañero lo coge deberá realizar una nueva tirada, esta vez de Fuerza a dificultad 6 para conseguir aguantarlo. Si falla se le escapa, si pifia significa que lo arrastra hacia el fondo. En caso de caída habrá que calcular los metros para obtener el número de dados de daño que habrá que tirar. En caso de conseguir descender, habrán llegado a una especie de pequeño ensanche el cual facilitará el descenso hasta ya la misma base de la columna, que en línea recta serán unos diez minutos. El terreno es abrupto y pedregoso y hay que ir descendiendo con cuidado aunque ya no serán necesarias tiradas de dados, simplemente un poco de precaución. Poco después llegarán a la base de la columna, encontrándose en una enorme planicie de forma irregular. De vez en cuando encontrarán en su camino algún pequeño cráter del que surge una nube de espeso humo amarillento exudando un penetrante olor a azufre. Los encuentros que puedan tener lugar aquí serán pocos pero todos ellos extremadamente peligrosos. En un momento de su travesía habrán de cruzar un estrecho desfiladero. Mientras avanzan, docenas de rocas serán arrojadas contra ellos desde las alturas. Para esquivarlo habrán de pasar tiradas de Destreza + Esquivar a dificultad 6. Caerán piedras

durante 1D10 asaltos (con un mínimo de 2), y en cada uno de ellos cada pj recibirá el ataque de 1D10/2 rocas. Cada una ocasiona 3D de daño. En realidad caen muchas más, pero esas serán las que impacten contra ellos. Las rocas son arrojadas por unos pequeños seres de aproximadamente 1'20 metros de altura que simplemente se limitan a eso. Para atacarlos, los pjs deberían trepar unos 20 metros por la pared del desfiladero, una pared casi vertical (dificultad de trepar 8).

CRIATURAS

FUE 2, DES 2, RES 3, PRE 2, INT 2.

Ataques: Pelea 1.

Daño: F+1.

Niveles de salud: OK, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Después de dejar la meseta llegarán a un estrecho desfiladero. Éste avanza dejando un mar de magma a sus pies, mortal en caso de caída. El desfiladero es estrecho (unos 30 centímetros aproximadamente) y se prolonga durante 10 kilómetros (en su parte más peligrosa). Para avanzar por él habrá que realizar una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 7 cada kilómetro (10 tiradas). Un fallo significa una nueva tirada a dificultad 8 para lograr sujetarse. Si se falla de nuevo o bien se saca una pifia en la primera tirada comporta que sólo un compañero que lo agarre lo puede salvar. Una pifia en la segunda tirada es la caída irremediable (y la muerte). Si se consigue llegar la final del desfiladero se entra en una nueva meseta, similar a la anterior. En esta el peligro viene de la aparición de una criatura de piedra de gran tamaño. Son lentas en su movimiento en el aire, pero en caso de huida pueden fundirse con la tierra y aparecer por sorpresa inmediatamente justo delante de los pjs que corrían, con la consiguiente ventaja, o agarrar un tobillo apareciendo una mano sólo desde el suelo... en fin, múltiples posibilidades. Son unos seres de unos dos metros de altura y compuestos de roca, lo cual les confiere una gran resistencia ante los ataques físicos (las armas naturales como por ejemplo las garras se tratan como normales, sin causar daño agravado).

CRIATURAS DE ROCA

FUE 6, DES 3, RES 7, PER 3, INT 2.

Ataques: Pelea 3.

Daño: Puño F+4.

Armadura: 3 puntos por su constitución rocosa. Cada vez que alguien impacte con su arma cuerpo a cuerpo, se tirará 1D10. Con uno, el arma –sea la que sea– se rompe.

Niveles de salud: OKx3, -1x5, -2x3, -5x2, Incapacitado.

En caso de conseguir salvar el obstáculo que suponen las criaturas de roca, el grupo tendrá vía libre para llegar hasta el sendero que lleva a la escalinata. Esta consiste en un delgado corredor retorcido hecho, al igual que el resto, de roca. Es muy estrecho, permitiendo tan solo el paso en fila india. Después de ascender durante unos cinco minutos llegarán al final de la escalinata. El portal se encuentra justo enfrente, a unos ocho metros de distancia, por lo que será necesaria una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 3 para conseguirlo, sacando para ello ocho éxitos. En caso de lograrlo, el pjs será automáticamente absorbido por el portal, que lo devolverá a la estancia del mago. En caso de fallar, la caída será irremisible, pues no hay agarradera posible ni nadie será capaz de alcanzarlo para evitar el fatal desenlace. El cuerpo del pj caerá hacia el ardiente y burbujeante mar de lava situado justo debajo. En caso de traspasar el portal, el Mago, que en esos momentos estará en la parte de la biblioteca notará la nueva presencia. Se pasará entonces a la escena del combate.

Si no son capturados: Si por aquellas casualidades de la vida que suceden de vez en cuando el grupo no es hecho prisionero significa que habrán conseguido cruzar los túneles sin problemas mayores. La parte final del túnel es una interminable caverna tallada en la roca que sigue una invisible línea recta de aproximadamente 3 kilómetros de longitud. Poco a poco, el retumbar de los martillazos va quedando atrás hasta extinguirse completamente. El punto de luz que es la salida va creciendo lentamente y al final los

pjs lograrán salir al exterior. Ante ellos se extiende una interminable planicie. El único rastro de que por allí alguna vez ha pasado alguien es el camino pavimentado con losas que enfila recto hacia el horizonte. La vía, similar a los antiguos caminos romanos parece extenderse hasta el infinito. Serán largos días de caminar sin ninguna compañía salvo las ocasionales bandadas de pájaros extraños que de vez en cuando sobrevuelan el grupo. Algún que otro embalse en los márgenes de la vía indica que éste es un camino que alguna vez es utilizado. Al cuarto o quinto día de caminar podrán distinguir en la línea del horizonte un minúsculo punto que poco a poco irá aumentando de tamaño. Cuando estén a suficiente distancia comprobarán que se trata de una ciudad amurallada. A medida que sigan acercándose verán otros caminos que surgen de la ciudad en diferentes direcciones. Diversos puntos en movimiento, sin duda personas, señalan una actividad que contrasta con la quietud de los últimos días. Cuando se sigan aproximando verán que la ciudad está rodeada por una gran muralla de unos cinco metros de altura construida con unos bloques de roca que recuerda a la que vieron en los túneles bajo las Cumbres Celestiales. Una sola entrada en todo su contorno señala el punto por donde se accede a la ciudad. Allí la actividad es enorme: gente entrando y saliendo a pie, montada en animales parecidos a caballos tirando de extraños carros, hablando idiomas desconocidos, vistiendo curiosas vestimentas... una auténtica metrópolis, vamos. En caso de preguntar, todo el mundo habla ese simulacro de latín, aunque algunos entre ellos hablan otros idiomas desconocidos para los pjs. Si preguntan, descubrirán que la ciudad se llama Nueva Roha y que allí hay gente proveniente de Sumeg, Crácia, Tíria, Serta y otros lugares que los pjs, con una tirada de Astucia + Historia a dificultad 7 podrían reconocer como Nueva Roma, Súmer, Tracia, Iliria o Creta. La mayoría son nativos de la ciudad, aunque otros son oriundos de esos maravillosos lugares. En caso de quedarse mucho rato por los alrededores de la puerta atraerán la atención de los soldados, que querrán enterarse de quienes son y de que hacen allí. Si entran en el interior –para lo que no les pondrán impedimentos –se darán cuenta que aquí la actividad es aún mayor que en el exterior. En caso de querer alojarse en cualquier posada o parecido no tendrán problemas para encontrar una, pero la forma con que pagar –si deciden hacerlo –ya es otra cosa. Aquí todo funciona con Naderios (¿denarios quizás?). Lo que sí que llamará su atención con toda seguridad será la enorme construcción con forma de torre que ocupa el centro mismo de la ciudad, ¿Y de que podrán enterarse los pjs si se dedican a preguntar a los habitantes? Pues de muchas cosas. Por ejemplo, de que Nueva Roha es la capital del mundo –su mundo –, una ciudad que creció prácticamente de la nada gracias a la sabia dirección de Ravan. Siendo conocida al principio como Roha simplemente, un vulgar pueblo de las llanuras con su gente dedicada al pastoreo de Bamas (una especie de ovejas, por si ven alguna) estuvo a punto de ser absorbido por sus vecinos mas cercanos si no hubiese sido por la llegada de Ravan. Éste transformó a sus habitantes. De vulgares aldeanos pasaron a convertirse en un poderoso pueblo guerrero que con las armas y la ayuda de la magia de su Protector consiguió pasar de dominado a dominador. No hubo pueblo que se les resistiera, y ahora son los amos del mundo. Pero el Mago hace tiempo que se ha refugiado en su Torre. Algunos comentan que está muerto, otros que se marchó hace años, otros que se agotó su magia y otros que está preparándose para iniciar la conquista de las tierras de mas allá de las Cumbres Celestiales. Sobre esto último si se sabe que se han empezado a reclutar hombres de los territorios exteriores, los mas alejados situados en el borde del Imperio.

LA CIUDAD

Nueva Roha está situada en el mismo centro de una enorme llanura. De ella surgen las principales vías que conducen al resto de lugares importantes de la zona. Rodeada por una muralla de piedra de cinco metros de altura, Nueva Roha es el centro de referencia de todo. Sus habitantes son novorohanos, y están orgullosos de ello, aparte de ser la envidia del resto. Y si alguien protesta se le envía los ejércitos para calmarlo. Más de un pueblo ha sido borrado de la faz del mundo por un excesivo afán de enfrentamiento con la capital. Y para el perdedor no hay piedad: o se le extermina o se convierte en un esclavo.

Las casas son de piedra rebozada con cal que le confiere ese color blanco característico, todas de uno o dos pisos a lo sumo. Las de los habitantes más ricos poseen un pequeño jardín que las rodea, cercados por un muro de un metro aproximadamente con hileras de pequeños árboles (2 metros) justo detrás. Una pequeña puerta de madera permite acceder a su interior.

Un hecho importante es que todas las casas presentan un sistema de canalización de agua, cosa que si los pjs observan les puede dar una idea sobre como es posible entrar en la fortaleza. Para descubrirlo, una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9 cuando se encuentren en el interior de cualquier edificio. Preguntando descubrirán que dicho sistema va a parar a una ciénaga pantanosa situada a unos centenares de metros fuera de las murallas.

Las calles principales son espaciosas, permitiendo el paso de carromatos o incluso tropas en formación; pero estos son los menos, la mayoría son calles estrechas de unos cuatro o cinco metros de ancho, el suelo

pavimentado como la vía por la cual llegaron los pjs. Por lo que hace referencia a la presencia de soldados por las calles, esta es relativamente escasa: la mayoría de soldados se encuentran instalados en los campamentos cercanos a las Montañas Infinitas esperando las órdenes pertinentes para cruzarlas y avanzar en dirección a las tierras de las cuales llegaron los pjs. Pero a pesar de todo el número de guardias sigue siendo lo suficientemente importante para que el grupo tenga que extremar las precauciones, y más cuanto mas se acerquen a la Fortaleza y la Torre.

Como decíamos, la ciudad es enorme y en ella podrán encontrar prácticamente de todo, desde posadas de lujo hasta las más humildes, mercados llenos de los productos más exóticos hasta otros semivacíos. No les será difícil establecer relación con los habitantes –especialmente si van vestidos como un rohani típico –siempre y cuando sean capaces de hacerse entender, y aquí valdrá la pena recordar que las disciplinas tipo dominación o presencia se mostrarán totalmente inútiles. No vamos a hacer una descripción detallada de toda la ciudad –eso lo dejamos a la imaginación del director de juego –aunque para eso le bastará con visualizar una ciudad cosmopolita en plena época de dominación romana –y aquí la misma Roma serviría de perfecto modelo –y con la nada despreciable cifra de 100.000 habitantes.

La Fortaleza: En el mismo centro de Nueva Roha se alza una pequeña colina cubierta de hierba cortada a baja altura. Siguiendo la calle que entra por la puerta de las murallas se llega a una bifurcación: un camino rodea la colina, ascendiendo paulatinamente hasta llegar a la torre. El otro va a parar directamente al edificio conocido como la Fortaleza. Dicha construcción tiene una parte que sobresale fuera de la colina y otra que se encuentra en su interior, comunicando a través de un pasaje oculto con el interior de la Torre. La Fortaleza en cuestión es un enorme edificio que cumple diversas funciones, desde cuartel para los soldados a lugar de entrenamiento para las tropas, lo que podríamos llamar “caballerizas” –pues aquí no hay caballos, sino tracos, unos seres parecidos a un cruce entre perro y caballo con el tamaño aproximado de este último –, armería, etc... La dotación permanente en su interior ronda los doscientos hombres más los que están vigilando en el exterior. También hay que considerar que es aquí donde, en las mazmorras inferiores, se encierran desde los delincuentes hasta los esclavos capturados recientemente a la espera de ser vendidos en el mercado principal.

Entrada principal: Una gran puerta de madera con ribetes de hierro da la bienvenida a aquellos que osan internarse en el interior de la Fortaleza. A ambos lados de la puerta se encuentran dos pequeñas construcciones que realizan las funciones de refugio para la guardia. Aquí siempre hay un total de ocho hombres sustituidos cada seis horas, tiempo que dura cada turno de vigilancia. La puerta está permanentemente abierta pero nadie ajeno a ella puede entrar en la Fortaleza sin un permiso especial expedido por alguno de los Centuriones. La puerta, en caso de emergencia, se cierra desde el interior con un doble tablón. Unos agujeros estratégicamente situados en sus laterales permiten lanzar las armas arrojadas o de tiro sobre los posibles atacantes.

Cuarto de guardia: Ya en el interior, lo primero que uno se encuentra es el enorme edificio de guardia. Se trata de una construcción de forma rectangular de unos treinta metros de largo por diez de ancho. En ella se pueden encontrar los camastros de los guardias, así como el comedor, armería y unas escaleras que llevan a un sótano donde un total de diez celdas sirven para alojar a los prisioneros que por cualquier razón no sean llevados directamente a los subterráneos. La guardia en si la forman 32 soldados y un sargento, pero hay que tener en cuenta que ocho de ellos se encuentran en el exterior vigilando.

Caballerizas: Como decíamos antes, no hay caballos sino tracos. Otra peculiaridad es que son omnívoros, es decir, pueden comer carne. Hay un total de cien compartimentos con sesenta y seis tracos en este momento. Siempre, en cualquier momento del día habrá un mínimo de dos o tres hombres aquí atendiendo a los animales. A diferencia de los caballos normales, estos animales no mostrarán ningún tipo de reacción ante la aparición de los pjs. Cada compartimento tiene el espacio justo para ser ocupado por uno de estos tracos, siendo imposible por ejemplo que cualquiera de ellos se diera la vuelta, aunque siempre están mirando hacia los pasillos. Tres veces al día –cuando no son requeridos por sus respectivos jinetes –son sacados al exterior para que se ejerciten un poco, coman y beban en los abrevaderos para ellos dispuestos.

Armería: Esta sala se encuentra fuertemente custodiada en cualquier momento del día. Un total de seis guardias prestan servicio aquí siguiendo el mismo sistema de rotación que la guardia que vigila la entrada principal. En el interior pueden encontrarse todo tipo de armas y en grandes cantidades, desde armas cuerpo a cuerpo hasta arcos y ballestas, pasando por escudos y armaduras.

Segundo cuarto de guardia: Prácticamente idéntico al que ocupa la guardia que se encarga de la entrada principal con la única diferencia de su mayor tamaño y que en su interior hay espacio para cincuenta y ocho hombres, los cuales se encargan de la vigilancia de la armería, caballerizas y las rondas.

Herrería: Un edificio de madera que da al patio principal. Un total de tres herreros trabajan bajo la supervisión de Bracino, el herrero jefe. Aquí es donde se fabrican gran parte de las armas de los soldados de la fortaleza, sin duda las mejores de todo este mundo por su calidad y contundencia.

Casas de los herreros: Cuatro edificios conjuntos, uno al lado del otro. Debido a su importancia, a Bracino y sus ayudantes no les está permitido bajo ninguna circunstancia abandonar la Fortaleza., por lo que se trasladaron aquí con sus familias. Pero Bracino no es un ciudadano imperial común: la ciudadanía le fue otorgada por su destreza en la fundición de hierro; su origen es ajeno al Imperio, concretamente un pueblo que ahora solo existe en su recuerdo y en el de su familia, un pueblo arrasado por las tropas de Ravan. A él se le permitió conservar su familia pues pensaron –acertadamente –que su amor hacia ellos le impediría realizar cualquier locura, y así asegurarse su servicio pues grande era su reputación como herrero. Por eso, caso que los pjs entrasen en contacto con él y le explicasen quienes son y que pretenden Bracino les ayudaría en todo aquello que no comprometiese su seguridad o la de su mujer y la de sus tres hijos. Es un hombre alto, fuerte y musculoso debido a la naturaleza de su trabajo. Cobijará u orientará al grupo sobre que camino tomar pero en ningún caso participará en la lucha. Naturalmente, Bracino no es su nombre, es simplemente el que le dieron sus captores. El suyo es Kasinkara, aunque casi lo ha olvidado y ahora permanece como un vago recuerdo en lo más profundo de su mente, temiendo que no salga a la superficie no fuese a provocar alguna reacción que le enfrentase a sus amos.

BRACINO, HERRERO DE NOVA ROHA

FUE 5, DES 3, RES 5. MAN 2, CAR 3, APA 2. PER 2, INT 3, AST 2.

Habilidades: Pelea 3, herrería 5.

Su fuerte constitución le otorga un nivel extra de salud (OK)

Despensa: Una enorme nave donde se guarda la comida que va llegando en carromatos para abastecer a toda la guarnición. Cada mediodía, dos carros cargados hasta arriba con alimentos de todo tipo entran por la puerta principal siendo escoltados por cuatro guardias. Dichos carros provienen de la plaza principal de Nueva Roha donde los alimentos son adquiridos a los comerciantes que los entregan en forma de impuestos. Una guardia de diez jinetes los acompaña todo el trayecto hasta las puertas e la Fortaleza para evitar cualquier señal de descontento hacia esta práctica y los encargados de llevarla a cabo.

Almacén: Aquí es donde se guardan desde cuerdas hasta antorchas, pasando por mantas, mochilas o ropas de todo tipo y tamaño.

Mazmorras: El último piso de todos es el que ofrece a los pjs una de las posibles vías de entrada. Por uno de los extremos de la sala, bajo una especie de verja circula el agua que lleva el sistema de canalización donde, a través de una vía principal será luego vertida al río a través de una obertura medio oculta por la vegetación. La verja se encuentra situada a unos dos metros y medio desde el suelo de la canalización, con lo que para romperse sería necesario que un pj se suba a las espaldas de otro. Para conseguir romperlo, aparte, quién lo intente tendrá que realizar una tirada de fuerza de voluntad y vencer una resistencia de 9 (ver proezas de fuerza). Las mazmorras son un total de cuatro niveles más un quinto donde se encuentra la sala que se utiliza como lugar de tortura. Cada uno de los cuatro niveles consta de doce celdas, de las cuales nueve son individuales y las otras tres son un espacio de seis por seis metros. Todas, tanto las individuales como las colectivas están totalmente a oscuras. La única fuente de iluminación la proporcionan unas antorchas situadas en las paredes cada cuatro o cinco metros y que crean un ambiente fantasmagórico de luces y sombras. La suciedad es la nota predominante en las celdas –que no se limpian –y es bastante frecuente encontrar algún reo que ha sido víctima de las ratas. Las puertas de las celdas son de madera con refuerzos de hierro y para abrir cada una de ellas se necesita la llave pertinente –que está en poder del capitán, el cual normalmente se encuentra en el piso superior de las mazmorras –y luego quitar el pasador de hierro. Un pequeño ventanuco con una madera corrediza permite ver el interior de cada celda. La mayoría de los presos aquí encerrados son delincuentes comunes que o bien cumplen su castigo o bien esperan sentencia o personajes importantes como podrían ser, por ejemplo, cabecillas de intentos de rebelión –que serán rápidamente ejecutados –o jefes de pueblos recientemente sometidos, entre otros posibles casos.

Sala de torturas: Un auténtico museo del horror. Cuatro verdugos se encuentran aquí dando cuenta en todo momento de alguna víctima desafortunada. Su nivel de maestría es tal que pueden estar tranquilamente tres o cuatro días prolongando de forma interminable la agonía de esos desdichados. Desde utensilios para cortar y pinchar hasta pociones que provocan terribles espasmos que terminan irremediablemente en la muerte de quien los toma, pasando por carbones ardiendo y armas al rojo vivo. En una pared hay dos celdas donde son arrojados los que seguirán a los que en esos momentos prueban la

habilidad de los verdugos. Las dos celdas son de barrotes, para que ningún detalle –los gritos de agonía o la visión del dolor ajeno pero que pronto será el propio –escape a su atención y se vayan haciendo una idea de lo que les espera. La iluminación es tenue y lúgubre, como una premonición de lo que les aguarda a los que aquí van a parar. Unas pequeñas escalinatas de piedra llevan a una robusta puerta de madera, la cual da acceso al pasillo principal de esta planta.

Habitaciones: Unas enormes salas de forma rectangular. Cada hombre dispone de una pequeña habitación con las paredes hechas de madera que le proporcionan un mínimo de intimidad. Un pasillo central recorre toda la sala y justo enfrente la puerta hay una pequeña sala donde se encuentra la persona que en ese momento realiza las tareas de vigilancia. En dicha sala se encuentra de una mesa y una silla para que le guardia descansa cuando no hace la ronda.

Urinarios: Nada.

Habitaciones de los oficiales: A diferencia de las habitaciones de los soldados, más pequeñas y austeras, estas destinadas a los oficiales presentan un buen nivel en cuanto a comodidades y lujos. También son individuales, disponiendo cada una de una cómoda cama, mesa escritorio, un par de sillas, dos armarios y una pequeña armería.

En la planta baja, la que da acceso directamente a la Fortaleza, tras pasar la puerta se llega a un cuarto de guardia donde se encuentran permanentemente tres hombres encargados de la vigilancia. Una mesa con tres sillas, un armario y una habitación para las necesidades es lo que aquí puede encontrarse. En el mismo cuarto se encuentran las escaleras que conducen al nivel superior. En el mismo centro de la planta hay una estructura que va del techo al suelo, por el interior de la cual están las escaleras que permiten bajar hasta el nivel que conduce al corredor que lleva a la Torre. Por supuesto, los pjs serán totalmente desconocedores de este hecho.

Oficiales, primer piso: Subiendo las escaleras llegamos al piso superior de la residencia de oficiales. Nada mas subir, a mano derecha encontramos una mesa con cuatro sillas en las cuales suelen sentarse los soldados encargados de vigilar la planta. Siempre hay dos como mínimo aquí, los otros pueden estar o bien dando una vuelta por las salas o bien en el cuarto de guardia. Este se encuentra justo enfrente, una pequeña sala de forma cuadrada con una mesa, un par de sillas y un armario en su interior.

Subiendo las escaleras a mano izquierda encontramos una gran habitación, la sala de reuniones. Allí, en el centro, una mesa alargada de madera con dieciséis sillas a su alrededor. Colgado en la pared de enfrente un enorme mapa que representa una parte de este mundo, con las ciudades y los accidentes geográficos más importantes.

Al igual que en el piso inferior, en el centro de la planta encontramos la misma columna pero esta vez con una diferencia: en la parte que da al cuarto de guardia hay una puerta. Bajando una pequeña palanca, ésta se abre permitiendo el paso a su interior. Unas escaleras que giran sobre un eje descienden hacia la oscuridad del fondo. Después de bajar unos cuantos escalones se llega a otra puerta. Al abrirla, se entra en una sala ya descrita anteriormente donde se encuentran los seis guardianes. En caso de entrar cualquier extraño –como podría ser el caso de los pjs –la puerta por donde han venido se cerrará y la que se encuentra justo enfrente igual, siendo imposible abrirlas mientras quede alguno de los guardianes aún con vida. Si consiguen matarlos, en caso de accionar la palanca que se encuentra justo al lado de la pared de enfrente si que funcionará y abrirá la puerta. Un larguísimo corredor iluminado por unas pocas antorchas situadas cada diez metros conducirá al grupo hasta una arcada que, una vez traspasada, los llevará a unas escaleras que ascienden girando igual que por las que bajaron. La ascensión será larga, algunos minutos, y finalmente llegarán a otra puerta. En caso de no caer en la cuenta, con una tirada de Astucia + Alerta a dificultad 7 serán conscientes que, teniendo en consideración la dirección en la que han avanzado y las escaleras por las que están subiendo, sin duda se encuentran en el interior de la torre. Finalmente llegarán arriba del todo. Una puerta tras la cual se encuentra el observatorio del mago. La puerta, hecha de hierro, tiene en su parte central una figura de oro representando una cara con aspecto de observar atentamente enfrente suyo, como si su mirada siguiese a los pjs mientras estos se acercan. La puerta se abre presionando la cara, la cual cederá con un chasquido; es la única forma aparte de derribarla, para lo cual habrían de vencer una Fuerza de 30 (y sólo 3 pjs podrían empujar a la vez, su anchura no permite más gente). Lo hagan como lo hagan supondremos que finalmente han conseguido cruzar la puerta y entrar en las estancias superiores de la Torre. Nada mas hacerlo, se encontrarán en la sala donde se halla el portal que puede permitirles regresar a su mundo. Lo único que sucede es que en un principio los pjs desconocerán este hecho. Naturalmente, Ravan es conocedor de su presencia pues la destrucción de las estatuas guardianas lo habrá alertado y habrá tomado sus medidas. Los otros cuatro guardianes estarán ya activos y dispuestos a protegerlo. Aparte, desde detrás él intentará ayudarlos con sus hechizos. Eso si, antes de iniciar el combate Ravan intentará engañar a los pjs: tratará de descubrir porqué han venido y si estos le comentan que lo que desean es regresar a su mundo se mostrará dispuesto a abrirles el portal para que lo hagan. Naturalmente, no cumplirá su palabra y su acción será la misma que en el caso expuesto anteriormente –cuando explicábamos los hechos si eran capturados –enviándolos al Mundo de Lava.

Suceda lo que suceda, un porcentaje muy alto de posibilidades corresponde al hecho que acaben enfrentándose los pjs contra el Mago. Si tal cosa llegase a suceder, habrá que tener en cuenta las siguientes consideraciones:

El combate: Ravan intentará permanecer todo el rato detrás de sus cuatro guardianes. Se trata de unos seres hechos de materia inerte, roca, animados por su magia y dotados por él de una pseudo vida, condenándolos a servir como vigilantes. Lo que nadie sabe, ni tan solo él, es que su acción los ha dotado de algo mas que la facultad de moverse y luchar siguiendo ciegamente sus ordenes: los guardianes animados son ahora conciencias atrapadas en un cuerpo extraño, saben lo que hacen y porqué lo hacen, pero aunque sus ánimas quisieran negarse no podrían hacerlo; deben su existencia a su creador y su voluntad les doblega sus ansias de liberación.

Mientras los guardianes le defienden, Ravan utilizará su batería de poderes. Además, diversos rituales han sido realizados en la sala, tanto defensivos como ofensivos que se irán activando cada pocos asaltos.

RAVAN

El mago es un ser creado a partir de la magia pura que encuentra en esta su mayor aliado. Malvado y perverso, encarnación de las pasiones oscuras que crearon este mundo espiritual su ansia de poder lo ha llevado a conquistar y arrasara buena parte de los territorios que rodean su morada. Lamentablemente para él –o eso esperamos –los pjs se han cruzado en su camino, aparentemente los únicos capaces de enfrentarse a él en igualdad de condiciones y tener alguna oportunidad de derrotarlo. La mayor ventaja y desventaja para todos es que Ravan desconoce los poderes de los pjs y estos a su vez ignoran de lo que puede llegar a ser capaz de hacer con su magia si la utiliza a pleno rendimiento.

Vestido con una túnica de color violeta, su aspecto físico no denota ni por asomo toda la energía que bulle en el interior de su delgado cuerpo. A efectos de juego, a continuación vienen sus características para narradores que no dispongan del juego Mago: La Ascensión; en caso que si que estuviera a disposición de estos, recomendamos tratar a Ravan como un mago del mas alto nivel, mas algún objeto que el narrador desee proporcionarle, aparte de los citados mas abajo.

LOS GUARDIANES

FUE 8, DES 5, RES 8, PER 2, INT 2, AST 2.

Ataques: Pelea 4, esquivar 4.

Daño de golpe: FUE +4.

Niveles de salud: OK x 8, Incapacitado, Destruído.

Armadura: 3 puntos. Cada vez que alguien impacte con un arma cuerpo a cuerpo tirar 1D10. Con un 1, el arma se rompe –a menos que tenga alguna propiedad especial –.

RAVAN

FUE 2, DES 5, RES 3, PER 4, INT 5, AST 5.

Habilidades: Alerta 3, Empatía 4, Esquivar 2, Pelea 1, Armas cuerpo a cuerpo 1, Subterfugio 2, Herbolaria 3, Medicina 5, Ocultismo 5, Investigación 5.

Objetos: Talismán: Ravan posee un talismán con forma de aro con puntas en su interior colgando de una cadena también de oro, alrededor de su cuello y oculta bajo las ropas. Dicho talismán protege a su portador actuando como una disciplina vampírica, concretamente Fortaleza a nivel 5. Pero hay un problema en caso que algún pj se haga con él: cada mediodía debe ser activado utilizando un ritual determinado y que sólo él conoce. En caso de no llevarse a cabo dicho ritual, el medallón hará que el cuerpo del portador empiece a quemarse, sufriendo cada asalto dos niveles de daño por fuego. Lo peor es que para sacarse uno mismo el medallón debería obtener 10 éxitos en una tirada extendida de Fuerza de voluntad a dificultad 6. Naturalmente, cualquier otro pj si descubre que sucede podrá arrancárselo antes que se convierta en cenizas; éste necesitaría únicamente 5 éxitos en una tirada también extendida de Fuerza en dicho supuesto.

Poderes: estos son algunos de los hechizos que Ravan tiene a su disposición; como ya dijimos antes, el dj es libre de cambiarlos, eliminarlos o añadir de nuevos. A efectos de lanzamiento, puede ejecutar uno por turno siempre y cuando no haga ninguna acción mas durante esos momentos. En caso que cualquier acción de los pjs pudiese distraerlo, deberá realizar una tirada de AST a dificultad 8 para no verse

imposibilitado de realizar el lanzamiento. Consideraremos que dispone de un total de 40 puntos de poder, siendo el coste de cada hechizo variable y viniendo determinado en la descripción del mismo.

Telequinesis: Ravan es capaz de mover objetos –incluso los pjs –usando este poder. Coste de 1 punto cada 100 kg. Afecta un radio de 3 metros.

Llamadas: puede hacer arder cualquier cosa que tenga a la vista. Las llamas afectan un solo blanco y causan 5 niveles de daño, siendo la dificultad de absorción de 8. Estas son mágicas, y no se apagan hasta que el blanco absorbe todo el daño realizado en ese turno – es decir, los cinco niveles no tienen efecto en ese turno –pero no es necesaria poseer fortaleza para poder realizar la tirada, alguien con resistencia ya podría hacerla. Coste 4 puntos. Además habrá que realizar la pertinente tirada de coraje.

Lanza de fuego: un rayo de fuego surge de la palma de la mano del invocador y acierta irremediabilmente en su objetivo –el rayo no se ve, tan solo sus efectos –. El blanco siente como si un río de llamas lo atravesará de lado a lado, con la consiguiente tirada de coraje a dificultad 6. El daño causado es de 8 dados. Coste 2 pts.

Regenerar: el mago puede curarse al coste de 1 punto de poder por nivel de salud. Para ello ha de pasar una tirada de resistencia a dificultad 6 (8 si combate en ese turno o lanza hechizos). Si falla, pierde el punto gastado. Si pifia, además, otro nivel de salud extra que pierde.

Campo de protección: un aura mágica invisible que lo rodea, como un campo de fuerza. Rodea su figura en un radio alrededor de 3 metro, y hace que todo aquel que desee atacarlo cuerpo a cuerpo deberá pasar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para poder entrar. Su coste es de 5 puntos, y Ravan lo tendrá activado ya cuando lleguen los pjs.

Sombras: un poder parecido al de nivel de los lasombra. El mago invoca un tentáculo sombrío por cada dos puntos de poder gastados. Cada uno mide cuatro metros de largo y surgen del suelo, no pudiendo desplazarse. Cada uno hace un total de daño de Presa de Fuerza de 5 dados. Para atacar dispone cada uno de 4 dados. En caso de atrapar un pj, le haría cada asalto el daño antes mencionado hasta que este lograra liberarse en una tirada enfrentada de fuerza. Cada tentáculo dispone a su vez de ocho niveles de salud (OK x7, Incapacitado).

En caso que finalmente logren acabar con Ravan, el portal estará a su alcance, pero el problema será como utilizarlo. Como ya explicamos anteriormente, dicho portal semeja una horquilla de metal con extraños símbolos grabados en toda su superficie. En la parte mas exterior de los laterales se encuentran lo que parecen ser unas marcas grabadas con un cincel o algo parecido. En la pared del fondo verán unos objetos circulares cuyas marcas parecen encajar en las otras. Si los ven –tirada de Percepción + Alerta a dificultad 5 –se darán cuenta –con Astucia + Ocultismo a dificultad 4 –que están hechas para ser colocada allí pero en un orden determinado, pues hay algunos que poseen la misma forma aunque los grabados de la superficie varían. Su mejor opción es seguir revisando la torre en busca de algún indicio sobre las runas.

Capilla: El santuario de Ravan. Las paredes de esta sala están ocupadas por frascos, objetos extraños y demás utensilios del mago. Sin duda es aquí donde se dedicaba a llevar a cabo sus investigaciones. Extraños símbolos realizados en el suelo e en algún papel por él atraerán seguramente la atención del pj tremere, y criaturas desconocidas –o mejor dicho, parte de ellas –maravillarán al capadocio. Una pared lateral está ocupada por lo que parecen ser figuras en mármol de seres terriblemente reales, llevando a los pjs a pensar si son lo que aparentan, es decir, estatuas de seres humanos y otros no tan humanos o si en realidad son criaturas una vez humanas y ahora atrapadas bajo una capa de piedra.

Dormitorio: una lujosa habitación, decorada con toda la riqueza que este mundo permite. Los pjs no encontrarán absolutamente nada que sea aprovechable. Tan solo una enorme cama, un armario con ropa, una bella mesa con una silla muy ornamentada... lo que cualquiera tendría, vamos.

Biblioteca: sin duda, la habitación más interesante para el grupo. Todas las paredes se encuentran repletas de libros, la mayoría escritos en latín aunque otros lo están en unas lenguas absolutamente desconocidas para los pjs. Para obtener algún beneficio deberían llevarse algunos libros y leerlos detenidamente. En caso de hacerlo –requisito indispensable, poseer academicismo –un narrador generoso podría obsequiarlos con algún punto en, por ejemplo, ocultismo. Ahora bien, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 encontrarán un volumen en cuyo lomo figura un símbolo idéntico a la horquilla del portal. Efectivamente, en él encontrarán la clave para usarlo. Para ello, tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 8 comprenderán lo que dice, luego Inteligencia + Ocultismo a dificultad 7 y sabrán usar el mecanismo.

EL REGRESO

Colocando las piezas en un determinado lugar y en un orden concreto verán formarse una especie de fina capa de color negro entre las dos horquillas. Nada mas entrar en contacto con ella, el pj que haya sido será irremediamente absorbido por el portal. Así, uno a uno, el grupo emprenderá el regreso. Cuando cruzan el umbral al otro lado sólo verán oscuridad. Los que tengan por ejemplo, la disciplina de Protean a nivel uno verán que se encuentran en una especie de cueva. Inmediatamente empezarán a sentir cansancio, y es que en el exterior es de día, como podrán comprobar si van a la salida. Si buscan el portal por el cual han llegado no verán nada en absoluto, simplemente las paredes de roca del fondo de la caverna. Supondremos que se duermen y no se despiertan hasta que anochece. Al salir, con una tirada de Inteligencia + Supervivencia a dificultad 8 serán capaces –relativamente –de establecer los puntos cardinales y orientarse. Saliendo de la cueva verán que esta se encuentra en la ladera de una montaña. Si empiezan a descender, minutos después llegarán a un estrecho camino que transita entre los árboles. Lo que sí que se darán cuenta sacando una tirada de Percepción + Supervivencia a dificultad 8 –o bien hay un ghoul entre ellos y saca la misma tirada pero a dificultad 6 –es que la temperatura es muy superior a la que había cuando dejaron atrás Marsella. Si toman el camino de vuelta llegarán finalmente hasta Laiteron, eso sí, después de viajar durante mas de dos días por el camino que atraviesa el bosque sin encontrar a nadie. Si por el contrario cogen el camino que lleva al este llegarán a un pueblecito llamado Trevenito. Será ya muy tarde, aproximadamente sobre las cinco de la mañana y no encontrarán a nadie por las calles. El pueblo no son más que una treintena de casas desperdigadas en un buen radio de terreno sobre una colina, con unos ciento cincuenta habitantes aproximadamente. No hay posada, sólo una taberna cerrada y una pequeña iglesia situada en la misma plaza del pueblo. El capellán, un hombre ya mayor y de nombre Julio se ofrecerá a dar cobijo al grupo si estos lo solicitan. Eso sí, con la primera conversación que entablen con cualquiera de los habitantes de Trevenito se darán cuenta que todos hablan italiano. Esto se debe a que los pjs ya no se encuentran en territorio francés, sino que el regreso desde el reino espiritual lo realizaron yendo a parar al Ducado de Saboya, mas concretamente a las cercanías de Turín.

¿QUÈ ES LO QUE NOS HEMOS PERDIDO?

A medida que los pjs vayan descubriendo cosas, su sorpresa irá seguramente en aumento. Si se preguntan dónde han ido a parar, la respuesta es mas al este que el lugar donde se encontraban. Atrás ha quedado ya la Provenza, ahora se encuentran en pleno Ducado de Saboya, a unos veinte kilómetros pasado Turín, casi en los límites con el Condado de Asti y a unos cien kilómetros al sudoeste de Milán. Si se preguntan cuanto tiempo han estado fuera, la respuesta ya no es tan fácil de comprender. Ellos desaparecieron en el año 1448, seguramente sobre marzo aproximadamente; y ahora han reaparecido el año 1452, en pleno junio camino de julio. A la siguiente pregunta de ¿y como es posible si sólo hemos estado fuera unos pocos días, semanas a lo sumo? La respuesta está en que no en todos los lugares el tiempo transcurre con la misma velocidad. Y para su desgracia, ellos han ido a parar a un lugar en un mundo espiritual donde la medida del tiempo es relativa, completamente diferente a la que rige en el mundo donde se encuentran ahora. Una pista está en el hecho que ese mundo parecía vivir todavía en plena época de dominación del imperio romano en Europa, como si el tiempo hubiera transcurrido mucho más lentamente que no en el mundo al cual pertenecen los pjs. Sea como sea, hay cosas que han ocurrido y que ellos son totalmente ignorantes. Quien va a resultar mas afectado por todo ello va a ser el personaje capadocio. Como es bien sabido, Cappadocius fue diablerizado por Giovanni el año 1444, pero no fue hasta transcurrido un tiempo que la noticia empezó a propagarse y los antiguos miembros de su progenie a sufrir las consecuencias de ese acto y de la posterior persecución de los nuevos dominantes hacia sus antiguos señores. El pj, por vivir en una ciudad relativamente alejada de donde tuvieron lugar los acontecimientos es muy posible que fuese aún ignorante de la persecución a la que estaban siendo sometidos. Pero ahora han transcurrido unos años, y además su viaje lo ha llevado a acercarse demasiado al lugar donde tienen su centro de poder principal los Giovanni: Venecia.

Por lo que respecta al principal punto de interés común entre todos los miembros del grupo y que no es otro que el Naaralabs fue llevado finalmente a Roma, pero de allí salió rumbo a Aquilea donde se encontraban los mejores expertos para traducirlo e interpretarlo. Además se consideró que era mejor llevarlo a un lugar que pasase medianamente desapercibido, no al lugar donde todo el mundo creería que iría a parar y donde todos irían a buscar. Pero en la abadía no estuvo mucho tiempo. Su ubicación fue descubierta por los miembros de la Secta de la Bestia, un grupo de fanáticos y asesinos controlados en secreto por los baali. Estos organizaron el robo a través de un grupo experto, el cual consiguió hacerse con el libro gracias al hecho que ninguno de ellos era vampiro y les era más sencillo entrar en terreno sagrado sin llamar la atención. El libro viajará hasta una pequeña ciudad situada cerca de Nicea, un lugar donde los baali moran desde hace mil años ocultos en lo más profundo de la tierra esperando la llegada

del momento. Los baali una vez traducido e interpretado el libro descubren el lugar –el Hagia Sophia –y las condiciones para llamar de nuevo a Khytsñibetch a la tierra y esperan aprovechar el empuje del imperio otomano para conseguir llegar hasta Constantinopla y poder celebrar allí el ritual. Ya lo intentaron en el pasado, pero los conocedores de los pasos a seguir murieron en el intento y su saber quedó borrado para los miembros de su clan, aparte que la ciudad se convirtió desde entonces en feudo prohibido a su presencia. Lamentablemente para ellos, la presencia del libro y su poder no ha pasado totalmente desapercibida, y algunas pistas que quizás consigan los pjs puedan ayudarlos a impedir los propósitos de los baali. Además, los assamitas son conscientes que algo está ocurriendo y se convertirán en otra facción que jugará un papel importante en el tablero de ajedrez en que se ha convertido esa zona del mundo, y donde los pjs son unas de las piezas más importantes.

EN TIERRAS ITALIANAS

EL DUCADO DE SABOYA

A medida que se vayan acercando, verán que el pueblo –llamado Trevenito –consta de no más de una treintena de casas repartidas a lo largo de la falda de una amplia colina rodeada de frondosos bosques. El cielo es despejado, la noche estrellada y la luna llena brilla en lo alto. Nada que ver con el gélido paisaje invernal que los envolvía cuando se adentraron en el misterioso bosque de robles y que les llevó hasta el claro de los dólmenes. Su último contacto con su mundo hasta estos momentos. Son casi las cinco de la mañana y las calles del pueblo están aún desiertas. Cuando lleguen, la única persona despierta que encontrarán será un hombre ataviado con las ropas y el equipo que llevaría un cazador. El hombre, de unos cuarenta años, alto, con barba y aspecto rudo está lavándose la cara en la fuente de la plaza del pueblo cuando advierte la presencia del grupo de pjs. Tras secarse con la manga la cara mojada se los quedará mirando y los saludará con un gesto de la mano aparentemente amistoso. Un perro se encuentra a sus pies mirando fijamente a los pjs y cuando estos lleguen a su altura empezará a gruñir de forma amenazadora. Su amo le ordenará callar y éste se esconderá tras sus piernas. El hombre se mostrará amistoso y saludará al grupo en un perfecto italiano. En este punto seguramente la sorpresa de los pjs será mayúscula. El también se mostrará sorprendido cuando, con casi total seguridad, empiecen a preguntarle dónde están, como se llama el pueblo, donde está situado... en caso que le pregunten en que año se encuentran su sorpresa será aún mayor cuando éste les comente que es junio de 1452. La situación geográfica es la comentada anteriormente, el pueblecito de Trevenito situado a unos veinte kilómetros de Turín, en el Ducado de Saboya. Si los pjs preguntan al hombre, de nombre Enrico donde pueden pasar descanso les contestará que en este pueblo no hay ninguna posada, tan solo una taberna ahora cerrada y una iglesia donde tal vez el capellán Julio pueda darles cobijo durante unas horas para que descansen. Si le preguntan cual es la ciudad próxima más importante, les mencionará la comentada anteriormente ciudad de Turín. Trevenito es un pueblo pequeño, de no más de ciento cincuenta habitantes, aquí no encontrarán nada que en principio pueda servirlos excepto algún carro tirado por mulas o algún caballo de tiro, ninguno de monta ni armas excepto hoces y hachas. El capellán, el buen Julio, es un anciano de casi sesenta años con dificultades en la vista y que no ve mas allá de cuatro o cinco metros, un alivio para los pjs seguramente. Es un buen hombre, pero no dispone de lo que a efectos de juego sería la Fe Verdadera, lo cual constituirá un alivio si los pjs se arriesgan a acercarse a su persona. Él estará encantado de poder ayudarlos y dejará que se alojen en la iglesia mientras los pjs lo consideren necesario sin hacerles preguntas comprometedoras. El pueblo está solamente a una jornada a pie de Turín, el lugar mas indicado para los pjs en caso que quieran establecer algún tipo de contacto con alguien o bien enterarse de los últimos acontecimientos acaecidos durante su ausencia. El viaje resultará bastante tranquilo, sin ningún tipo de incidente hasta llegar a la ciudad. Turín, ciudad importante del norte de Italia y la mayor en todo el ducado de Saboya.

TURÍN

Esta ciudad italiana se encuentra bajo el casi total control del clan lasombra, aunque últimamente algunos acontecimientos han venido a socavar su poder. Primero fue la desaparición de uno de los neonatos del Príncipe Fabrizzio, de nombre Antonino, el cual desapareció de la noche al día sin dejar ningún rastro. Los rumores indican que su mente fue víctima del malkavian Andrés, el cual lo indujo al suicidio al no poder soportar en lo que se había convertido. El segundo hecho y este todavía más importante aún fue la muerte del capadocio Pablo supuestamente a manos de los nigromantes Giovanni. Esto último es un hecho sin confirmar, pero considerando la muerte del mismo Cappadocius y del posterior exterminio que están llevando a cabo los Giovanni de sus antiguos señores no deja de ser la explicación más fiable de todas las expuestas. Pablo era un capadocio que llevaba en Turín más de trescientos años, aliado del príncipe Fabrizzio y que había decidido no esconderse aún sabiendo que seguramente se convertiría en objetivo del clan de traidores que ya había ocasionado la muerte de su principal mentor. Pablo vivía en un oscuro refugio situado debajo de la universidad de Turín, acompañado de una lamia llamada Ángela la cual ha permanecido escondida desde entonces por miedo a ser descubierta por los mismos que mataron a su mentor y que podrían aún estar rondado por la zona. Tan solo el mismo príncipe es conocedor de su presencia en los subterráneos de dicho edificio. El resto de población vampírica de Turín ronda la quincena especialmente durante las épocas de mercado o celebraciones, pues la población humana de la ciudad y la zona que la rodea aumenta considerablemente. Además, hay que considerar que desde la fundación de la universidad en el 1405 la población ha sufrido un considerablemente aumento, desde los estudiantes propiamente dichos hasta todo el negocio que conlleva –alojamiento, comida, diversión, etc... –. La ciudad en si no difiere mucho del resto de ciudades del medioevo italiano o cualquier ciudad

meridional que los pjs hayan visto hasta ahora, como por ejemplo Marsella o Montpellier, o la misma Barcelona. Calles sucias, estrechas, embarradas cuando llueve y llenas de desperdicios durante todo el día. Grandes mercados donde la gente compra todo aquello que necesita o puede, esto último la mayoría de los casos, animales vagando por las calles, pobres tirados en el fango, pobreza por doquier, todo ello contrastando con las zonas mas nobles donde viven las gentes adineradas gracias a rentas heredadas o enriquecidas mediante sus actividades económicas, plazas amplias e iluminadas donde pasean los artistas en busca de su inspiración., todo ello sin llegar a emular por eso a la mas meridional ciudad de Florencia.

El Turín vampírico: tal y como mencionábamos anteriormente, Turín se encuentra bajo el dominio de los miembros del clan lasombra, gracias especialmente a sus contactos con los miembros del clero. Hay un total de trece miembros en la ciudad de forma permanente, mas un grupo oscilante en cuanto a número que varía en unos cuatro o cinco más. La persona más importante de todos es el príncipe Fabrizzio, un miembro de este clan que lleva gobernando la ciudad más de cuatrocientos años. El otro personaje importante era el capadocio Pablo, el cual como ya dijimos murió asesinado supuestamente a manos del clan Giovanni. La Lamia permanece escondida bajo los túneles de la universidad, quizás esperando la llegada de un pj salvador que la saque de allí –je, je, je–y que la ayude en su venganza. También tiene su importancia el clan Toreador, con tres miembros, Juan, Paolo i Rodolfo, así como los nosferatu, donde encontramos a Klaus –un vampiro llegado desde el Sacro Imperio Germánico hace ahora ciento veinte años –y Leonardo. El resto lo forman un ventrue –Víctor –, una brujah –María –, un malkavian –Rutger –i los otros dos lasombra –Piero i Luigi –. Las relaciones entre los diferentes miembros vampíricos de la ciudad son bastante buenas, con alguna tensión latente entre Víctor i María y las extrañas maquinaciones de Rutger, pero aparte de esto poca cosa mas es necesario conocer a menos que los pjs decidiesen establecerse de forma permanente en Turín, cosa que seguro no va a suceder. Si los pjs quieren establecer contacto con algún miembro de los mencionados anteriormente, la forma mas sencilla de hacerlo sería dirigirse al cementerio local, donde muy posiblemente allí encontrarían a Leonardo, o bien en alguna de las habituales fiestas que suelen celebrarse en los imponentes palacios de la zona mas rica de la ciudad, donde o bien los toreador o bien Rutger o Piero suelen estar. Otra oportunidad es intentar infiltrarse en alguna de las iglesias cercanas, donde algún ghoul de Fabrizzio se encarga de controlar el correcto funcionamiento de todo su entramado eclesiástico., aunque esta posibilidad es bastante mas remota que los pjs la lleven a cabo. Rondando por las calles de los barrios más pobres, a altas horas de la madrugada, quizás María o alguno de los pjs que están tan solo temporalmente en la ciudad podría orientarlos –por ejemplo, el Ravnos Mikerias, un vampiro de origen helénico y que se dirige hacia la zona de los cárpatos proveniente de Marsella. Las últimas dos posibilidades de contacto son, Klaus si se deciden a buscar por el enorme sistema de catacumbas existente bajo la ciudad –y que puede convertirse en un laberinto o en una trampa mortal si se encuentran con las numerosas criaturas ghoul que sirven de vigilantes al nosferatu –o bien buscar en los subterráneos de la universidad, donde se mantiene escondida Angela. Ésta sólo se mostraría en caso que fuese el capadocio solo, si fuera con el resto del grupo se lo pensaría dos veces antes de dejarse ver, aunque sea como sea dar con ella es bastante difícil, pues mora en los mas profundo del subsuelo.

Sea como sea, finalmente el grupo debería establecer contacto con cualquiera de ellos, los cuales podrían ponerlos en antecedentes de donde se encuentran, que es lo último que ha sucedido. En este punto cabe hacer una puntualización. La actitud de cualquier vampiro al descubrir al capadocio será la de sorpresa. Todos saben ya que Capadoccio murió víctima de los giovanni, y todos considerarán una locura y una temeridad, aparte de un acto de valentía –por ejemplo el ventrue o el brujah –el hecho de pasearse por ahí sin ningún tipo de temor sabiendo la persecución a la que los están sometiendo. Como seguramente el pj ignorará de qué le hablan, ninguno entrará en más detalles dejando que sea Fabrizzio quien le explique que ha sucedido, a menos que se ponga bastante insistente. Naturalmente, todos sospechan quién mató a Pablo, pero este detalle ya se lo dejarán al Príncipe, pues quizás piensen que el pj está aquí por algo relacionado con él, y todos son conocedores de la relación que existía entre ambos.

El Príncipe Fabrizzio: Finalmente los pjs llegarán a establecer contacto con el príncipe de Turín. Éste, un personaje altivo como pocos que haya conocido hasta el momento el grupo se encuentra en su casa situada en los lindes de la ciudad, una enorme mansión llena de los lujos que corresponden a alguien de su distinguida posición social. Por el simple hecho de dejarse ver poco ante la sociedad mortal de la ciudad, Fabrizzio ha conseguido pasar desapercibido, haciendo suponer que el viejo señor de los Di Cagna moría cada cierto tiempo siendo sucedido por su hijo criado hasta entonces en alguna corte extranjera, siendo una buena manera de alejar posibles suspicacias que atrajeran a mentes demasiado curiosas. Fabrizzio vive rodeado de todos los lujos habidos y por haber, servido por una corte de quince ghouls dedicados en cuerpo y alma a satisfacer sus deseos y órdenes. Habitual es la presencia de un ghoul suyo llamado Andrés, a través del cual controla Fabrizzio todos los asuntos relacionados con la iglesia

católica en la ciudad. A la finca se accede siguiendo un camino bordeado por grandes árboles que proporcionan sombra cuando el sol aprieta, cosa que a los pjs seguro que no les importa. La amplia avenida acaba en una gran puerta de hierro a través de la cual, una vez cruzada la muralla de piedra se accede al jardín interior de la finca de los Di Cagna. Sea quien sea el que informe a los pjs de donde encontrar al príncipe, también les habrá dicho que se presenten en carruaje, o bien corren el riesgo de no ser recibidos, pues Fabrizzio es una persona que se fija mucho en los detalles y la etiqueta, llevándolos hasta extremos casi enfermizos –esto último dicho en voz muy baja, si es que llega a ser pronunciado –. En caso que los pjs no dispongan de uno, cosa bastante probable por otro lado – su interlocutor se ofrecerá gustoso –depende –a acompañarlos. Una vez hayan llegado, un criado vestido muy pulcramente saldrá a recibirlos, acompañándolos al interior de la casa. Allí, esperar unos minutos, otro criado los acompañará a un majestuoso salón presidido por una enorme chimenea apagada, donde apoyado en ella se encuentra la figura del príncipe, un hombre que aparenta unos cincuenta años, constitución delgada y actitud serena. En toda la conversación se mostrará educado pero distante, excepto con el capadocio. Fabrizzio podrá explicar al grupo de pjs todos los últimos acontecimientos siempre que sepan comportarse y satisfagan las exigencias de éste, sacando cada uno una tirada de Carisma + Etiqueta a dificultad 8. Un solo éxito será suficiente para satisfacerlo, aunque aquel pj que falle la tirada verá como es prácticamente ignorado durante toda la velada. Naturalmente, la conversación será un camino de dos direcciones, así que los pjs deberán también responder a las preguntas del príncipe, interesado en alguien con una historia curiosa que contar y con un camino tan largo recorrido. Cuando la velada finalice y todos estén ya marchando, Fabrizzio rogará al capadocio que permanezca durante un rato más con él. El resto será invitado amablemente a marcharse, informándoles que su propio carruaje lo llevará a su destino en cuanto finalicen. En caso de negarse a irse, Fabrizzio fruncirá el gesto y los despedirá a todos sin contemplaciones, perdiéndose la posibilidad que Ángela pase a unirse a su grupo, pues bajo ninguna circunstancia les revelará ya su presencia ni su paradero –y he dicho Ninguna –.

Una vez solos, Fabrizzio acribillará al pj con preguntas respecto a su clan, sus intereses futuros una vez conocida la muerte del cabeza de su estirpe, la persecución a la que los someten los Giovanni... recordemos que el príncipe sentía verdadero afecto por Pablo –aunque parezca imposible – y no soporta en ningún caso al clan veneciano, así que se sentirá inclinado a confiar en el pj. Si este se muestra honesto y no miente mucho, pasando una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 7 acabará revelando la existencia de Ángela, la discípula de Pablo. Fabrizzio le revelará sus temores al pj respecto al futuro de su clan ahora que el matusalén ha desaparecido, y que los venecianos se han convertido en un clan temible apoyados por su riqueza comercial y su dominio de los muertos. Finalmente revelará la existencia de la Lamia al pj, aunque lo acompañara él hasta ella, y con otra condición, ésta muy dura: si ella decide no ir con el pj, Fabrizzio se verá en la obligación de matarlo, pues, aunque sabe que el pj nunca la traicionaría a ella voluntariamente, el solo hecho de conocer su existencia es motivo suficiente de preocupación si alguna vez acabase en manos de los giovanni. Si el pj decide no ir, Fabrizzio le ofrecerá otra solución: hablará primero con ella y el pj esperará a que lo avise, aunque si la respuesta es no deberá dejar que el príncipe le robe –uso de dominación –todos los recuerdos de esta conversación para que nunca pueda traicionarla. Fabrizzio no está acostumbrado a que nadie lo contradiga, así que si el pj se niega puede verse envuelto en una situación muy delicada. El lasombra no querrá matarlo, aunque lo hará si el pj no le deja otra opción y no cede en su empeño. Supondremos que finalmente accede, así que en un caso u otro los dos acabarán viajando hasta las profundidades de la universidad.

La Lamia: Un carruaje cerrado llevará a los dos hasta la universidad de Turín, un monumental edificio situado en pleno corazón de la ciudad. Las calles están oscuras a esas horas de la noche, y solo algunos mendigos transitan por ellas. Fabrizzio acompañará al pj a través de la nave principal, descendiendo a través de una puerta de madera medio escondida situada en la parte trasera de la biblioteca. Tras abrir la puerta con una pesada llave de hierro, lo conducirá por una retorcida escalera de caracol que se hunde en las profundidades de la tierra. Mientras descienden, le explicará que sólo el y ella disponen de la llave, una vez que Pablo está muerto. Al final llegarán a una pesada puerta, pero el príncipe la ignorará, colocando su mano en un resorte medio oculto en la pared a causa de las sombras. Con un chasquido la pared cederá dando paso a un estrecho corredor. Después de seguirlo unos veinte metros el pasillo acaba en otra puerta. Cuando estén a punto de abrirla, ésta cederá y de ella surgirá la lamia.

“Sed bienvenidos, esperaba vuestra llegada, señor” dirá ella dirigiéndose al pj. Tras cruzar el umbral, el pj se encontrará en una amplia estancia de forma circular, de un radio de unos diez metros. En ella es donde vive Ángela y donde realiza los experimentos a pesar de la ausencia de Pablo.

Fabrizzio hará las presentaciones, y le explicará a ella quien es el pj y que lo ha traído hasta aquí –siempre según lo que este le haya explicado, claro –. Si el pj realiza la propuesta que la lamia lo acompañe, ésta se mostrará en principio atraída por la proposición, aunque tampoco se lanzará como un salto al vacío, antes querrá saber que es lo que hace el pj, a donde se dirige, que es lo que lo impulsa... Un pj con un nivel de

mortis igual a cinco y tanatología también cinco tendrá la partida ganada de antemano. En caso de no alcanzar el nivel, deberá realizar una tirada de Carisma + Empatía a dificultad 5, sumando un punto por cada nivel que le falte a los requeridos anteriormente. En caso de pasar la tirada, Angela se mostrará encantada si el pj la acepta a su lado. En caso contrario, mala suerte, seguramente él no es aquel que ella estaba esperando y el pj deberá esperar otra oportunidad de encontrar una compañera.

Si todo marcha bien, el pj abandonará los subterráneos de la universidad acompañado, cosa que puede resultar una sorpresa mayúscula para sus compañeros de viaje. Dejemos que discutan si es que alguien no se muestra muy conforme.

Una cosa a tener en cuenta es si el pj capadocio hizo tratos con el demonio Bescarath. Si alguna vez Ángela descubre cualquier cosa que pueda resultar sospechosa y llega a descubrir la verdad, intentará que el pj abandone el nuevo camino iniciando previniéndole de las fatales consecuencias que tendrían lugar por tales actos. Si alguna vez la lamia se encuentra delante del demonio y sabe la verdad intentará atacarlo. El demonio pedirá al pj que la detenga, si no será él quien se defiende. Si el pj llegase a ayudar a la lamia Bescarath no olvidará eso, y el pj se habrá ganado un enemigo mortal muy peligroso.

Lo que pueden obtener los pjs hablando con los diferentes cainitas de Turín: como ya mencionamos anteriormente, el número de sanguijuelas en la ciudad oscila levemente, siendo trece el número habitual, aunque uno de estos ya no verá mas la luna brillar en las noches turinesas, víctima supuestamente de los Giovanni. En caso que los pjs se encuentren bastante perdidos después de su larga ausencia cabe la posibilidad que decidan recurrir a sus respectivos clanes para que estos les proporcionen un poco de ayuda o información. A continuación va un breve resumen sobre lo que podrían encontrarse al tratar con sus parientes —o tal vez con otros clanes ajenos al suyo, esos nosferatu expertos en recabar información de donde nadie sacaría nada —.

Clan nosferatu: los dos miembros que actualmente viven en Turín son Klaus y Leonardo. El primero, un alto vampiro de ascendencia germánica es bastante hosco, y rara vez se deja ver. Para encontrarlo, lo primero será saber de su presencia, cosa que a menos que pregunten directamente nunca sabrán pues nadie menciona su nombre, no por nada en particular, simplemente debido al hecho que como casi nunca se deja ver la mayor parte del tiempo no son conscientes que hay un cainita alemán viviendo en el enorme subsuelo de la ciudad. En caso que pregunten por los nosferatu que hay en Turín, les mencionarán dos personajes: uno es Leonardo, un vampiro de no mas de cincuenta años que de joven fue víctima de unos ladrones que le marcaron la cara con una tea, desfigurándolo y convirtiéndolo en un paria para la sociedad turinesa, y que a la edad de veinticinco años fue transformado en lo que es ahora por un antiguo nosferatu que ya no vive allí. A Leonardo se le puede encontrar vagando por el cementerio de la zona norte de la ciudad, un lugar que el ha convertido en su hogar. Leonardo es bastante cobarde, así que los pjs deberán pasar un buen rato vagando entre las lápidas de piedra hasta que éste decida hacer acto de presencia. Además, si los pjs no llevan ya uno o dos días en la ciudad de forma que el nosferatu no tenga noticias claras de quienes son y alguna cosa mas, será aún más difícil hacerlo aparecer, pues este utilizará su ofuscación a nivel tres para mantenerse oculto. Si finalmente consiguen entablar contacto con él, este intentará todo el rato permanecer medio oculto entre las sombras; son muchos años, pero la marca de la tragedia en su cara todavía lo tiene marcado, así que intentará ocultar su rostro. Pero a pesar de conseguir hablar con él, poco es lo que este está dispuesto a explicarlos, únicamente hechos referentes a la propia ciudad y como mucho lo que los pjs ya saben, es decir, la muerte de Cappadocius, el auge de los venecianos, pero nada referente a movimientos inquisitoriales o a algún libro en particular, entre otras cosas porque su desconocimiento en este tema es casi absoluto.

El segundo nosferatu —que no en edad ni en importancia — es Klaus. Si preguntan por él, lo único que les dirán es que vive en los subsuelos, si le preguntan a Leonardo este les dirá que empiecen a buscar por la zona de las cisternas, al norte de la ciudad; naturalmente, allí no lo van a encontrar pues el nosferatu no enviaría unos perfectos desconocidos a la guarida de un hermano de clan, pero si que le dará tiempo al alemán de avisarlo y que este vaya a su encuentro si se muestra interesado.

La zona de las cisternas es un complejo, ahora abandonado, de enormes depósitos de piedra que servían para contener el agua de las lluvias, pero que ahora ya se encuentran en desuso. Comunicaban con la red de alcantarillado de la ciudad a través de grandes canalizaciones excavadas en el interior de la tierra y que sirven como hábitat idóneo para un nosferatu. Los depósitos son en total unos veinte, y descubrirán que todos van a comunicar a una gran canalización principal, eso si, después de caminar un buen rato. Cada depósito mide algo así como unos diez por diez, con unos quince metros de altura. En su interior encontrarán unas escaleras talladas en roca que conducen a una gran bóveda por la que se entra en la canalización. Todo el suelo es un fangal, con criaturas corriendo de aquí para allá y un olor nauseabundo que irá incrementándose a medida que el grupo se adentre en su interior. La altura de los pasadizos es de un metro y medio, así que los pjs tendrán que ir seguramente un poco encorvados. Estarán caminando un

buen rato y lo único que verán de vez en cuando será un grupo de ratas que los observan y salen corriendo. Cuando empiecen a cansarse con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6 oírán una especie de gruñido que viene de unos metros mas adelante. Si se acercan se darán de bruces con lo que parece una rata gigantesca del tamaño de un poney, sin duda convertida en ghoul por la sangre de un vampiro. Cuatro ratas más saldrán de la oscuridad y rodearán al grupo. No será necesario por eso que se lancen a atacarlas, las ratas se mantienen inmóviles. De detrás de una de ellas, oculto entre las sombras hasta ese momento aparecerá Klaus. Al principio se mostrará bastante receloso hacia los pjs, pero tan solo es una fachada. En realidad está más que interesado por el grupo. Lamentablemente no podrá serles de mucha ayuda, no les explicará nada que en principio estos no sepan. Lo que si que hará será darles un consejo:

“Si en verdad necesitáis ayuda sólo puedo daros un consejo: lo mejor es que os dirijáis hacia la abadía de Montazzi, situada cerca de Treviso, aunque me parece que dada la condición de uno de vuestro grupo –aquí mirará al pj capadocio en caso que este se encuentre presente –puede ser una decisión bastante arriesgada, al menos para él. Allí encontrareis a Carlo, quizás él pueda ayudaros. Yo no puedo hacer nada más. Y sobre todo, cuidados de los Gionvanni, si descubren la presencia de vuestro compañero no cejarán en su empeño de destruirlos, y quizás no se conformen sólo con él.”

Después de esta conversación, y a menos que los pjs tengan algo mas que preguntarlo, Klaus desaparecerá junto con sus animales. Será ahora tarea de los ps salir de allí, aunque bien pronto encontrarán una canalización que va a dar a una canalización con salida a una zona medio abandonada de Turín.

Si el pj ventrue decide contactar con Víctor, a este se le puede encontrar normalmente –cuando no está en otra parte –en una antigua casa señorial de una familia acaudalada de la ciudad. Víctor es un antiguo luchador de las cruzadas que fue convertido por un cainita que vio en el encarnado el ideal de caballero que siempre había reverenciado. Lamentablemente, su sire cayó bajo una tormenta de fuego arrojada en un asalto a una fortaleza árabe. Una vez terminada la cruzada, decidió volver a su país y allí instalarse con su nueva familia. Convirtió en ghouls a una familia acaudalada y desde entonces vive en la misma ciudad que se encuentra ahora el grupo. Es un vampiro orgulloso, quizás no tanto como Fabrizio pero también con una buena dosis. Recibirá al pj en el salón principal de la mansión, una amplia estancia donde un criado servirá en una bandeja unas bellas copas llenas con sangre para deleite de un cainita sediento. Pero para desgracia del pj Víctor no podrá ayudar en nada. Desconoce cualquier cosa referente al libro, y tan solo podría ayudar si el pj le preguntará sobre el paradero de Tomasso, en la suposición que es este el que lleva o llevaba el libro. Si es así, le pedirá un plazo de tiempo para intentar descubrir algo gracias a sus contactos, pero el tiempo no bajará de los veinte días. Si acepta el ofrecimiento Víctor le pedirá que se quede por los alrededores y que le diga donde puede encontrarlo cuando sepa algo. Naturalmente no se contentará con una explicación burda, sino que pedirá una explicación convincente para moverse, de lo contrario no ayudará en nada. En caso que finalmente lleguen a un acuerdo y espere a que le de noticias, al cabo de dieciocho Víctor lo llamará y le explicará que ha averiguado.

“He movido hilos, utilizado altos contactos que solo yo poseo, y he de decir que vuestro Tomasso es verdaderamente alguien destacado; ciertamente, no me gustaría tenerlo como enemigo. Parece ser que en último año vuestro amigo estuvo todo el tiempo en Roma, aunque no he podido averiguar de donde venía cuando llegó. Hace poco se dirigió hacia Venecia, donde permaneció dos semanas, luego fue a una abadía cerca de Aquilea, donde estuvo una semana, volvió a Roma, de allí a Milán y luego a un monasterio en las faldas de las montañas cercanas a Belluno. Allí estuvo un par de días, luego desaparece durante una semana y aparece hace tres de nuevo en Roma, donde parece ser que aún se encontraba hasta hace unos días, aunque según he podido averiguar, ha sido comisionando como mensajero papal y se dirige rumbo Constantinopla en un barco de la armada veneciana. No he podido averiguar que es lo que lo lleva allí, debe ser algo muy secreto dentro de la curia pues ni mis contactos – que he de decir que gozan de una muy favorable posición dentro de sus estamentos –han conseguido averiguar nada.”

Esto será todo lo que el ventrue podrá averiguar, cosas que no es poco.

Otro contacto sería a través de algún miembro del clan toreador, o Juan o Paolo o Rodolfo. Lamentablemente, sólo uno de ellos, Rodolfo, puede ser de alguna utilidad pues los otros dos están plenamente dedicados a su actividad de mecenazgo de futuros talentos artísticos, dedicando poco tiempo a nada que no esté relacionado con dicho campo. Rodolfo no es tan estrecho de miras, y mantiene unos excelentes contactos dentro de la iglesia. Su casa, un portento de belleza y buen gusto, significará una velada agradable para cualquier toreador que decida visitarlo. En caso que éste no fuera solo la visita se limitaría al salón donde les recibirá, aunque si el toreador lo desea podrá quedarse mas tiempo para contemplar y admirar las obras de arte que la casa acoge. Después de la visita, Rodolfo pedirá al pj que le cuente los motivos por los cuales ha venido en caso que éste aún no lo haya hecho. A menos que, al igual

que en el caso del ventrue, no se mencione a Tomasso, el cainita no podrá ser de ninguna ayuda. Si llega a mencionarlo, Rodolfo se ofrecerá a averiguar lo que pueda.

“Un poco de diversión no me vendrá mal, últimamente me aburro bastante, a pesar de la guerra existente entre Milán, Florencia y Venecia, aunque aquí afortunadamente eso no nos afecta en gran medida. Dejadme un mes aproximadamente y averiguaré lo que pueda.”

Si el pj acepta y transcurre el lapso de tiempo antes mencionado, Rodolfo hará llamar al pj y le explicará lo que ha averiguado. A grandes rasgos será lo mismo que hizo Víctor, añadiendo por eso un dato. *“Vuestro estimado Tomasso se dirige a Constantinopla enviado según parece directamente por el Papa. Sin duda algo ha sucedido, aunque por lo que he averiguado todo se debe a algo sucedido en Aquilea. No sé que fue exactamente, pero parece lo suficientemente grave para involucrar a la más alta jerarquía eclesiástica.”*

Así pues, tras su estancia en Turín los pjs tienen tres posibilidades: la primera es dirigirse hacia donde les dijo el nosferatu Klaus, es decir, la abadía de Montazzi, cerca de Treviso. La segunda opción consiste en seguir la ruta de Tomasso intentando averiguar algo más por el camino. La tercera y última –siempre y cuando no decidan volver, cosa que esperemos no suceda –es ir directamente a Constantinopla, bien a través de mar –opción muy arriesgada y que debería resultar en varios ataques en pleno día y con barcos hundidos o incendiados, o alguna otra idea que a un máster malévolo se le ocurra –o a través de tierra, que a fin de cuentas tampoco los llevaría tan lejos de Montazzi y la ruta seguida por Tomasso en los últimos tiempos. Sea como sea, como siempre los pjs tienen la última palabra. A continuación vienen las explicaciones de algunos sucesos en caso que los pjs sigan el camino hacia la abadía, aunque el pj deberá adaptarlos al comportamiento de su grupo.

EL DUCADO DE MILÁN

Tras abandonar la ciudad de Turín una vía lleva a través de Vercelli i Novara hasta la ciudad de Milán. Otra, a través de Asti –entrando por tanto en el condado del mismo nombre – hasta Piacenza, pudiéndose desviar al norte hacia Lodi i Milán de nuevo o seguir hacia Cremona i Mantua, y de allí a Verona o Padua, todo dependiendo de lo cerca que quieran pasar de la ciudad de Venecia. Si cogieron la primera opción de todas, tras salir de Milán lo más lógico sería dirigirse a Brescia y de allí a Verona. Sea cual sea la opción, el grupo deberá cruzar el Ducado de Milán y entrar en la República de Venecia.

Camparentto: Cogiendo la vía que lleva hacia Vercelli, esta localidad se encuentra situada a unos 120 kilómetros aproximadamente de la capital de la Saboya. El camino no es muy amplio, atravesando parajes montañosos importantes en determinadas zonas. Afortunadamente, el tiempo acompaña y el grupo no sufrirá ningún contratiempo desde el punto de vista climatológico. Supondremos que utilizan algún tipo de medio para viajar, ya sea caballo o carromato, cosa que hará que avancen mas deprisa que no si fueran a pie. Tras dejar atrás Turín, irán pasando diferentes pueblos pequeños situados a ambos lados del camino lugares donde les será posible pasar un buen rato de descanso y alimentarse. No tendrán ningún tipo de encuentro especial, hasta llegar a un diminuto pueblecito llamado Camparentto, un conjunto de unas veinte casas de piedra situadas en la falda de una montaña. Ese día el cielo está encapotado y amenazando tormenta, cosa que se cumplirá cuando un trueno resuene en la lejanía y gotas de lluvia caigan sobre sus cabezas. Mientras vayan avanzando empezarán a distinguir las luces de las casas. Cuando entren en el pueblo, uno de los aldeanos se acercará a ellos y les preguntará dónde se dirigen. Digan lo que digan el hombre les comentará que no es buen momento para seguir, pues un rayo ha caído sobre un árbol el cual se ha partido y ha caído encima del puente que cruza el río unos dos kilómetros mas adelante rompiéndolo y haciendo imposible el que se pueda pasar. Supone que lo arreglaran al día siguiente, pero que ahora es imposible. Si quieren, en la taberna del pueblo podrán acogerlos en caso que decidan pasar noche allí. Si deciden no hacer caso y seguir adelante descubrirán que efectivamente hay un puente un kilómetro mas adelante, pero que ni esta roto ni nada por el estilo. Si deciden volver y pedir explicaciones serán atacados inmediatamente. Si deciden seguir adelante, pues nada, se perderán una buena pelea. En caso que hagan caso al lugareño y se dirijan a la taberna verán en las cuerdas que hay un caballo de monta y una mula, sin duda pertenecientes a la misma persona. Esta es un comerciante que se encuentra en la taberna, un hombre llamado Kyrios y natural de Tesalónica. El hombre habla griego y latín, aunque en esta última lengua se expresa con dificultades. Se dedica al comercio con objetos de orfebrería, y ahora regresa a casa tras vender toda su mercancía. Durante la conversación les explicará que vive en un pueblecito cercano a su ciudad natal y que allí su familia se dedica a fabricar las cosas que vende, pero que el no es persona a la que le guste estar siempre en el mismo lugar, por eso se dedica a viajar vendiendo sus productos. Debido a la alta calidad de su mercancía el viaje le sale altamente rentable. Durante la velada les explicará anécdotas referentes a sus múltiples viajes –tiene ya cincuenta y cinco

años –a lo largo de toda la península helénica y la costa del Adriático. También mencionará el sitio al cual está sometida la ciudad de Constantinopla por el imperio turco y como las potencias occidentales como Venecia o el Sacro Imperio Germánico pierden el tiempo en inútiles disputas y no hacen nada para remediar la situación, únicamente palabras y más palabras. Cuando sean aproximadamente las tres de la noche el bueno de Kyrios se retirará a descansar. Los pjs dispondrán de las cuadras, pues la habitación que había libre ya está ocupada por el griego. El posadero, un hombre llamado Francesco no les dejará opción de quedarse allí pues cierra durante la noche y ya es tarde. Si los pjs están en las cuadras una media hora después verán como un grupo de cinco sombras furtivas se dirigen hacia la posada y después de un ligero golpear esta se abre, entran y tras ellos Francesco cierra la puerta, todo esto si pasan naturalmente una Percepción + Alerta a dificultad 8. No transcurren ni cinco minutos cuando la puerta vuelve a abrirse y salen las mismas figuras que antes pero ahora llevando una especie de bulto. Si sacan idéntica tirada que antes se darán cuenta que se trata de un cuerpo. El grupo se perderá en la noche en dirección a una casa, donde entraran. Esta casa es una especie de prisión, pues allí mantendrán encerrado a Kyrios –quien naturalmente es el bulto sospechoso. Después de esto se dirigirán a las cuadras donde están los pjs. Con la misma tirada que antes oirán unas voces que se acercan hacia donde ellos están. Si miran con disimulo verán otro grupo, esta vez de ocho figuras que vienen. Si la Percepción + Alerta es satisfactoria a la misma dificultad verán que van armadas con hoces y hachas, además de algún garrote. El grupo intentará capturar vivo al grupo, pero si han de sacrificar alguno lo harán. Su idea es capturarlos también y llevarlos hasta el mismo cobertizo donde está Kyrios, mantenerlos allí durante un día y a la noche siguiente sacrificarlos. Si de los ocho caen más de cinco, el resto huirá. En este caso nadie saldrá de sus casas, temerosos ante los pjs si estos utilizaron sus poderes vampíricos de forma notoria. En caso contrario, cogerán nuevas fuerzas y volverán a la carga. Hay unos sesenta habitantes adultos, en caso que una tercera parte quede inútil el resto huirá hacia los bosques a la espera que el grupo se marche.

Que sucede en realidad? Sin saberlo los pjs han ido a dar con un pueblo de adoradores satánicos bajo la influencia de un diabolista, un mago que se encuentra bajo el dominio de un cainita del clan baali. El cainita llegó aquí hace ya cien años y descubrió la existencia de este mago del clan verbenna. Haciéndose pasar por un demonio consiguió corromper a la mayor parte del pueblo, exterminando a los que no cayeron bajo su influjo. Desde entonces fue adorado por todos creando una especie de culto, convirtiéndose el mago en la cabeza por así decirlo del rebaño. El mago también empezó a realizar pactos demoníacos, y ahora todo el pueblo está maldito. Para mantener su actual estado necesitan por eso realizar periódicos sacrificios humanos. Siempre utilizan el mismo sistema, dicen que el puente está roto y no se puede proseguir el camino y durante la noche capturan al ingenuo visitante y a la noche siguiente es sacrificado en un macabro ritual. Pero esta vez las víctimas no son humanos normales. En el pueblo, como decíamos antes hay un total de noventa y cuatro personas, sesenta adultas. Entre ellas vive el mago, de nombre Fabián. Su casa es una situada en la cima de una colina desde la cual se dominan los alrededores. Si los pjs suben hasta allí verán a una distancia de unos dos kilómetros sacando una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 lo que parecen ser los restos de una construcción, quizás un monasterio o una ermita, medio oculta por la vegetación. Allí exactamente es donde se celebran los rituales, aparte de ser el lugar donde tiene su morada el baali, de nombre por cierto Haak' n Beil.

Si los pjs son capturados –cosa poco probable –verán el ritual desde primera línea. Si hacen huir o exterminan a los lugareños, podrán seguir las huellas con un Percepción + Alerta a dificultad 8 las cuales les llevarán hasta el cobertizo donde se encuentra prisionero el comerciante griego. Éste está oculto en un pequeño subterráneo al cual se accede a través de una pequeña trampilla en el suelo, perfectamente visible y cerrada con un tronco de madera. Tras abrirla accederán a unas escaleras de madera que acaban en una pequeña habitación donde está atado Kyrios. Si lo liberan les estará agradecido para toda la vida, y como algo verdaderamente interesante les comentará que oyó que mencionaban algo de llevarlo al templo para realizar el ritual, y que un tal Haak estaría contento con la sangre vertida.

Para llegar hasta el monasterio hay que seguir un pequeño camino apenas visible, un sendero muy estrecho entre los árboles y arbustos que precisa una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 para ser encontrado. En este caso verán un sendero que circula entre los árboles. Con tiradas de Percepción + Alerta se darán cuenta que no se oyen los ruidos típicos del bosque, una calma inquietante reina en el lugar. Cuando lleguen recorridos unos mil metros deberán realizar una nueva tirada de Percepción + Alerta a dificultad 6. En caso de sacarla verán unas figuras agitarse delante suyo, a ambos lados del camino. Se trata de perros, pero muy grandes. Si se acercan –los perros ya los han visto y olido –se darán cuenta que no son lo que parecen. Unas enormes criaturas del tamaño de un lobo grande soltando espumarajos de rabia por la boca y con los ojos que parecen incandescentes les están observando atentamente, justo antes de lanzarse sobre ellos a una velocidad antinatural. Son un total de n° de pjs +1.

SABUESOS DEMONIO

FUE 4, DES 3, RES 5. CAR 1, MAN 4, APA 1. PER 5, INT 2, AST 3.

Habilidades: Alerta 4, Pelea 3, Esquivar 2, Intimidación 3, Sigilo 3, Ocultismo 2.

Fuerza de Voluntad: 4

Niveles de salud: OK, OK, -1, -1, -3, -5, Incapacitado.

Valor de armadura: 2 (7 dados de absorción en total).

Ataques/Poderes: Mordisco (6 dados de daño)

Garras (5 dados de daño)

Percepciones sobrenaturales.

Sufren inmensamente por culpa de la magia sagrada o la Fe Verdadera. Sanan cuando los toca un magus maligno y poderoso.



En caso de conseguir vencer al grupo de sabuesos tendrán ya camino libre hasta llegar al monasterio derruido.

En caso que no hayan hecho nada por impedir la ceremonia verán que el lugar se encuentra iluminado por decenas de antorchas –por ejemplo en el caso que abandonasen al comerciante y huyesen para volver luego, con lo cual la gente del pueblo procedería con el ritual de forma normal –; en caso contrario la oscuridad seguirá siendo absoluta. Si es el primer caso la gente del pueblo en su totalidad estará aquí, más el mago Fabián. Siguiendo el camino se llega a un claro donde está la construcción semiderruida. A partir de ahora supondremos que el ritual se celebra de forma normal, en caso contrario habrá que hacer las modificaciones pertinentes, como por

ejemplo que Fabián seguramente lo encontraron en su casa de la colina donde lucharían con él, o bien la quietud de la zona. Si el ritual sigue su progreso normal, lo que verán los pjs será la zona centra toda iluminada por las antorchas que llevan los congregados –luz que será visible desde el pueblo y que hará que el grupo deba enfrentarse al Rostcheck antes de entrar, a una dificultad de 8 debido al gran número de antorchas existentes – y todos mirando hacia la zona donde antes se encontraba el altar, no la burda imitación que es ahora. Allí, un Cristo boca abajo todo quemado cuelga de la pared del fondo. El altar ha sido sustituido por lo que parece una mesa de mármol, lugar donde habrán colocado al pobre Kyrios. Este yace con el pecho descubierto, las ropas del tronco hechas jirones colgando por los costados, mientras manos y pies han sido atadas a unas argollas que le impiden moverse. El humo de las antorchas llena la sala escapando tan solo por alguno de los agujeros del techo o las paredes. La secuencia del ritual será la siguiente: Fabián realizará las invocaciones pertinentes a su demonio en un latín degenerado por los numerosos nombres extraños entre los cuales los pjs –si sacan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 –identificarán como Nergal –tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad –el antiguo señor babilónico del Inframundo. Tras los rezos, el mago hará una serie de gestos, y utilizando una daga ornamental seccionará el tronco del pobre griego desde la garganta hasta el bajo vientre entre los gritos de agonía de éste y mientras su sangre salpica sus ropas. Entonces hundirá las dos manos en la cavidad y con una fuerza aparentemente sobrehumana le abrirá la cavidad torácica. En ese momento, cuatro de los lugareños se acercarán a la parte lateral de la nave, a unos cuatro metros del altar. Allí empezarán a tirar de una argolla del suelo, levantando después de grandes esfuerzos lo que parece desde la distancia la tapa de un pozo. Después se apartarán rápidamente. Después de unos breves segundos, y mientras Kyrios sigue gritando, una especie de llamarada surgirá del pozo y un penetrante olor a ácido llenará la estancia, propagándose por los alrededores. La multitud dará un paso atrás para inmediatamente, y siguiendo las instrucciones de Fabián empezar una especie de cántico de tonos muy lúgubres y tenebrosos. Los pjs verán aparecer una criatura envuelta en llamas que se dirigirá hacia el encadenado. Naturalmente, aquí hay que hacer una puntualización: el demonio es el cainita baali, y no es que esté atrapado en ese pozo. Todo es un montaje de cara a mantener la mascarada que tiene aquí montada; él es perfectamente capaz de salir de allí cuando quiera. En caso que un pj lance Auspex a nivel dos sobre el supuesto diablo se dará cuenta que este no es más que un cainita satanista, un baali con toda probabilidad. El vampiro se acercará hasta el pobre Kyrios y allí se lanzará sobre su cuerpo indefenso hasta despedazarlo, eso tras

chuparle toda la sangre. Tras esto regresará a su cubil, momento en el que los cuatro lugareños de antes volverán a colocar la tapa. Tras una nueva arenga del magi, la multitud se disolverá regresando a sus casas y dejando los restos del griego allí tirados.

Los pjs pueden intervenir en cualquier momento, ya sea para salvar al futuro muerto, para vengarlo, después que todos se hayan ido o mientras aún estén. Si luchan con toda la multitud, no es una buena idea y lo tendrán bastante mal: la presencia del supuesto diablo les da fuerzas y no huirán delante cualquier exhibición de poder que hagan los pj, y considerando su número.... si deciden, al contrario, entrar cuando todos estén ahí pero el demonio aún no haya aparecido, la mayoría de la gente decidirá huir, aunque el magi y un total de 1d10 +4 decidirán quedarse (con un límite de diez). Eso sí, tras 1d10 asaltos de lucha Haak' n Beil hará su aparición.

LUGAREÑOS

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 1, Pelea 2, Armas cuerpo a cuerpo 2.

Fuerza de voluntad: 6

Armas: Hacha, garrote.

FABIÁN EL MAGI

FUE 3, DES 4, RES 3 CAR 3, MAN 4, APA 3 PER 3, INT 4, AST 4

Habilidades: Actuar 2, Alerta 2, Empatía 4, Intimidación 3, Liderazgo 4, Tiro con arco 4, Academicismo 2, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 2.

Poderes: Se considerará que Fabián puede realizar proezas similares a las siguientes disciplinas vampíricas, aunque en el caso de utilizar Mago La Cruzada se crearía un magi de nivel medio.

Presencia 3, Dominación 3, Rego Tempestas 5, Rego elementum 3, Creo Ignem 4.

Además, gracias a sus pactos diabólicos Fabián posee el don de Armadura 6 y Llama (ambos concesiones demoníacas).

HAAK' N BEIL

Este poderoso cainita es un baali de quinta generación , un auténtico reto para cualquier grupo de pjs que lleguen a encontrarse con él, especialmente si se encuentra acompañado por su legión de fieles y su discípulo magi Fabián, no porque puedan rivalizar en poder con él sino por la ayuda que pueden suponer en caso de un enfrentamiento mortal. Llegado de la zona conocida como Mesopotamia, se trata de un cainita de mas de dos mil años, un monstruo vivo ejemplo de lo que significa su clan en el mundo del medioevo oscuro. Un ser depravado, adorador demoníaco, corrompedor de almas y asesino letal que recorrió el sudeste de Europa viajando desde la lejana Grecia hasta las tierras heladas de Escandinavia, instalándose finalmente en el monasterio donde se encuentran ahora los pjs. Aquí instauró un culto adorador del demonio y haciendo que todo el mundo lo considerase la encarnación del maligno consiguió una fuente inagotable de sangre humana sin necesidad de tener que cazar, pues la gente del pueblo ya se encargaba de proporcionarle su sustento. Pero Haak' n Beil no es tonto y sabe que tarde o temprano será descubierto, aunque el pensaba que los primeros quizás serían los garous que habitan en las montañas de los alrededores, no un grupo de cainitas como él. Por eso, bajo las ruinas del antiguo monasterio ha construido con la tranquilidad que dan los años un auténtico templo en honor a Nergal repleto de trampas para recibir a cualquier invitado no deseado. Entrará en combate si la situación paras sus seguidores va de mal en peor, pero si se da cuenta que igualmente no puede con ellos a campo abierto utilizará su Protean a nivel seis para hundirse en la tierra y llegar a la seguridad de su santuario a la espera que sus enemigos se decidan a bajar.

HAAK' N BEIL

FUE 5, DES 7, RES 6. CAR 6, MAN 7, APA 4. PER 5, INT 6, AST 6

Talentos: Actuar 4, Alerta 6, Atletismo 4, Esquivar 6, Empatía 5, Intimidación 5, Liderazgo 6, Pelea 6.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Tiro con arco 4, Sigilo 6, Supervivencia 5, Trato con animales 4.

Conocimientos: Academicismo 3, Lingüística 5, Ocultismo 7.

Disciplinas: Animalismo 3, Áuspex 4, Celeridad 3, Daimonion 7, Dominación 4, Fortaleza 5, Ofuscación 3, Potencia 4, Presencia 5, Protean 6.

Concesiones demoníacas: Servidores (sabuesos), Armadura 3.
 Fuerza de Voluntad: 10
 Vía: Diabolis 2.

La guarida: Si los pjs se encuentran en la nave del monasterio sin ningún oponente podrán registrarlo con tranquilidad. La zona del altar donde se iba a celebrar el sacrificio ya fue descrita y allí el grupo no podrá encontrar nada que les llame de manera especial la atención. Si se dirigen hacia la pared posterior, en un lateral encontrarán una puerta de madera que ha sido arrancada de sus goznes y ahora está tirada por el suelo entre los escombros. Multitud de piedras, tabloncillos de madera y restos de cuando la iglesia estaba todavía ocupada pueden encontrarse esparcidos entre suciedad y tierra. La parte de atrás de la construcción era sin duda el lugar donde vivían los curas que realizaban las misas hace ya decenios. Nada absolutamente de interés puede ser encontrado aquí. Lo más interesante como ya mencionamos antes que pueden hallar en toda la planta es el pozo por donde apareció la criatura envuelta en llamas y que no era otra que el baali Haak' n Beil. Si se levanta la argolla que cierra el pozo –para lo cual necesitarán vencer una fuerza de 10 –lo primero que notarán antes de nada será el profundo olor a azufre que emana de su interior. La entrada revelará una profunda excavación que se hunde en las entrañas de la tierra y de la que no llega a vislumbrarse el final. Unas agarraderas metálicas en un lateral de dicho túnel permiten descender sin muchas complicaciones. El descenso se prolongará durante cincuenta metros. Al final de todo se llega a una especie de bóveda, una sala circular de unos diez metros de diámetro con las paredes decoradas con huesos aparentemente humanos –como revelará una tirada de Inteligencia + Tanatología o Medicina a dificultad 5 –clavados por un extremo y libres por el otro, a modo de estacas horizontales. Únicamente en el lugar donde hay una arcada que permite acceder a un pasillo no encontrarán esta macabra obra de arte. Si se dirigen hacia la arcada deberán realizar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7. En caso de pasarla descubrirán en el suelo lo que parece una delgada banda de tierra ligeramente más alta que el resto. Si escarban verán que se trata de una trampa. Si encuentran esta banda tendrán derecho a realizar una nueva tirada pero esta vez a dificultad 8, y en caso de pasarla se darán cuenta que en el umbral de la puerta, justo en la arcada, una delgada línea marca lo que parece ser el borde afiladísimo de una cuchilla. En caso de fallar y pisar la banda la hoja caerá desde el techo de la arcada realizando un total de diez dados de daño. Inmediatamente la hoja se retirará y volverá a su posición original. Tras cruzar la arcada se adentrarán en un corredor amplio, de unos tres metros de ancho por tres de alto y diez de longitud totalmente a oscuras. Con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 descubrirán una delgada línea que recorre todo el corredor de extremo a extremo por su zona central. Esta es una trampa que se activa por el peso, imposible de desactivar desde donde están. La única forma de evitarla es que no se coloquen más de doscientos kilos a la vez en el corredor. En caso contrario las dos hojas de la trampa se abrirán y todo aquel que se encuentre en ese momento en el corredor caerá a un pozo de diez metros de altura donde el suelo está plagado de estacas recubiertas de plata, una trampa sin duda preparada para lupinos. Quien caiga recibirá primero el daño por la caída, unos cuatro niveles de daño y con posterioridad el sufrido por las estacas. Cada estaca realiza un total de 5 niveles de salud, y además habrá que realizar una tirada con 1D10. Un resultado de 1 significa que una atravesado el corazón de un pj. Para saber sobre cuantas cae cada uno tirar 1D10/2. Naturalmente, sólo una podrá empalar el corazón del vampiro en caso que éste sacase varios unos. Si a pesar de todo consiguen cruzar el pasillo llegarán a una puerta de madera con ribetes de hierro. Dicha puerta da a una sala, el santuario del baali. Si la abren –tirada de Destreza + Fullerías a dificultad 9 o la echan abajo se encontrarán en lo que parece una especie de templo dedicado al demonio: velas, extrañas inscripciones en las paredes, símbolos satánicos –todo acompañado con tiradas de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 5 para saber que representan – y otras mostrando extrañas criaturas demoníacas. El centro de la sala, por cierto de un diámetro de unos veinte metros, lo ocupa un sarcófago. Si Haak' n Beil aún vive estará oculto mediante su ofuscación en un extremo de la sala. Cuando los pjs entren empezará a soltar todo su poder contra el grupo, aunque si las cosas se tuercen mucho intentará desaparecer usando Protean seis y hundirse en la tierra. Es posible entonces que no lo vuelvan a ver, pero eso sí, los pjs se habrán ganado un enemigo mortal que los empezará a perseguir a partir de entonces. En caso de registrar toda la estancia no encontrarán nada de interés excepto unos antiquísimos pergaminos escritos en un idioma desconocido para ellos. Los pjs no lo saben, pero los pergaminos que tienen entre manos hacen referencia al Khytsñibetch, aunque esto no lo sabrán quizás hasta más adelante; o quizás nunca, eso suponiendo que se los lleven consigo.

Siguiendo viaje hacia Milán: tras abandonar el pueblo maldito es posible que el bueno de Kyrios viaje con ellos, siempre y cuando no sea consciente de la naturaleza de sus salvadores. Si es así se habrán ganado un amigo que quizás les pueda servir de guía cuando abandonen la zona italiana y se adentren en la zona eslava rumbo a Grecia. Mientras llegan habrán de cruzar antes otras tierras, y en esas estarán viajando a través del Ducado de Milán. Tras unos días cruzando parajes montañosos abandonarán las montañas y entrarán en terrenos menos accidentados. El viaje transcurrirá sin más incidentes hasta que finalmente llegarán a la ciudad de Milán. A medida que se vayan acercando se darán cuenta que el exterior de la ciudad parece tomado por los soldados, y es que como deberían recordar la zona se encuentra en guerra con Venecia. A medida que se vayan acercando a las puertas de la ciudad verán que la zona donde se encuentra la entrada principal está literalmente tomada por gran cantidad de gente. Si se aproximan verán que de la parte superior de la muralla cuelgan dos jaulas de hierro oxidado, en el interior de las cuales hay dos hombres obligados a permanecer de pie todo el rato debido a la estructura de ésta. La gente, aparte de mirarlos, los está insultando y escupiendo, y algún exaltado en exceso les arroja alguna piedra ante la pasividad de los soldados que allí se encuentran. Si preguntan a cualquiera les dirá que se trata de dos traidores, dos espías al servicio de Venecia y capturados cuando intentaban asesinar a Francesco Sforza, el “condottiere” que gobierna Milán. Los dos hombres, lejos de aparentar estar asustados muestran un autodomínio ejemplar y miran a la multitud con actitud desafiante. Si los pjs permanecen allí durante unos segundos mas oirán –con una tirada de Percepción + Alerta naturalmente, a dificultad 6 –que alguien comenta “*a ver cuantos días mas aguantan esos bárbaros*”. Si, extrañados, deciden preguntar a quien a dicho esa frase a que se refiere la contestación será que “*esos bastardos llevan ya cinco días sin comida ni agua, algo inhumano. De sus bocas no ha escapado ni un gemido, ni una palabra. Necesitaron cinco hombres para sujetar a cada uno.*” Si a alguien se le ocurre preguntar de donde vienen, o como pueden estar tan seguros que los envían los venecianos la respuesta será: “*¿Y quién sino iba a enviarlos? No importa que nadie sepa que idioma hablan, querían matar al “condottiere” y eso es suficiente. Lo que no entiendo es como todavía viven, con la cantidad de piedras que les hemos arrojado y el tiempo que llevan allí encerrados sin agua y sin nada*”. En caso que algún pj tenga la brillante idea de utilizar Áuspex sobre ellos se dará cuenta que son ghouls en realidad.

El complot: Tal y como seguramente descubrirán los pjs, los dos hombres atrapados en las celdas colgantes son ghouls, pero no enviados por Venecia, ni tan solo por los Giovanni venecianos. En realidad se trata de dos ghouls enviados por un tremere llamado Vaclal Dubkan. Para entenderlo todo, por eso, habremos de retroceder ligeramente en el tiempo y hacer un poco de historia cainita. La ciudad de Milán se encuentra bajo el control de Rudolf, un miembro del clan Brujah,. Importante centro comercial del norte de Italia y pretendido bastión por parte de los Ventrue y los Lasombra. Además, Milán entró en guerra con Venecia enfrentándose al clan Giovanni, estableciendo una alianza con la ciudad de Florencia, feudo toreador por excelencia y enemigo de Florencia. Intereses comerciales todo ellos, al menos eso suponen los mortales. Pero volviendo a Rudolf, como su nombre indica, no es originario de la península itálica sino que se trata de un vampiro natural de la zona de la selva negra alemana. En uno de sus viajes cuando ya se había convertido en el ser que es ahora tropezó con un pueblo en plena zona albanesa, en su vertiente más oriental. Allí se enfrentó al señor de aquellas tierras, un tzimisce llamado Dubkan –si, el mismo de antes –al cual humilló delante de todo su rebaño. Malherido y al borde de la muerte, Rudolf cometió el error de no matarlo cuando tuvo la oportunidad y se conformó con dejarlo moribundo, confiando tal vez que la gente a la cual Dubkan había oprimido acabaría con él. Pero el miedo acumulado durante generaciones pudo más en ellos, y temerosos de no poder acabar con su vida lo dejaron vivir, es mas, lo ayudaron a recuperarse sacrificando incluso unos ancianos para que el vampiro dispusiera de la sangre necesaria. Pero Vaclal Dubkan en lugar de mostrarse agradecido se mostró como lo que en realidad era, un señor tzimisce, y en su orgullo herido no podía dejar que nadie conociese que debía su vida a unos vulgares mortales. Así que desató su rabia asesina y en una sola noche aniquiló a todo el pueblo. Incluso su neonato, Timaras, también murió. Hasta allí llegó su rabia. Pero la mayor parte de esta se dirigía contra aquel que lo había humillado y vejado, y ese no es otro que Rudolf. Hasta que el germano no sea humillado y arrastrado por el barro como lo fue él y luego muera bajo su mano y su odio Vaclal no podrá regresar a su tierra, no mientras su honor sea objeto de burla por los hermanos de su clan que no pueden respetar a alguien que fue humillado por un vampiro ajeno a su clan y además en su propia casa. Pero Dubkan no lo tuvo fácil: Rudolf demostró ser mucho mejor de lo que ya parecía, e incluso consiguió alzarse con el control de una ciudad como la misma Milán. Esto hizo más difícil la tarea del tzimisce. Pero la guerra que estallo entre las potencias italianas hizo que empezará a vislumbrar una posibilidad de venganza. Los vampiros son seres que debido a su naturaleza suelen poseer una gran paciencia, y esta es además una de las virtudes de Dubkan. Supo esperar durante siglos a que llegará su momento, y este lo hizo cuando su enemigo apoyó al que se convertiría en nuevo “condottiere” y prosiguió la guerra contra Venecia, enfrentándose al apoyo que los giovanni daban a la ciudad y mas aún

después de la desaparición de Capadoccus, resueltos a consolidarse gracias en parte a la potencia de las sociedad mortal a la cual dominaban en secreto. Dubkan vió su oportunidad y decidió actuar. Gracias a él se produjo un recrudescimiento de la guerra, y ahora resolvió asesinar al protegido y cabeza visible de Rudolf en la sociedad humana. Si conseguía desprestigiar al Brujah a los ojos de sus hermanos y perdía el control de Milán una parte de su venganza estaría cumplida. Entonces sólo faltaría ya que matará al teutón con sus manos. Así envió a dos ghouls a realizar el trabajo. Para ello escogió a dos criados suyos naturales de Polonia, lugar donde se había refugiado tras la matanza de su pueblo. Estos dos ghouls, antiguos ya, habían sido especialmente escogidos para una situación como esta. Pero con lo que no contó Vaclal fue que sus ghouls fallasen. Y es que temiendo una acción similar por parte de los Giovanni, Rudolf había extremado las precauciones tanto para él como para su protegido. Así fue como los dos ghouls fueron descubiertos pero, gracias a la dominación a la que habían sido sometidos, no consiguieron extraer ninguna información de ellos. Esto refrendó la opinión de Rudolf y de sus personas de confianza que los giovanni atentaban contra la vida de Sforza, creyendo que así la victoria en la guerra sería mucho más rápida. Además, Venecia se encuentra también enfrascada en la defensa de Constantinopla ante el avance otomano y no puede mantenerse distraída en dos frentes, aunque el segundo sea casi más testimonial que otra cosa. Una cosa es cierta, y es que nadie sospecha que no son los venecianos quienes están detrás del atentado sino el tzimisce. Éste se encuentra observando a los dos ghouls en el momento en que llegarán los pjs y en ese momento maquinará otro plan: propondrá de incógnito al pj ventrue el que mate a Rudolf. En un primer momento se hará pasar por un enviado del clan ventrue, explicando que fue descubierto intentando matar al “condottiere” y que sus ghouls fueron capturados, y que por tanto él ya no puede volver a intentarlo, pero que si el pj lo hiciese sería un gran favor para su clan y que sin duda sería recompensado. Su clan está muy interesado en arrebatar la ciudad a los brujah, y sin duda si lo consiguiesen el pj tendría muchas opciones de ser escogido Príncipe de Milán. Un centro comercial tan importante como esta ciudad sería un elemento clave en la política ventrue de no sólo los años venideros, sino también de los siglos. Además, arrebatarían un feudo vital para sus enemigos brujah e impedirían que los lasombra se hicieran con su control, clan también muy interesado –además de los giovanni, obviamente—. Vaclal utilizará su disciplina de vicisitud para transformarse y disimular sus rasgos tzimisce, escogiendo un aspecto más latino. Si a pesar de todo el pj acabase descubriéndolo entonces explicaría que se trata de un enviado giovanni con el objetivo de reclutar a alguien para cumpla el mismo objetivo que antes le había mencionado, pero que por razones obvias no podía explicarlo en un primer momento. Asegurará que no le importa como lo haga, simplemente que lleve a cabo el trato. Si el pj pide entonces que qué es lo que él obtiene a cambio, Vaclal, que por cierto afirmará entonces llamarse Antonio, asegura que el clan Giovanni le deberá entonces un favor, y eso no es una cosa que pueda tomarse a la ligera: el clan domina Venecia, sin duda la principal potencia marítima y comercial de todo el Mediterráneo, y esa no es una cosa que pueda uno ignorar. Un favor de tamaña magnitud obligaría a su clan a devolverlo por otro equivalente; y su clan siempre mantiene su palabra, como el pj bien sabe.

Intrigas en la ciudad: la gente permanecerá todavía unos veinte minutos alrededor de los prisioneros antes de empezar a separarse. Los guardias que tengan que hacer la guardia nocturna permanecerán en sus puestos a ambos lados de las puertas de la ciudad –son ocho en total –mientras por la parte superior de la muralla pueden verse algunos realizando cortas rondas al otro lado. Después de esos veinte minutos las puertas de la ciudad se cerrarán y los guardias no dejarán ya entrar a nadie. Si los pjs permanecen fuera podrán darse cuenta que hay un puñado considerable de gente que no ha entrado. Muchos son comerciantes y vendedores ambulantes los cuales prefieren montar por las mañanas una especie de mercado en el exterior para ahorrarse los impuestos que les cobrarían en la ciudad, aunque eso signifique que menos gente acudirá a ellos. Son alrededor de unas doscientas personas, quizás trescientas pues también hay viajeros que por llegar cuando las puertas ya estaban cerradas se ven obligados a pasar noche al raso. Se montan campamentos diferenciados, cada uno con su hoguera donde la gente se sienta alrededor para contar historias o narrar viejas leyendas. Una entre todas destaca sobremanera, se trata de un campamento gitano que si los pjs se acercan reconocerán de inmediato: es el mismo grupo que encontraron en la ciudad de Marsella, aquel donde la vidente les leyó la mano y hablaron con el ravnos llamado Zoltan –eso suponiendo que se los llegarán a encontrar en la ciudad costera –el cual les puso sobre aviso respecto a cierto demonio llamado Khytsñibetch y sobre los amigos y los enemigos (para recordarlo mejor visitar el fragmento pertinente, no vamos a repetirlo todo aquí). Los pjs, en caso que entablaran contacto con los gitanos, serán inmediatamente reconocidos por estos. En caso contrario, el episodio que se desarrolló allí tendría lugar aquí con las modificaciones que fueran pertinentes, y el que viene explicado a continuación ya no tendría lugar.

Tras saludar a los pjs la vidente Marilia pedirá al grupo que la sigan mientras pide a sus compañeros que despidan al resto de la gente, que esa noche no realizará más lecturas. La zingara los llevará hasta el interior de un carromato donde se encuentra Zoltan. Este se levantará y saludará amistosamente,

invitándolos a sentarse. Tras preguntar que ha sido de ellos estos últimos años responderá a las preguntas de los pjs lo mejor que pueda. Nada nuevo puede decirles sobre su viaje, nada excepto que la zona se está volviendo más y más peligrosa:

“Las disputas no cesan sino que van en aumento. El papado por un lado, el imperio germánico por otro, los turcos a las puertas de Constantinopla, los árabes a punto de caer en la península ibérica, guerra entre tremere y tzimisce en la zona oriental, los lupinos incordiando en las zonas montañosas y los bosques profundos... la verdad es que son demasiadas cosas, demasiados malos augurios para no pensar que algo terrible está a punto de suceder. He recogido murmullos de viajeros procedentes de las frías tierras del norte que hablan de que un gran demonio está a punto de despertar. Allí me encontré con un compañero que me explico que los pueblos nortehos están inquietos, comentan a baja voz que los espíritus malignos están a punto de andar sobre la tierra, rumores procedentes de mas allá de los pueblos árabes que dicen que un mal primordial está a punto de regresar, según todos ellos esto lo dicen o bien las piedras o los videntes o los que utilizan los huesos... sea como sea demasiadas coincidencias y demasiados malos presagios... como os dije hace tiempo las leyendas siempre tienen un trasfondo de verdad, y la del Khytsñibetch mucho me temo que lo sea en su totalidad...o casi”.

Si por aquellas casualidades los pjs no recuerdan que les dijo exactamente –alguien posee Memoria Eidética, o quizás lo apuntó –o bien no estaba todo el grupo y los que estaban no lo explicaron al resto – ante lo cual Zoltan mostrará su enfado hacia los que omitieron el encuentro – el ravnos se mostrará dispuesto a repetir aquello que les explico la vez anterior. Pero bueno, el tiempo pasa y Zoltan tampoco tiene toda la noche para dedicarla a los pjs, así que tras escuchar lo que éste tenía que decirles ya no tendrá nada que hacer en el campamento gitano.

Tras entrar en la ciudad podrán dirigirse a cualquier parte que ellos deseen. Las calles empezarán vaciarse poco a poco pero siempre encontrarán a alguien vagando por ellas, no importa la hora de la noche. Las tabernas son abundantes, así como las posadas así que no tendrán problemas de alojamiento. En cuanto se separen será cuando el supuesto giovanni se acerque al ventrue para proponerle el trato.

MILÁN VAMPÍRICO

Como ya mencionamos con anterioridad, gobierna la ciudad el príncipe Rudolf, cainita brujah que se encuentra detrás de la figura del “condottiere” Sforza. La ciudad consta de una población vampírica demasiado elevada para el número de pobladores que posee, pero el hecho que por los alrededores haya bastantes pueblos pequeños a muy escasa distancia hace que el total de vampiros pueda ser más elevado que no si estos asentamientos no existiesen. Milán es un muy destacado punto comercial y esto hace que su importancia sea capital, motivo por el cual es causa de disputa entre varios clanes en general y cainitas en particular. Actualmente se encuentra bajo control brujah, pero los ventrue y los lasombra han mostrado en repetidas ocasiones el interés que sienten hacia esta ciudad. Actualmente se encuentran en la ciudad un total de quince vampiros, eso sin contar a los ravnos ni al tzimisce Vaclal Dubkan, el cual permanece en el anonimato por razones obvias. Rudolf, como ya dijimos, es quien gobierna, ayudado de su vástago Antonino y otro brujah llamado Marcelo. Enfrentados a él directamente tenemos al lasombra Gustavo y a los ventrue Santos y Lúdvic. Ocultos en las catacumbas de la ciudad hay tres nosferatu, Alfonso, Aurelio y Sigmund. Otro clan importante es el toreador, con Rodolfo, María y Julio. Finalmente, un malkavian de nombre Mauro y dos tremere, Cáspen y su neonato Ricardo. Una población elevada para una situación compleja en la que la multitud de intereses provocan no pocas rencillas y enfrentamientos. El más importante es el que mantienen los brujah frente a los ventrue y los lasombra por el control de la ciudad. Aquí, Rudolf juega la importante carta de tener bajo su dominio al “condottiere” Francesco Sforza, mientras que los ventrue intentan jugar la carta del Imperio y los lasombra utilizan el poder de la iglesia para alcanzar sus propios fines, aunque hasta la fecha todo esto se ha mostrado como inútil frente a la estrategia brujah. Recientemente se ha instalado en la ciudad una capilla tremere conducida por Cáspen, un germano el cual momentáneamente simplemente ha sentado las bases para futuros pactos, entablando contactos con todos los bandos presentes. Los nosferatu se mueven como pez en el agua por las misteriosas criptas, subterráneos y catacumbas de Milán sirviéndose de su temible sistema de información para conseguir cualquier cosa que más adelante les pueda ser útil en su misterioso juego. Los toreador se encuentran enfrascados en su actividad como mecenas, dejando aparte las intrigas palaciegas mientras Mauro el malkavian se dedica a esparcir su locura por la villa. Con este bonito panorama será con lo que se encuentren los pjs cuando lleguen a la ciudad.

EL PRÍNCIPE BRUJAH RUDOLF

Como ya mencionamos anteriormente, Rudolf no nació en la península itálica, sino que sus orígenes hay que buscarlos en el Sacro Imperio Germánico, en la zona conocida como la Selva Negra. Allí fue un guerrero muy destacado, sobresaliendo entre su gente por su fuerza y su ferocidad en la batalla. Tal demostración de valor no podía pasar desapercibida para otro guerrero, un antiguo bruja norteafricano natural de Cartago que tras la destrucción de su ciudad por los ventrue se dedicó a vagar por las desoladas tierras del norte europeo. Rudolf fue herido en una batalla y no habría sobrevivido de no ser por la ayuda que le prestó su Sire, Balcam, convirtiéndolo en lo que es ahora. Éste murió en un enfrentamiento con un grupo de garous, no sin antes llevarse cinco por delante, tal era su poder. Rudolf huyó, y desde entonces no se perdona su cobardía en ese momento. Corrió y corrió sin mirar atrás, perdiéndose en la niebla y en la inmensidad de los bosques sin importarle en ese momento lo que le sucediese a su mentor. Desde entonces vagó y vagó, y en uno de sus viajes fue cuando entró en contacto con el tzimisce Dubkan al cual derrotó y dejó malherido y en letargo. Años más tarde llegó a Milán donde, con el tiempo, llegó a convertirse en Príncipe, aprovechando el enfrentamiento entre ventrue y lasombra por el poder para su propio provecho. Sabe que está sentado en un polvorín, y cuando se produjo la muerte del último de los Visconti, pasó como pudo el breve período de tres años de la “república ambrosiana” y colocó a Francesco Sforza, marido de Bianca, hija del último de los Visconti al mando de la ciudad de Milán. De carácter impaciente e impulsivo, con el paso del tiempo ha aprendido a tener paciencia y ahora es un buen dirigente para los cainitas, a pesar de las reticencias que algunos le profesan. Sabe también del poder creciente de los Giovanni en Venecia y una de sus máximas preocupaciones son los intentos de esta república por aplastar el poder milanés en la zona. Es consciente que un blanco apetitoso es Sforza, de aquí que esté sometido a una vigilancia especial, que éste ignora. Respecto a los dos ghouls apresados intentando matarlo, sus sospechas van dirigidas naturalmente a los venecianos, incapaz de pensar que después de tantos siglos alguien como Dubkan siga vivo y en su ánimo sólo anide la venganza.

RUDOLF, BRUJAH DE SEXTA GENERACIÓN

FUE 7, DES 5, RES 6. CAR 3, MAN 5, APA 3. PER 4, INT 5, AST 5.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 6, Equitación 2, Sigilo 4, Supervivencia 5.

Conocimientos: Leyes 2, Lingüística 4, Política 5.

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

Trasfondos: Aliados 3, Criados 4, Rebaño 4, Recursos 5, Posición 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 7.

ANTONINO, NEONATO DE RUDOLF

Natural del mismo Milán, Antonino fue convertido por Rudolf hace ahora unos ciento cincuenta años, por lo que su experiencia es aún escasa, a pesar de su tremendo potencial. Las causas por las que Rudolf lo adoptó son desconocidas, aunque algunos en la ciudad creen que el príncipe vio en su vástago un reflejo de él mismo cuando era joven. Antonino se ha mostrado como un vástago leal a su Sire, daría su vida por él si fuera necesario, y eso Rudolf lo sabe. Su principal misión en el Milán actual es la protección de Sforza, tarea en la que ha puesto todo su empeño, sirviéndose para ellos de su guardia de ghouls, escogiéndolos entre ellos a los más preparados. Su refugio es un palacete que perteneció a su familia a cuyos descendientes mantiene dominados para que su presencia allí no los extrañe y así evitar las sospechas a lo largo de los años.

ANTONINO, BRUJAH DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 5. CAR 2, MAN 3, APA 4. PER 4, INT 4, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 1.

Conocimientos: Lingüística 2, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Celeridad 2, Potencia 2, Dominación 3, Protean 1, Fortaleza 3.

Trasfondos: Aliados 2, Criados 5, Recursos 5, Mentor 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 3.

Camino: Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 7.

MARCELO, BRUJAH DE MILAN

Al igual que sucede con Antonino, Marcelo es natural de la misma ciudad donde vive en la actualidad, aunque su Sire es diferente. Y aquí radica la diferencia mas importante. Marcelo está convencido que Rudolf siente una clara predisposición hacia su vástago y ello repercute en su persona. Nunca lo admitirá, pues eso sería rebajarse, pero Marcelo empieza a sentir un odio exacerbado hacia su joven competidor. Lo que no sabe es que todo esto es debido a la manipulación que su mente sufre debido a la influencia de Mauro, el malkavian napolitano. Naturalmente, si lo descubriese, lo primero que haría sería destriparlo. Por suerte para ambos, la influencia de Mauro aún es muy superficial y el odio que siente aún no ha alcanzado cotas verdaderamente peligrosas, no yendo mas allá de explosiones de furia incontrolada y poco mas, que cesan a los pocos segundos. Suele encontrarse a Marcelo rodeado de jóvenes con los que se divierte y a los que luego asesina bebiendo su sangre en un paroxismo de brutalidad cuando los ataques de Mauro son mas salvajes. Mientras eso no sucede, se limita a vagar por allí con ellos, de taberna en taberna aprovechándose de su facultad de comer comida para pasar desapercibido.

MARCELO, BRUJAH DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 3, DES 5, RES 4. CAR 4, MAN 3, APA 4. PER 3, INT 3, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5.

Conocimientos: Lingüística 1.

Disciplinas: Celeridad 1, Potencia 3, Protean 1, Presencia 2., Fortaleza 1

Trasfondos: Aliados 1, Rebaño 4, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 3.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 6.

GUSTAVO, LASOMBRA

Natural de un pequeño pueblo del Piamonte, el joven Gustavo bien pronto entró a formar parte del mundo eclesiástico. Como menor de una familia importante de la zona, su futuro estaba claro desde el momento que nació, así que no tuvo donde elegir. Afortunadamente para él, el destino que le aguardaba fue de su agrado y ello facilitó el hecho que fuera escalando posiciones dentro de la iglesia. Allí fue descubierto por un antiguo lasombra que vio el tremendo potencial del muchacho. Dejó pasar el tiempo y cuando se dio cuenta que ese joven había madurado y sus expectativas habían sido cumplidas lo tomó como pupilo y protegido. Bajo su tutela, el joven Gustavo fue adquiriendo conocimientos y experiencia. Pero nada lo había preparado para lo que sucedió un día. Llegado el momento, su Sire lo abrazó y lo convirtió en su neonato. Al principio horrorizado, Gustavo poco a poco fue abriendo los ojos y se dio cuenta de las tremendas posibilidades que se habrían delante suyo. Fue así como de ser una cabeza prominente de la iglesia pasó a moverse en las sombras, moviendo los hilos a su antojo. Así fue como llegó a parar a Milán, como representante lasombra en la ciudad con el fin de conseguir atraerla para su clan. Y Gustavo se ha establecido como meta personal dicho objetivo. Para él es mas que una misión, se ha convertido en un reto a su capacidad. Su clan está preocupado por el auge veneciano, y sabe que el tiempo corre en su contra. Su mayor preocupación, aparte de Rudolf, es el ventrue Santos, a quien considera un personaje extremadamente maquiavélico, despreciando a su compañero Lúdivic a quien tiene por un inútil.

GUSTAVO, LASOMBRA DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 3, DES 3, RES 4. CAR 4, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 4, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Equitación 4, Etiqueta 4, Sigilo 2.

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

Disciplinas: Dominación 4, Fortaleza 1, Obtenebración 3, Presencia 2.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Criados 4, Influencia 2, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 2.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 8.

ALFONSO, AURELIO Y SIGMUND, NOSFERATU

Milán se encuentra, en su subsuelo, llena de vías de agua y catacumbas de épocas pasadas, la mayoría desconocidas para los habitantes de la superficie. Toda esta red, este submundo es aprovechado por los miembros del clan nosferatu que la han convertido en su territorio. Nada entra ni sale de sus dominios sin que ellos se enteren. Multitud de animales han sido convertidos en espías y ghouls sirviéndoles como sus ojos y sus oídos. Si un nosferatu no quiere ser encontrado, no lo será. Además, sus espías se expanden también hacia la superficie. Nada está a salvo de su red de información. Además, una ciudad como Milán, llena de pobres y desahuciados facilita su movilidad y les proporciona un numeroso grupo de contactos. Tres son las ratas que habitan aquí: Alfonso, Aurelio y Sigmund. Los dos primeros son originarios de la zona mientras que el tercero llegó aquí hace unos quince años. Según se muevan los pjs será tarea del narrador decidir como pueden ayudar a los pjs y si es que lo hacen, y a cambio de que. Las estadísticas que aparecen son las de Aurelio, el nosferatu más importante. Los otros dos, pertenecientes a una generación posterior presentan las mismas características sólo que un poco más pobres.

AURELIO, NOSFERATU DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 3, DES 3, RES 4. CAR 1, MAN 2, APA 0. PER 4, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Sigilo 4.

Conocimientos: Sabiduría Popular 3, Política 1.

Disciplinas: Animalismo 3, Áuspex 1, Protean 2, Fortaleza 1, Potencia 3, Ofuscación 4.

Trasfondos: Contactos 5, Aliados 2, Criados 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 3.

Camino: Humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

CÁSPER, TREMERE VIENÉS

Cáspér es más de lo que parece. Aparentemente, su aspecto es el de una persona frágil, de aspecto débil físicamente y que parece que se ha de romper en cualquier momento. Nada mas lejos de la realidad. Su apariencia enfermiza esconde una enorme vitalidad, como bien se encargan de descubrir sus enemigos –lamentablemente para ellos –cuando le desafían. Son sus múltiples cualidades las que hicieron que sus superiores de la Capilla de Viena lo escogieran para la difícil misión de instaurar una capilla nueva en Milán y de la que dependerían todas las posteriores del norte de la península itálica. Y a fe que Cáspér realizó a la perfección el encargo. La capilla está en funcionamiento y a ella ha llegado recientemente Ricardo, un neonato tremere del mismo Cáspér que tras su período de aprendizaje lo envió a Viena, y que ahora ha vuelto para ayudar a su Sire en su tarea de ayudar a su clan a expandirse por la zona. La capilla se encuentra oculta en una antigua casa, un palacio convertido supuestamente en lugar donde se actúa de mecenas en favor del arte. Esto ha llevado a los toreador a intentar infiltrarse para averiguar que ocurre, pero para su irritación, todos sus intentos han resultado fallidos sin motivo aparente, y aún hoy ignoran que donde supuestamente se fomenta la pintura o la escultura es en realidad el centro tremere mas importante de todo el ducado.

CÁSPER, TREMERE DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 5. CAR 3, MAN 3, APA 2. PER 4, INT 5, AST 6.

Talentos: Alerta 2, Esquivar 1, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 1, Herbolaria 2.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 2, Investigación 2, Lingüística 3, Medicina 2, Ocultismo 6.

Disciplinas: Áuspex 3, Protean 1, Fortaleza 3, Taumaturgia (Rego Elementum 4, Rego Vitae 5, Rego Motus 4, mas seis rituales de diferentes niveles).

Trasfondos: Contactos 4, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 4.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 9.

RICARDO, VÁSTAGO DE CÁSPER

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 3, APA 3. PER 4, INT 4, AST 4.

Talentos: Actuar 2, Alerta 2, Empatía 3, Intimidación 3, Pelea 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Etiqueta 2, Sigilo 1.
 Conocimientos: Academicismo 3, Lingüística 2, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2.
 Disciplinas: Dominación 3, Fortaleza 2, Presencia 1, Taumaturgia (Rego Elementum 3, Rego Tempestas 2, Rego ignae 3, mas cuatro rituales de diversos niveles).
 Trasfondos: Mentor 3, Recursos 2, Contactos 1.
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 4.
 Camino: Humanidad.
 Fuerza de Voluntad: 6.

MAURO, EL MALKAVIAN

Natural de Pavía, ciudad próxima a Milán, cuando Mauro era un muchacho sufrió un accidente al caer por un pozo. Milagrosamente salió con vida, pero desde entonces ya no fue el mismo. Su percepción de la realidad se había trastornado, y en el pueblo empezó a ser tomado por loco. Un día fue apedreado por unos muchachos compañeros de juegos y se vio obligado a huir so pena que lo mataran. Su locura no pasó desapercibida y fue “adoptado” por un viajero, curiosamente un malkavian que llevaba tiempo observándolo. Tras el abrazo, su primera acción fue volver locos a todos aquellos que le habían arrojado piedras tiempo antes. Cuando su mentor, en plena visión misteriosa desapareció Mauro se dirigió a la ciudad más próxima, Milán para más señas. Allí estableció contacto con, entre otros habitantes de la ciudad, con Marcelo. Allí, gracias al poder de sus disciplinas, fue capaz de observar el interior de sus pensamientos y se dio cuenta del tremendo campo de experimentación que allí anidaba. Ni corto ni perezoso, Mauro empezó a manipular la mente del brujah dirigiéndola en todo momento hacia el enfrentamiento entre éste y Antonino, el neonato de Rudolf, el príncipe de Milán. En este propósito vio Mauro la venganza de todos aquellos que alguna vez se habían burlado de él. Por ser Rudolf demasiado inalcanzable, al menos de momento, decidió atacarlo a través de la persona que le era mas querida, su neonato, y para ello se vale de ni mas ni menos que de un miembro de su mismo clan. En este momento Mauro presenta tres personalidades, la suya propia en que actúa como alguien maltratado por todos y que tiende a la introversión, otra en la que responde al nombre de Riggerbraunth, un ser maquiavélico y que solo aparece de vez en cuando, mientras Mauro se encuentra muy tranquilo o presa de una gran excitación, y Rinar, una especie de bárbaro sádico y asesino al que lo que le produce mas placer es el olor y el sabor de la sangre, aunque como cainita se encuentre saciado. Afortunadamente, esta personalidad aparece muy raramente, poco después que Mauro se sienta acosado por algo o que Riggerbraunth haya visto fallar alguna de sus maquinaciones. Por suerte, también desaparece a las pocas horas, aunque mientras está presente el malkavian es una peligrosa maquina de matar, mortal para cualquiera que se cruce en su camino y llame su atención mas de la cuenta. Lo raro es que aún no haya sido descubierto, pues los asesinatos y mutilaciones han llamado la atención de la guardia de la ciudad, así como de Rudolf, el cual se muestra preocupado pues cree que alguna especie de criatura –un garou –circula libremente por la calles de la ciudad.

El príncipe no ha hecho participe a nadie todavía de sus sospechas, antes prefiere que su guardia averigüe todo lo que pueda. Lamentablemente, sus esperanzas de que éstos obtengan resultados se están esfumando día a día, así que ya se está planteando tomar otras medidas

MAURO, MALKAVIAN DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 3, DES 4, RES 3. (como Rinar tratar como FUE 5, DES 5, RES 5)
 CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 2, AST 4.
 Talentos: Actuar 3, Alerta 1, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 1 (Como Rinar Pelea 4).
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Sigilo 1.
 Conocimientos: Sabiduría Popular 2, Ocultismo 1.
 Disciplinas: Dementación 4, Áuspex 1, Ofuscación 1, Protean 2.
 Trasfondos: Rebaño 1, Contactos 1.
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 2.
 Camino: Cielo.
 Fuerza de Voluntad: 6.

RODOLFO, JULIO Y MARIA, TOREADOR

La población toreador de Milán es una de las más numerosas, siendo tres los cainitas que en estos momentos habitan en ella. De todos, es quizás María la que goza de una mayor reputación –o sea, en la sociedad cainita eso significa poder –por encima de sus dos compañeros. La relación entre ellos es la de una competencia por ver quien se destaca en el mecenazgo de las Artes, tarea a la que los tres dedican sus máximos esfuerzos. En un segundo plano dejan todos los entresijos de tanto la política cainita como de la humana. Sus prioridades van dirigidas en otras direcciones. Lo que los pjs podrán obtener de ellos será bastante poco, excepto quizás el pj toreador que forma parte del grupo, aunque eso sí, tampoco conseguirá demasiado de ellos a menos que les ofrezca una buena motivación para olvidar aquello que más los preocupa y que no es otra cosa que sobrepasar a sus compañeros de clan en poseer la mayor y mejor colección de obras de arte.

RODOLFO, TOREADOR DE DECIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 3, MAN 3, APA 4. PER 2, INT 3, AST 3.

Talentos: Actuar 3, Alerta 1, Empatía 3, Intimidación 3, Liderazgo 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Etiqueta 2, Música 4.

Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 2.

Disciplinas: Áuspex 2, Dominación 1, Presencia 3.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 2.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 6.

JULIO, TOREADOR DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 3, APA 4. PER 2, INT 2, AST 3.

Talentos: Actuar 2, Alerta 1, Empatía 3, Intimidación 4, Liderazgo 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Etiqueta 2, Música 2, Pintura 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 2.

Disciplinas: Áuspex 2, Dominación 3, Presencia 3.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 3.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 7.

MARIA, TOREADOR DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 2, DES 4, RES 4. CAR 5, MAN 6, APA 5. PER 4, INT 4, AST 3.

Talentos: Actuar 4, Alerta 3, Empatía 4, Intimidación 4, Liderazgo 5.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Etiqueta 4, Música 4, Pintura 4.

Conocimientos: Academicismo 1, Lingüística 4, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 1, Política 3.

Disciplinas: Áuspex 3, Dominación 4, Presencia 5.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 8.

SANTOS Y LÚDOVIC, VENTRUE

Al igual que ocurre con los lasombra, el clan ventrue muestra una especial atención a todo aquello que sucede en la ciudad de Milán: su situación estratégica y la proximidad con la República de Venecia hacen de ella un bastión vital para los intereses ventrue en todo el sur del continente. El más importante miembro del clan presente en la ciudad es Santos, un ventrue de origen castellano poseedor de una mente extremadamente retorcida y una inteligencia poco común incluso dentro del mundo cainita. Su objetivo es conseguir hacerse con el control de la ciudad, y para ello ha ido moviéndose entre las sombras con el fin de conseguir los máximos apoyos si el cambio de príncipe llegara a ser posible. Para ello ha contactado con los nosferatu, con la finalidad de que le proporcionen cualquier información que posteriormente

podiera serle de utilidad. Además, ha iniciado un acercamiento con Cásper, el tremere pues ve en él a alguien que seguramente cobrará mayor importancia a medida que pase el tiempo. Por su parte, Lúdivic es un cainita que lleva vagando por la península itálica mas de setecientos años, un soldado mas que un pensador y al que Santos ha recurrido cuando ha necesitado la fuerza bruta. Aparte de esto, es impulsivo, de sangre caliente, presto a la acción antes que al razonamiento.

SANTOS, VENTRUE DE SEXTA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 5. CAR 4, MAN 5, APA 4. PER 3, INT 6, AST 7.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Etiqueta 2, Sigilo 1.

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

Disciplinas: Áuspex 2, Celeridad 2, Dominación 6, Fortaleza 2, Potencia 1, Presencia 2, Protean 1.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Criados 3, Rebaño 4, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 9.

LÚDOVIC, VENTRUE DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 5, DES 5, RES 5. CAR 3, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 3, AST 2.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Esquivar 2, Intimidación 3, Pelea 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 2.

Conocimientos: Lingüística 2, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Dominación 3, Potencia 3, Fortaleza 1, Protean 1.

Trasfondos: Aliados 2, Rebaño 3, Contactos 1, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: Caballería.

Fuerza de Voluntad: 7.

Encuentro con Vaclal Dubkan: cuando el grupo se encuentre observando a los dos ghouls, como ya dijimos su presencia será descubierta por Vaclal Dubkan que maquinará rápidamente una nueva estrategia en su plan para acabar con Rudolf. Mientras los pjs avanzan por la ciudad irán siendo observados por diferentes criados del tzimisce. Viendo el camino que siguen ordenará a uno de sus criados que los siga a distancia para averiguar donde se hospedan. Una vez lo sepa tomará sus medidas. Supondrá que lo primero que harán los pjs será ir a presentarse al príncipe de la ciudad, para lo cual o bien conocen su paradero o bien deberán buscarlo. Colocará algunos de sus hombres en las tabernas que rodean su posada, pensando que será por éstas por donde empiecen a buscar. En caso de no ser así, improvisará algún plan o bien decidirá abordar directamente al pj ventrue tal y como fue explicado anteriormente. Si acierta en sus previsiones, uno de sus criados se encontrará en alguna de las tabernas en las que entre el grupo siempre y cuando no esté muy alejada del lugar donde se alojan. El número de criados de los que dispone es limitado, así que tampoco puede cubrir mucho terreno. En caso que los pjs entren en alguna de las tabernas vigiladas, todo irá bien al principio. El ambiente que allí se respire dependerá mucho de la hora en la que entren. Mientras se encuentren allí notarán como un hombre situado en una de las mesas del local los mira con curiosidad. Se trata, efectivamente, de uno de los criados de Vaclal, el cual al estar dominado, si algún pj intenta hacer lo propio con él descubrirá que hay algo que se lo impide, sin acertar a saber a que puede deberse, quizás a alguien inmune, o tal vez a , efectivamente, a alguien ya dominado. Naturalmente Fabio –que así se llama –no les mencionará en ningún momento la existencia de su señor. Sus ropas aparentan pertenecer a alguien con bastante poder adquisitivo, haciéndose pasar por un comerciante de vinos de Pavía. Fabio hará una seña al grupo en cuanto los vea entrar si estos parece que no vayan a quedarse demasiado tiempo. En caso de fallar dará aviso a su señor, el cual enviará entonces a uno de sus ghouls para contactar con el pj ventrue en cuanto le sea posible, sin que el resto del grupo se entere. Suponiendo que Fabio consiga hablar con los pjs, se mostrará como alguien extrovertido y en cierta medida afectado por las jarras de vino que debe haberse tomado y que adornan la mesa donde se encuentra sentado. Fabio habla varios idiomas, hecho que utilizará para ganarse las simpatías del grupo, a menos que éstos los utilicen para hablar entre ellos para que nadie se entere de lo que hablan, con lo cual él se cuidará mucho de hacerles notar que los entiende. Por cierto, los idiomas que habla son italiano, castellano y francés, para más señas. Las preguntas que realizará versarán sobre el grupo, de donde viene, a donde se dirige, por que tierras han cruzado, la situación en estas zonas, a que se dedican, si estarán

mucho tiempo en Milán, y más por el estilo. Como suponemos que el grupo no soltará prenda respecto a la mayoría de lo que les pregunte –y si le dejan realizar las preguntas, claro – fingirá estar cansado, pues seguramente debe ser tarde ya y se retirará a dormir. Se dirigirá hacia una casa situada en la zona norte de la ciudad –hecho que podría extrañar al grupo, pues como podría tener casa fija siendo de Pavia, tal como les dijo –y allí esperará que Vaclal vaya a visitarlo. El tzimisce no es tonto, y mantendrá vigilado al grupo en todo momento. Si es consciente que alguien está siguiendo a su criado no aparecerá en la habitación de éste hasta que el peligro haya pasado, a menos que quien lo siga sea el pj ventrue, con lo cual se arriesgará a hablar primero con Fabio y luego se mostrará al cainita.

Vaclal intentará mostrarse ante el pj ventrue como alguien perteneciente a su mismo clan. Para ello adoptará las ropas que más le convenga y, mediante vicisitud, los rasgos mas occidentales, mas latinizados. Se presentará ante el pj cuando las circunstancias mas lo aconsejen, por ejemplo cuando éste acabe de cazar y se encuentre separado del grupo. Si ha de esperar algunos días no dudará en hacerlo, aunque tenga que arriesgarse a que marchen de la ciudad. Si se diese este supuesto, intentaría atraer su atención para alejarlo de los demás y conseguir hablar con él. Si consigue verlo irá vestido con la armadura de un caballero y con el porte majestuoso que se espera de un ventrue importante –lo del porte no le costará mucho –con tal que el pj lo confunda con alguien de su propio clan.

“Os saludo, estimado hermano. Mi nombre es Marco Tilio, ventrue de la ciudad de Bolonia. Fui enviado aquí por nuestros compañeros de clan con la finalidad de acabar con Rudolf, el príncipe de Milán. Como bien debéis saber, esta ciudad es un punto clave en el dominio del comercio del sur europeo. Su situación estratégica, aquí, entre montañas, hacen de ella un bastión esencial para los intereses futuros tanto nuestros como de nuestros enemigos. Los lasombra disponen de uno de sus mejores miembros, Gustavo, no se si lo conocéis. Su poder dentro del estamento eclesiástico es enorme, y a fe que el sabe utilizarlo a la perfección. Yo llegué a Milán hace medio año de incógnito, pocos son los que conocen mi presencia. Después de observar la situación mi misión se dividió en dos: de un lado conseguir que las simpatías hacia nuestro clan aumentasen y en ella si que he tenido éxito. He conseguido apoyo entre los nosferatu y alguno de los toreador. La otra parte ha resultado fallida. Llegué a la conclusión que buena parte del prestigio de Rudolf se basaba en el control que ejerce sobre el “condottiere” Sforza, así que lo primero que debía hacer era eliminarlo. Para ello preparé un plan, y junto con dos ghouls me adentré en el palacio para asesinarlo. Por desgracia, uno de ellos cometió un fallo y fuimos descubiertos. Yo escapé, pero ellos fueron capturados. Quizás los hayáis visto, están colgados en las murallas de la ciudad. Lo siento por ellos, pero los que me fallan no me son de utilidad. Su destino es el que se merecen. Me fallaron a mí y fallaron a nuestro clan. Por desgracia, ahora los brujah saben de mi existencia y mis intenciones y acercarme siquiera lo tengo vetado, a la que me descubran estaré muerto. Por ello recurro a vos. Nuestro clan necesita la ciudad y yo no tengo ya la oportunidad de dársela, pero vos sí. Si lo conseguís, quien sabe, podríamos conseguir que os nombren príncipe, o quien sabe, lo que a vos se os ocurra. Sin duda, la deuda de nuestro clan hacia vuestra persona sería inmensa. Naturalmente, no comentéis a nadie lo que hemos hablado, incluso Santos y Lúdivic están al margen por su propia seguridad. Cuanto menos sepan mas seguro para todos. Si tenéis alguna petición, algo que deseéis a cambio de vuestra ayuda decidmelo. Haré cuanto esté en mi mano por conseguirlo”.

Por supuesto, Vaclal no piensa cumplir nada de lo prometido. En caso que el pj decida no ayudarlo o bien empiece a sospechar demasiado, o simplemente decida ignorarlo, Dubkan cambiará su estrategia: se hará pasar por un miembro del clan giovanni y se dirigirá hacia alguno de los pjs, seguramente el tremere. Sabe la existencia del capadocio dentro del grupo, y les hará la siguiente oferta: matar a Rudolf –si interviene todo el grupo, sino sólo a Sforza –a cambio de inmunidad para cruzar la república veneciana. Por supuesto, un giovanni siempre empeña su palabra, así que no tendrá porque dudar de la veracidad de lo que les diga, o al menos eso espera Vaclal que crean. Si deciden aceptar la oferta, Vaclal les entregará un mapa de las diferentes estancias del palacio donde vive el “condottiere”.

Durante su estancia en Milán, el tzimisce se esconde en un palacete situado bastante cerca de la residencia de Sforza. Allí, utilizando sus poderes ha subyugado al verdadero amo, un rico noble que lo ha alojado tomándolo por un familiar lejano que ha venido de visita. Esta situación sólo tiene una pega para Dubkan, y es que ha de asistir a algunas de las fiestas que se celebran en la mansión. Si los hechos transcurren como está previsto el apogeo del episodio tendrá lugar cuando buena parte de los personajes más importantes se reúnan para celebrar el aniversario de Constanzza, la persona a quien realmente pertenece el edificio.

VACLAL DUBKAN, TZIMISCE DE SEXTA GENERACIÓN

FUE 6, DES 5, RES 6. CAR 4, MAN 5, APA 4. PER 5, INT 6, AST 6.

Talentos: Alerta 5, Atletismo 2, Esquivar 4, Empatía 5, Intimidación 6, Liderazgo 5, Pelea 6, Subterfugio 4.

Técnicas: Alteración corporal 5, Armas cuerpo a cuerpo 6, Equitación 4, Sigilo 3, Supervivencia 7, Trato con animales 5.

Conocimientos: Lingüística 5, Política 3, Ocultismo 5.

Disciplinas: Animalismo 4, Áuspex 5, Celeridad 3, Dominación 4, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Potencia 3, Presencia 3, Protean 2, Vicisitud 6.

Trasfondos: Criados 4, Recursos 5.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 4.

Camino: Caballería (versión tzimisce) 6.

Fuerza de voluntad: 9.

Encuentro con Gustavo: Este hecho sólo tendrá lugar si alguno de los pjs decide visitar alguna de las iglesias más importantes de Milán, o bien su presencia llama de tal modo la atención de los cainitas milaneses que el mismo Gustavo queda intrigado y decide tener un encuentro con ellos. Si esto llegase a suceder lo primero que verían sería un supuesto sacerdote que se les acerca. Las circunstancias variarán, podrán llamar a la puerta de su habitación, o que se les acerque discretamente, o bien incluso que reciban un mensaje firmado por Gustavo citándolos en algún lugar seguro. El lasombra no es tonto, así que no acudirá solo en el supuesto que los pjs vayan todos, o bien buscará un lugar público donde cualquier acción violenta quede fuera de lugar. Recordemos que la situación es bastante tensa y la guardia local no se andará con tonterías si a alguien se le va la mano. Cualquier contacto que mantenga Gustavo con ellos será encaminado a descubrir que hacen ellos aquí y en que manera pueden afectar a sus planes. Naturalmente, si ve que les puede sacar partido en su propio interés no dudará en hacerlo, pero eso ya dependerá de las acciones de los pjs y aquí el narrador tendrá que improvisar bastante.

Encuentro con los nosferatu: El método tradicional de ir a buscar a los nosferatu al cementerio aquí no servirá de nada. Quien quiera tener un encuentro con ellos no tendrá mas remedio que dirigirse o bien hacia las catacumbas o bien a las zonas mas pobres y deprimidas de todo Milán. A las catacumbas puede accederse desde diversas entradas situadas en la superficie de la ciudad, aunque los lugares mas exteriores están llenos de gente venida de los campos huyendo de la tiranía de sus señores o de aquellos que han caído en desgracia bien porque se han arruinado bien porque han infringido las leyes y son perseguidos. Si se dedican a buscar por aquí, con las pertinentes tiradas podrían llegar a descubrir que cerca de la entrada situada en los alrededores de la fuente de Santa Catalina no son extrañas las desapariciones de gente. Por el contrario, ponerse a buscar por las vías de agua que recorren la ciudad puede ser ya más problemático. Éstas son kilómetros y kilómetros de caminos llenos de agua, inmundicias, cruces a diferentes niveles, un auténtico laberinto también, pero sin la pista de las desapariciones. Otra posibilidad es ir preguntando a los desahuciados de Milán por los nombres de los nosferatu. Naturalmente, nadie podrá ayudarlos, pero la noticia que alguien los busca llegará a sus oídos y puede que decidan presentarse ante los pjs. La ayuda que les puedan prestar ya dependerá de lo que ellos pidan y de lo que les ofrezcan a cambio. Cualquier petición de información deberá ser compensada, y lo que pedirán los nosferatu no es poco. Por supuesto, negarán contactos con nadie, especialmente Santos y también desconocen la presencia de Dubkan en la ciudad, aunque sospechan que hay alguien que no ha sido presentado recorriendo las calles.

La capilla tremere: Naturalmente, tan solo el pj tremere tendrá la posibilidad de acceder aquí, pues su localización es hasta el momento secreta para cualquiera de la ciudad excepto, claro está, Cásper y Ricardo. A la capilla se accede a través de una puerta oculta en el piso superior del edificio. Éste, un palacete de tres plantas, se encuentra situado en una de las zonas más ricas de todo Milán, lugar escogido por algunos de los más famosos artistas de la época que residen en la villa. El interior del palacio está decorado con todo lujo de detalles, espectaculares cristaleras, espejos, cuadros y esculturas. No es raro encontrar algún que otro músico tocando una suave melodía por alguna de sus habitaciones. Al cargo de todo se encuentra –aparentemente, claro –un excéntrico mecenas llamado Varente, Nicolás de nombre, un hombre que ronda ya la cincuentena y aficionado a las artes. Como ya mencionamos anteriormente, los intentos de los miembros del clan toreador por infiltrarse en el palacio han resultado infructuosos, llevando alguna vez al desespero a dichos cainitas. Sus sospechan van dirigidas principalmente al clan ventrue, creyendo que tal vez su interior esconde algún lugar de reunión de dicho clan y alojamiento a todos sus miembros extranjeros que pisan la ciudad. Sus sospechas pero, se verán alteradas si el pj

ventrue llama la atención por los motivos que sea y no es visto en ningún momento por los alrededores de la casa.

Si alguien entra en ella, tras ascender los escalones que conducen a la tercera planta –y siempre con el beneplácito de sus inquilinos –será conducido hasta una pequeña habitación donde, oculto en una repisa de la pared – Percepción + Alerta a dificultad 9 –encontrará un picaporte que al accionarlo abre un compartimento adosado a ésta. Unas escaleras permiten descender hasta llegar hasta los subsuelos del palacio. Allí, tras una serie de puerta a cual más protegida por los hechizos de los magos, se llega a las grandes salas: paredes y paredes llenas de libros de todos los tipos, mesas y sillas donde leerlos y maravillarse de los prodigios que allí se ocultan. Naturalmente, que alguien que no haya sido invitado –y por consiguiente que no sea un tremere –llegue tan solo a vislumbrar su contenido es algo que se nos antoja bastante improbable. Los magos gozan de un buen equipo: unas quince personas, entre ghouls y humanos dominados o encantados moran en todo momento por el lugar. Eso aparte de los mismos Ricardo y Cásper.

La cena: Sean cuales sean las acciones de los pjs, al día siguiente de su llegada y siempre cuando se hayan presentado al Príncipe, éste les hará llegar una invitación para la noche posterior. Dicha misiva anuncia la celebración de un banquete en los interiores del Palacio de San Rafael. La carta llegará a través de un criado de Rudolf, el cual habrá preparado una para cada pj. Si esto sucede así, Vaclal intentará convencer al pj ventrue –en caso que ya hayan hablado y éste se haya mostrado receptivo –para que lleve a cabo la propuesta que le había mencionado. Naturalmente, el pj tendrá que ingeniárselas para cumplir el encargo y estar presente en el palacio a las nueve, hora en que comenzará la fiesta.

El palacio de San Rafael es una suntuosa construcción situada en la zona más rica de toda la ciudad milanesa. A su alrededor, un muro de piedra de unos dos metros y medio de altura separa los bellos jardines de las miradas indiscretas de todos aquellos que por el exterior caminan. La parte superior está coronada por unas pequeñas lancetas de hierro para impedir que cualquiera se atreva a saltar, aunque su finalidad es mas que nada decorativa, pues como elemento intimidador de bien poco sirven. Tras cruzar la verja de hierro se entra en el jardín. Su superficie está toda cubierta de césped, flores, árboles y arbustos excepto allí por donde serpentean los caminos empedrados utilizados para desplazarse. Sin duda, los jardines del palacio son uno de los mejores lugares de todo Milán para perderse un rato –siempre que se cuente con el permiso de los dueños –y olvidarse de lo que a uno le rodea. Los jardines rodean el palacio en su totalidad, tomando éste la forma de una isla en medio del océano. Siguiendo los caminos empedrados y bordeados por árboles y arbustos se llega a la puerta principal del palacio. Naturalmente, Rudolf confía plenamente en sus capacidades, pero eso no hace que olvide otras prudentes medidas: guardias humanos vigilan constantemente que nadie que sea ajeno al palacio o que no se encuentre allí por un buen motivo permanezca demasiado rato solo. Además de estos guardias humanos, quince en total, seis más ghouls vigilan también, aunque tres de ellos se encuentran siempre en el interior de la casa. Además, Rudolf cuenta con un total de ocho criados mas dispuestos a satisfacerlo en cualquier instante, todos ellos ghouls. Para la ocasión, veinte humanos escogidos entre los poseedores de la sangre más exquisita de los alrededores se encuentran encerrados en el sótano, drogados para que no molesten mientras llegan los invitados.

Tal y como indicaba la carta, un carruaje pasará a recoger a cada pj al lugar donde se aloje. Estos carruajes permiten llevar como mucho a cuatro personas a la vez, sus ventanas van reforzadas –aparte de las pequeñas cortinas –con unos tablones de madera también decorados que permiten a sus usuarios impedir la entrada de cualquier fuente de luz proveniente del exterior. Cada carruaje es conducido por un conductor y un guardia de acompañante. Así, de esta forma, irán llegando todos los invitados hasta el palacio. La hora de reunión eran las nueve de la noche, aunque el carruaje llegará con tiempo suficiente para permitirles llegar puntuales. A esas horas ya es oscuro con lo que los pjs podrán ir con las ventanas abiertas si lo desean.

A medida que lleguen al palacio las verjas se abrirán con un gemido mientras los guardias permiten a los carruajes avanzar hasta la puerta principal. Una vez allí un criado abrirá la puerta del transporte invitando a los pjs a bajar y acompañándolos hasta la entrada. A su vez, otro criado abrirá la puerta principal y otro mas anunciará la llegada de nuevo personaje a la cena.

A las nueve todo el mundo se encuentra reunido en el salón principal. Se trata de una gran sala de unos veinte metros de ancho por otros treinta de largo y cuatro de alto. Al fondo, en una de las esquinas, unos músicos deleitan a los invitados con una suave melodía. El suelo es de mármol, estatuas con motivos griegos decoran las esquinas mientras que diversos sillones individuales se encuentran repartidos por la estancia. En el lado este unas grandes cristaleras permiten disfrutar con la panorámica del jardín del palacio.

El príncipe Rudolf irá recibiendo a todos los personajes que vayan llegando uno a uno, y en el caso de los pjs si no conocen a alguien les será presentado. Cuando el grupo llegue los que ya estarán serán los siguientes pnjs: Rudolf –por supuesto – y Antonino. El horario de llegada del resto será el que sigue:

20.45: Cásper y Ricardo.

20.52: Rodolfo y Julio.

20.55 Alfonso, Aurelio y Sigmund –que llegan a pie, sin carruaje –.

20.58: Marcelo; Lúdivic.

21.00: Gustavo; María; Santos y Lúdivic.

21.15 Mauro.

La recepción en el salón se prolongará hasta las diez de la noche, momento en que el grupo pasará al comedor principal. Mientras eso sucede la velada transcurrirá en la misma sala, teniendo lugar la parte más interesante. Aquí, todos los invitados irán pasando de un grupo a otro –siempre que la animadversión personal mas extrema lo permita –mientras van discutiendo los temas de mayor interés para todos ellos, como pueden ser el intento de asesinato de Sfforza así como la captura de los dos ghouls supuestamente gionvanni, la presencia de un capadocio en la ciudad, el cerco turco a la ciudad de Constantinopla especialmente tras la subida al poder de Mehmet II en lugar de Murad II el 1451 o la situación de la guerra contra Venecia. Cuando sean las nueve y cuarto hará su aparición Mauro mostrándose aparentemente calmado, lejos de sus “ocasionales” ataques de locura que sufre de vez en cuando.

A continuación hay unas breves ideas sobre los diferentes temas que son tratados por los cainitas, sobre aquellos que no aparecen o si los pjs deciden profundizar demasiado, pues lo sentimos, será tarea del dj improvisar como mejor pueda; aquí hemos hecho lo que hemos podido...

- Por lo que hace referencia a la captura de los dos ghouls, todo el mundo está de acuerdo en que seguramente eran dos enviados de los Giovanni para forzar la suerte en la guerra que los enfrenta. Todo el mundo estará pues de acuerdo en esta afirmación, excepto si alguien le pregunta a Mauro. En caso que algún pj lo haga, éste se lo quedará mirando con aspecto sorprendido y murmurará algo así como *“el pasado nos alcanza a todos, nuestros errores nos pasarán factura tarde o temprano”*. Naturalmente, tras esta afirmación el pj seguramente se mostrará confundido. Si lo desea, el narrador puede hacer algunas tiradas para ver si algún cainita mas –si es que no había ninguno presente en la conversación –oye lo que Mauro ha dicho. En caso que esto sea así y el pj no lo haga, el pj en cuestión le preguntará por lo que ha querido decir. Mauro murmurará algo ininteligible y se mostrará de nuevo ausente, como si la cosa no fuera con él. Todo el mundo pensará que ya está divagando de nuevo y que no es más que otra de sus payasadas, así que no le harán el menor caso. Lo que en realidad sucede es que en su personalidad de Riggerbraunth, Mauro entró en la mente de alguien a quien no conoce –Vaclal –y fue testigo de sus pesadillas, donde Rudolf lo sumía en letargo después de humillarlo, así como del placer que obtenía de sus sueños, en los cuales veía al príncipe milanés postrado a sus pies suplicando perdón antes que el tzmisce le cercenara el cuello de un solo tajo con sus garras, en el interior de la catedral. Para desgracia de todos estas imágenes permanecen ocultas en la mente de Riggerbraunth, el cual por supuesto no piensa mencionar su existencia por nada ni a nadie.
- Por lo que hace referencia a la situación política de Milán, aquí las opiniones ya son más divergentes. Por un lado están los brujah, los cuales defienden su actuación en la zona frente a su oponente veneciano. Consideran que los Giovanni serán incapaces de mantener la actual situación de enfrentamiento y además seguir enfrascados en el problema bizantino, donde la situación es cada vez más desesperada para los habitantes de Constantinopla y sus dirigentes. Por otra parte están los ventrue, principalmente Santos, y el lasombra Gustavo. Los dos son contrarios a la política brujah. Ambos creen que la debilidad preside su actuación, y son partidarios de forzar la máquina precisamente aprovechando que los venecianos tienen la atención dividida. Por supuesto, son contrarios a cualquier propuesta de paz que pueda ser presentada. Por otra parte, Cásper se muestra expectante, esperando como marchan los acontecimientos en el este, pues considera que la clave de lo que suceda aquí se encuentra en el Bósforo. El resto de clanes no muestran demasiado interés en el tema excepto los nosferatu, aunque en ningún momento dejarán traslucir su posición.
- La presencia del pj capadocio en Milán es vista también de diferente forma según el clan que se trate. Los ventrue se muestran partidarios de prestarle apoyo hasta cierto punto, recordando alianzas pasadas, aunque en ningún caso prometerá nada que pueda condicionar la política futura de su clan respecto a los Giovanni. El brujah, como anfitrión, le mostrará también sus simpatías y le asegurará que ningún Giovanni se atrevería a actuar contra él en su casa, aunque eso es más que discutible, como bien se imaginará el pj. A pesar de todo, su presencia no acaba de gustarle, le parece una molestia que cuanto antes desaparezca de allí mejor para todos. Gustavo por su parte, que no siente otra cosa que no sea desprecio hacia su clan, se mostrará indiferente hacia la suerte que pueda correr

el pj, aunque si ve la mínima posibilidad de servirse de él no dudará en utilizarla. Del resto, los más afines a su suerte serán curiosamente los dos tremere: la posibilidad de utilizarlo les parece una excelente idea, aunque todavía no sepa Cásper como hacerlo. Pero la valentía del pj viajando a un reino vecino sin duda sorprenderá positivamente al mago cainita. Los toreador se mostrarán extrañados que alguien cuyo clan está siendo perseguido se atreva a acercarse tanto a territorio enemigo y se acercarán a él como si se acercasen a un bicho raro, mientras que los nosferatu le harán toda clase de preguntas referente a su origen, destino, etc...

- Por último, sobre el cerco otomano a la ciudad de Bizancio todos están de acuerdo en que lamentablemente la ciudad está condenada. Pero a pesar de ello los cainitas también son conscientes que la victoria otomana en la zona del estrecho con la consiguiente conquista de la antigua capital bizantina supone un golpe de efecto demoledor. Los venecianos no podrán mantener abiertos dos frentes de lucha, uno contra el ducado y otro frente a los turcos, por lo que ahora es el momento de aprovecharse. Tal como dijimos, aquí las opiniones son encontradas. Mientras los brujah opinan que sería un buen momento para llegar a un acuerdo de paz, los ventrue y los lasombra creen que habría que aprovechar la debilidad veneciana para conseguir los mayores éxitos posibles, ya sea económicos, territoriales o en cualquier otro tipo de concesiones. Si el pj capadocio es inteligente puede darse cuenta de un problema: si los Giovanni llegan a ser conscientes que él se encuentra allí podrían exigir su entrega como una condición para alcanzar la paz con el príncipe Rudolf. Quizás entonces la prometida hospitalidad de la que el brujah ha hecho gala desaparezca en la nada –eso suponiendo que él se encuentre allí cuando eso suceda, y si es que llega a producirse—. En este punto, el de la situación política será cuando la discusión alcance su máximo grado de crispación. Se producirá un claro enfrentamiento entre Antonino y Lúdivic, mientras Rudolf, Gustavo y Santos permanecen a pocos pasos escuchando. Los pjs que estén atentos podrán darse cuenta que la tensión va en aumento, pero no entre los dos que discuten sino entre los que se encuentran detrás escuchando. Sus miradas lo dicen todo. A escasa distancia, Mauro sonríe disfrutando con el espectáculo mientras Cásper muestra un gran interés por lo que allí sucede y el desarrollo de la conversación, así como por el cariz que va tomando. El desarrollo de ésta es tal y como sigue a continuación:

A: *“La caída de Bizancio es tan solo cuestión de tiempo. Mehmet II ha demostrado que no es un hombre que se detenga ante nada. No le ocurrirá lo mismo que le ocurrió a su antecesor, Murad II. Ni los servios, ni los húngaros ni los búlgaros. La caída de la ciudad es un hecho indiscutible e irremediable, por mucho que los venecianos se esfuercen en impedirlo. Además, Constantinopla no es ni una sombra de lo que fue. Su conquista no significará gran cosa en el mapa político actual.”*

L: *“Eso es lo que tu te piensas. Si tuvieras dos dedos de frente sabrías que no se trata de una cuestión militar ni política ni económica. Mehmet persigue Constantinopla por lo que significa. Su conquista es un auténtico revés para el mundo cristiano. La sucesora de Roma, la ciudad que dominó el mundo durante ochocientos años dejará de existir tal como la conocemos. ¿Qué crees que persigue el turco? ¿Sus riquezas? ¡Ja! No quedan riquezas en Constantinopla. La que un día fue el centro del mundo no es mas que un puñado de ruinas que aún se mantienen en pie porque el sultán así lo quiere”.*

A: *“Si, como Cartago, ¿no? Eso es lo que sucederá. Un recuerdo de un sueño que un grupo de animales se encargaron de aniquilar”.*

L: *“Cartago, Cartago.... siempre Cartago. El símbolo de vuestra derrota aún os corroe el alma que ya no tenéis, ¿no es así?”*

AL: *“Tus palabras no son prudentes, Lúdivic. Vigila lo que dices, quizás algún día tengas que arrepentirte. Te dejas guiar por tus instintos, tu rabia te consume”.*

L: *“Silencio, Alfonso. No eres mas que una comadreja que corre a esconderse asustada en su madriguera mientras el mundo sigue su curso. Te limitas a observar y escuchar, y tal vez lo único que oigas sea la muerte que sigue tus pasos en las sombras. Y cuando te vuelvas quizás ya sea tarde. ¿De que te sirve todo ese afán? ¿Acaso vas a cambiar algo?”.*

AL: *“¿Y tu? ¿Qué esperas tú? Disfruta tu suerte mientras te sonría, Antonino. Cuando se te acabe muchos serán los que disfrutarán viendo tu caída”.*

A: *“Déjalo, Alfonso. Es incapaz de ver más allá. No importa lo que fuera Constantinopla. Cuando Mehmet decida atacarla lo único que importa es que los venecianos fracasarán. Los turcos tendrán vía libre para avanzar hacia el norte. Las posesiones venecianas en la costa del Adriático peligrarán y se verán forzados a proponer la paz. Dos frentes de guerra no pueden soportarlos, a pesar de todo el poder que puedan poseer”.*

L: *“¿Y que es lo que piensas que deberíamos hacer entonces? ¿Correr, como ya hicisteis hace mas de mil años?”*

A: *“Desde luego, si tu hubieras estado allí no creo que fuésemos nosotros los que hubiésemos corrido”.*

MR, AL, SG, MC: “¡Ja, ja, ja, ja!”

J: “Eso sí que es clavarla hasta el fondo. Semejante respuesta sin duda haría callar hasta al mas locuaz, aunque me temo que a nuestro amigo no hace sino exhortarlo mas a revolverse.”

L: “Ríete todo lo que quieras, artista. Tu ceguera hará que te estrelles contra el muro de tu ignorancia.”

C: “Veamos, Lúdivic. ¿Y tu que sugieres que debería hacerse cuando Constantinopla caiga y los Giovanni llamen a nuestra puerta pidiendo la paz?”

L: “Sin duda aprovechar su debilidad. Ataquemos ahora mientras no pueden defenderse, entremos en Venecia y cuando pidan la paz entonces veremos”.

A: “Eres muy atrevido. Estamos en guerra, y de momento la situación está en tablas. ¿Cómo se supone que vamos a conseguir lo que dices?”

L: “Sin duda, no escondiéndonos. Aún disponemos de grandes reservas. Mercenarios, hombres que luchan por dinero. Lo que ahora gastemos lo recuperaremos de los venecianos”.

A: “Eso es muy fácil de decir. ¿Acaso piensas que los Giovanni están cruzados de brazos? ¿Ya no recuerdas como intentaron matar a Sforza? Eso no se improvisa de la noche al día”.

MR: “¿Cómo sabemos que fueron ellos? Mil rostros tiene la muerte cuando golpea”.

MC: “¿De nuevo con eso, Mauro? Explicate”.

L: “¿Acaso no te das cuenta de con quien hablas? ¿Cómo puedes ni tan siquiera escucharlo?”

A: “Déjalo, y contesta. ¿De verdad crees que esos malditos venecianos están cruzados de brazos?”

L: “¡Y que si no lo están! ¿Acaso dudas que podemos encargarnos de ellos?”

A: “Francamente, tus aires y tu ignorancia son inaguantables. Veo que ya no recuerdas como se las ingeniaran para acabar con el pobre Cappadocius, uno de cuyos miembros se encuentra hoy aquí entre nosotros. Quizás debería él explicarte lo peligroso que es menospreciar a los Giovanni”.

L: “Nosotros no somos unos cualquiera, Antonino. Sin duda siento mucho lo que sucedió con el clan de nuestro invitado, pero nosotros no vamos a cometer los mismos errores. Los ventrue nos hemos enfrentado antes a amenazas peores que esta y conseguimos salir airosos. Otros no pueden decir lo mismo”.

A: “Ya veo que no escuchas, maldito ventrue. No podemos invadir la República de Venecia. No disponemos de los suficientes recursos para llevar un asalto a tal escala. Ellos disponen de una gran flota que les ofrece aquello que necesitan: salida al mar y líneas de comercio que a nosotros nos están vedadas”.

L: “Pero nosotros controlamos los pasos del oeste y el norte. Te menosprecias a ti mismo, estúpido; ignoras tu fuerza y eso es un paso hacia la derrota”.

R: “Bien, ya basta. Esta conversación está yendo demasiado lejos. Creo que la cena ya está servida. Ahora, caballeros, si me acompañan...”.

Tras dar la orden Rudolf, las puertas dobles que se encuentran al final de la gran sala son abiertas por dos criados, ya de avanzada edad, vestidos con unas ropas elegantes, al igual que el resto de la servidumbre. Todo el grupo es conducido a través de un pequeño pasillo hasta otro juego de doble puerta, donde los dos criados anteriores se afanan en abrirlas. Allí, una habitación rectangular donde una mesa de la misma forma ocupa el centro de la estancia. A su alrededor, unas sillas ornamentadas de madera labrada esperan a los comensales. En la mesa, sobre unos manteles finamente bordados, una multitud de platos con exquisitos manjares que serían la envidia de cualquier mortal esperan a los no –muertos. Iluminan la estancia diversos juegos de candelabros de oro, así como una gran rueda con velas que cuelga del techo. Mientras los cainitas van ocupando sus asientos los criados acomodan las sillas, mientras las puertas se cierran de nuevo con un ruido apenas audible. La distribución de los comensales no ha sido determinada, aunque todos tomarán asiento según sus simpatías. Como cabeza de mesa, en el lado opuesto a las puertas, se sienta Rudolf. A su derecha está Antonino, mientras que Cásper lo hará a su izquierda a menos que algún pj se le adelante. Si estos desean mantener alguna conversación con sus vecinos serán libres de hacerlo. Aproximadamente un par de minutos mas tarde las puertas se abren de nuevo y por ellas empiezan a desfilar dos hileras de humanos dominados, los cuales se sitúan cada uno al lado de un cainita.

“Bueno amigos, espero que por unos momentos nos olvidemos de las discusiones y podamos saborear tan delicioso manjar”.

Como respuesta a sus palabras, los mortales avanzarán un paso y ofrecerán sus muñecas desnudas a los ávidos cainitas. Rudolf no pondrá límites, aunque considerará de mal gusto que alguien acabe con algún humano al principio del banquete, juzgándolo como alguien incapaz de controlar sus instintos. Ningún pnj caerá en semejante comportamiento. Tras unas primeras degustaciones los invitados reanudarán las conversaciones, aunque tal vez animados por el sabor de la sangre esta vez los temas serán menos trascendentes. Mientras esto sucede, los mortales que empiecen a palidecer ostensiblemente serán sustituidos por nuevo rebaño que ocupará su lugar. Así, transcurridos unos minutos tendrá lugar un hecho

que cambiará el tono distendido que se había alcanzado. Rudolf, poniéndose en pie mirará fijamente la puerta. Tan solo unos segundos después las dos hojas de ésta se abrirán con un estrépito. De pie en el umbral, una figura cubierta por una túnica. A su alrededor, dos criados medio caídos y cuatro guardias con las armas desenvainadas. “*¡Quién se atreve!*” exclamará el príncipe. La figura avanzará un paso y retirará su capucha, mientras los guardias lo apuntan con sus aceros.

“Saludos, hermanos. Bonita fiesta habéis preparado. Soy Vincenzo Giovanni, y os traigo saludos de mi señor Claudius”.

Dicho esto, todos los cainitas presentes excepto Gustavo, Cásper, los nosferatu y Mauro se levantarán como una exhalación.

“¡Un Giovanni!”, exclamará Antonino.

Rudolf gritará *“¡Silencio!. Esta es mi casa y todos sois mis invitados. ¡Sentaos! ¿Qué es lo que queréis, veneciano?”*.

Vincenzo dará un pequeño paso hacia delante mientras observa a todos uno por uno. Cuando mire al capadocio –y a la lamia, si es que está con él –sus ojos se detendrán sobre él durante un segundo mas que sobre el resto.

“Traigo un mensaje de mi señor para vos, aunque por lo que veo me temo que he llegado en mal momento. Lo mejor será esperar hasta mañana”.

Tras decir esto el Giovanni dará media vuelta y marchará de la sala. Si cualquiera de los allí presentes –léase el capadocio por ejemplo –decide ir tras el y matarlo, el príncipe lo prohibirá terminantemente, aparte que cuando alguien consiga salir el veneciano ya no aparecerá por ninguna parte; los criados afirman verlo salir de la casa, pero los guardias de la puerta no lo vieron pasar, ni tan solo para entrar en la casa. Lo que es el comedor estallará en un caos de gritos, discusiones y opiniones enfrentadas. Los tres brujah –aunque Rudolf se guardará mucho de dar su opinión –se mostrarán dispuestos a esperar, pues opinan que quizás la visita tenga que ver con una propuesta de paz por parte de los Giovanni; por su parte, lasombra y especialmente Lúdovic se mostrarán partidarios de, en el supuesto que tal propuesta tenga lugar, rechazarla al menos de momento. Santos se mostrará callado, Mauro reirá como un loco desquiciado –lo que es –y los toreador no tendrán una opinión formada, aunque apoyan las ideas brujah en principio. Los nosferatu no opinan, sólo escucha, aunque de vez en cuando una frase sale de sus bocas para meter mas cizaña, y por su parte Cásper desaparecerá al poco rato. Los pjs pueden irse o quedarse, aunque si se van se perderán lo que sigue a continuación, las noticias referentes a los disturbios al sur de la ciudad, en el barrio de los gremios.

Si permanecen, oirán la siguiente conversación, en la que podrán intervenir cuando les plazca.

Por un lado, María –que parece la toreador mas involucrada en la política milanesa- y Marcelo mantienen una discusión con Lúdovic; por otra, Antonino y Gustavo también discuten, a los que al poco rato se unirá Santos. Rudolf habla con Ricardo, para luego ir a hablar con Mauro y luego unirse al lasombra, ventrue y su progenie.

L: “Menuda desfachatez la de ese bastardo. Presentarse aquí, sin ser invitado y encima con esos aires. Estoy seguro que el capadocio piensa igual que yo, un poco de sangre veneciana como cena no me habría disgustado. Lamentablemente tenemos un príncipe débil, y su debilidad será la perdición de nuestra ciudad”.

M: “Creo que sientes demasiado apego por la violencia, Lúdovic. Rudolf ha demostrado ser un gobernante muy apto, y las limitaciones de tu visión no te permiten ver mas allá del odio entre vuestros clanes”.

L: “Si los ventrue gobernásemos Milán la república veneciana haría tiempo que estaría ya subordinada a nosotros. Cappadocius fue débil cuando confió en esos nigromantes. Los convirtió en su mano derecha y ellos se lo pagaron matándolo y exterminando a su progenie. Admiro a nuestro amigo por haber venido hasta aquí, pero ahora que su presencia ha sido descubierta sus días están ya contados”.

MC: “Si los ventrue gobernaseis... Si eso hubiese sucedido Milán no gozaría de la salud de la que goza actualmente. Vosotros los patricios os creéis los más válidos de todos nosotros, pero dime, ¿en qué acabó vuestro sueño? El nuestro fue masacrado, pero el vuestro se pudrió desde dentro. Sois como el gusano en la manzana”.

L: “¿Y que se supone que va a hacer ahora nuestro príncipe? Si los Giovanni han venido a pedir un tratado es sin duda porque ven que su fin se acerca. Los turcos avanzan por el este y aquí su situación no es mucho mejor. Cuando menos se lo esperen decenas de assamitas estarán llamando a sus puertas. Sus barcos se irán a pique y ni tan solo sus muertos podrán ayudarlos”.

Por otro lado, en una esquina del comedor, Antonino y Gustavo mantienen una animada discusión exenta de la crispación de la anterior:

G: “Francamente, no esperaba una visita de los venecianos tan pronto. He de confesar que me ha sorprendido. ¿Qué pensáis vos, Antonino?”

A: *“La verdad es que a mí también. No sé, quizás las cosas se les hayan torcido definitivamente en la península helénica. Aunque todo esto no son sino meras especulaciones. De todas formas, Constantinopla está condenada y cualquier intento de recuperarla no es más que una ilusión. Vos debéis saberlo bien, Gustavo, pues la iglesia buena parte de culpa ha tenido en ello”.*

G: *“Como comprenderéis, no puedo estar de acuerdo con esa afirmación”.*

A: *“¿Qué no? La posibilidad de ver destruida la única opción que podría discutir vuestra posición desde el punto de vista espiritual no creo que sea del desagrado de los mandatarios pontificios. Vuestro demonio ortodoxo sufrirá un grave revés, y sin duda seréis capaces de aprovecharos de ello, ¿no?”*

G: *“¡Ja, ja, ja! Me sorprendéis, Antonino. Eso lo hubiera encontrado mas natural si lo oyera de los labios de Santos, o incluso de Rudolf, no de vos”.*

S: *“Reid lo que queráis, Gustavo, pero me temo que Antonino tiene toda la razón. Vuestras cabezas pensantes no desean más que ver desaparecer el patriarcado ortodoxo. Y si por ello lo han de sacrificar a los turcos no dudarán en hacerlo”.*

A: *“No dudarán no, Santos; no han dudado”.*

En otro lado tenemos a Rudolf, el cual se encuentra hablando con Ricardo, el vástago de Cásper.

R: *“No, Ricardo, no pienso matar al Giovanni; al menos de momento. Antes quiero descubrir que es lo que lo ha traído aquí, y cual es ese mensaje que debe entregarme”:*

RI: *“¿Os dais cuenta que acabáis de condenar al cappadocio y la lamia al permitir que el veneciano salga ileso del palacio?”*

R: *“Francamente, Ricardo. Si han sido capaces de llegar hasta aquí me parece que son capaces de cuidarse solos. Además, mientras estén aquí no permitiré que nadie les haga nada, y si eso sucediese, ya me ocuparé personalmente de castigar a los culpables. Nadie atenta contra alguien a quien le haya ofrecido mi hospitalidad”.*

Tras esto, Rudolf se dirigirá hacia Mauro, el cual se encuentra sentado en una silla.

R: *“¿Qué quisisteis decir con eso que dijiste antes referente a los ghouls de los Giovanni?”*

MR: *“Ni más ni menos que lo que dije”.*

R: *“Explicaos, pues. ¿O acaso no se trataba mas que de otra de vuestras absurdas ocurrencias?”*

MR: *“Rudolf, Rudolf... a veces la respuesta está en el interior de uno mismo”:*

RO: *“Lo que faltaba por oír. El malkavian con pensamientos profundos y trascendentes”.*

Tras esta frase de Rodolfo, Rudolf se girará malhumorado y se dirigirá a la zona donde se encuentran Gustavo, Antonino y Santos.

Por supuesto, los pjs son libres de intervenir en cualquier momento de las conversaciones que se están produciendo.

Cuando la velada vaya avanzando, o bien los pjs hagan cualquier intención de irse, Rudolf se acercará a ellos y dirigiéndose al capadocio y la lamia les pedirá que se queden en la ciudad, que no se vayan. “Mientras permanezcáis aquí nadie os hará nada. Quien sabe lo que os espera fuera. Esperad al menos hasta que haya hablado con el Giovanni, entonces, y según lo que averigüe, podréis ir. Tampoco os estoy reteniendo, si finalmente decidís marchar no os lo voy a impedir, simplemente no lo creo aconsejable”.

EL INCENDIO

Durante esta noche, cuando sean aproximadamente las cinco de la madrugada, si el pj ventrue no atacó al condottiere Sforza, Vaclal Dubkan montará en cólera –aparte del hecho que hayan asistido a la cena en el palacio del príncipe –y destruirá el lugar donde se aloje el grupo. Si lo hacen por separado incendiará únicamente el alojamiento del ventrue. Si a las cinco y media todavía se encuentran en palacio, se enterarán de los hechos a través de un criado de Rudolf que vendrá a informar a éste. Si ya han marchado esto sucederá cuando lleguen allí y se encuentren el lugar en llamas. El incendio se declarará sobre las cuatro y media aproximadamente, así que si están por los alrededores podrían llegar a descubrir a quienes lo provocaron. Se trata concretamente de tres sujetos, criados de Vaclal. Suponiendo que se alojen en una posada de las muchas que hay en la ciudad, los tres hombres esperarán a que el comedor quede vacío para atar y amordazar a todos los que en el edificio se encuentren. Entonces, y tras robar las pertenencias que los pjs puedan tener –y si tienen caballos en los establos matarlos, o bien hay algún ghoul en las habitaciones intentar matarlo –prenderán fuego a la posada con todo el mundo dentro. Si los tres hombres tuvieran problemas, hay dos ghouls en el exterior que les prestarían su ayuda. La misión de estos dos es la de, en caso que el pj ventrue se aloje solo, atacarlo y distraerlo mientras Vaclal, que permanecerá oculto en los alrededores, lo ataca por sorpresa y lo mata. En caso que todo el grupo esté junto no llevarán a cabo esta acción, esperarán a ver si pueden coger al ventrue solo. Si a la hora del ataque los pjs estuvieran ya en el interior de la posada, cosa por otra parte poco probable, los tres hombres esperarán a que esté

prácticamente amaneciendo para pegarle fuego. En ese caso Vaclal ya no estará en la zona, pero si los dos ghouls. Tampoco pueden llevar a cabo la acción a plena luz del día, pues las posibilidades de ser descubiertos o que el incendio sea atajado antes de tiempo son mucho mayores, y eso podría poner sobre aviso al grupo en caso que lograrán escapar.

Si el pj ventrue es atacado por los ghouls y Vaclal, hay un tanto por ciento elevado de posibilidades —a discreción del narrador— que la guardia sea alertada, acudiendo en ayuda del pj. Pero esto únicamente en caso que el dj se sienta extremadamente benévolo.

CRIADOS DE VACLAL

FUE 2, DES 2, RES 2. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 2, AST 2.

Talentos: Alerta 2, Esquivar 1, Pelea 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Sigilo 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 2.

Fuerza de Voluntad: 6.

GUARDIAS GHOULS DE VACLAL

FUE 3, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 4, INT 3, AST 3.

Técnicas: Alerta 3, Esquivar 3, Pelea 4.

Talentos: Armas cuerpo a cuerpo 4, Tiro con arco 3.

Conocimientos: Lingüística 2, Ocultismo 1.

Disciplinas: Fortaleza 1, Potencia 1.

Fuerza de Voluntad: 7.

Desarrollo de los acontecimientos: La noche del banquete en el palacio, como ya hemos visto antes, se producirán una serie de hechos importantes: primero, la llegada de Vincenzo Giovanni y posteriormente el incendio del lugar donde se alojan los pjs, y quizás el ataque al pj ventrue.

A la noche siguiente, Rudolf y Vincenzo tendrán un encuentro durante el cual el veneciano le ofrecerá una tregua entre las dos ciudades. Rudolf le pedirá tiempo para pensarlo. Al mismo tiempo, le solicitará le entregue al pj capadocio y la lamia. Naturalmente, el príncipe se negará y exhortará al Giovanni a dejar tranquilos a sus invitados mientras se encuentren en la ciudad. Éste fingirá aceptar, aunque por su parte empezará a intentar averiguar donde se esconde el capadocio. Para ello, es posible que recurra a los nosferatu, en el supuesto que el pj se mantenga bien escondido y fuera del alcance del Giovanni. Ahora bien, lo único que le interesa es tenerlo controlado. No pondrá en peligro su misión ofendiendo a Rudolf, y por ello que su oferta de paz fracase y tenga que afrontar las iras de sus mayores. Lo que hará será enviar un mensaje rápidamente sobre la presencia de un grupo de viajeros, entre los cuales se encuentra un capadocio y una lamia. Si no consigue averiguar donde está a través de los nosferatu, si al menos de donde vienen o a donde se dirigen. Con todo ello espera que sus compañeros de clan puedan darles caza. Si por cualquier cosa Vincenzo tuviera un “accidente” es muy posible que Rudolf culpe al capadocio o la lamia—si la cosa no está clara—y lo mantenga retenido en Milán. Esa misma noche Mauro será presa de la personalidad de Rinar, cometiendo una serie de cinco asesinatos a cual más brutal. Rudolf, enterado de los hechos aunque desconocedor del causante, solicitará ayuda a los pjs.

Mientras duerman esos días, los pj tendrán una serie de sueños.

Cuando se despierten un criado les avisará que Rudolf desea verles. Allí, éste les explicará su reunión con Vincenzo y los asesinatos ocurridos la noche anterior. Entonces les pedirá ayuda, explicándoles que no es la primera vez que suceden. Ellos son extranjeros, así quizás puedan echarle una mano. Si lo hacen, les proporcionará ayuda si desean cruzar el territorio veneciano. Si los pjs se dedican a investigar, pueden acabar descubriendo quien fue el culpable. Si lo hacen, Rudolf les felicitará y les ofrecerá la ayuda prometida. Lo que si hará es invitarlos a una fiesta que se celebra en un palacio, una de las más celebradas por las clases dominantes en todo Milán, el aniversario de Emilio Constanza, el último descendiente de una de las familias nobles mas importantes de todo el país. Es una fiesta donde la política tiene mucho que ver y donde asisten gentes importantes incluso de otras regiones, así que tal vez puedan aprovechar para indagar sobre lo que piensan hacer y como está la situación por el camino que piensen seguir. Aunque no encuentren a Mauro, Rudolf los invitará igualmente. La fiesta se celebrará dos noches después.

Los sueños: Durante ese día, el pj tremere tendrá un sueño, en el cual se ve a sí mismo en el interior de la capilla que su clan posee en Manresa. Allí, mientras se encuentra leyendo un libro en la semioscuridad de la sala, oye unos pasos que se acercan pausadamente hacia él. Cuando se gira ve a su príncipe, Arnau, que lo saluda con un gesto de la mano. En ese momento, toda la estancia empieza a vibrar, como si se estuviera produciendo un terremoto. Las velas caen incendiando las cortinas, las estanterías se vuelcan arrojando sus libros al suelo, él intenta levantarse pero las sacudidas lo arrojan de nuevo a las baldosas del suelo. Entonces, éste parece abrirse mientras su sire grita aterrorizado. Sin poder evitarlo, Arnau es atrapado por una especie de lengua de fuego y atraído al abismo, donde desaparece. Cuando el pj levanta la vista, delante suyo ve una figura cubierta con una túnica y en la que únicamente puede distinguir dos puntos de color rojo en el lugar donde deberían estar sus ojos.

Mientras, el pj capadocio tendrá otro sueño: se ve a sí mismo viajando por lo que parece ser una especie de desierto.

“El cálido aire golpea tu rostro mientras vas avanzando poco a poco. A lo lejos, arena y mas arena. No reconoces el lugar, nunca habías estado aquí antes, pero una fuerza extraña te obliga a seguir avanzando. Tras horas y horas de caminar, ves aparecer a lo lejos lo que parece ser un montículo de tierra en medio de la nada. Corres hacia allí al mismo tiempo que, tras la línea del horizonte, descubres con horror que el sol está empezando a nacer de nuevo. Aceleras la carrera hasta el límite de tus fuerzas, y mientras te acercas reconoces lo que parece una puerta dibujada en una de las caras del extraño túmulo. Corres y corres, las puertas se abren con un quejido ensordecedor y cuando estás a punto de llegar el sol sale de su escondite y sus rayos empiezan a quemarte. Las fuerzas te abandonan y caes al suelo mientras la piel empieza a humear y tu cuerpo se llena de llagas que explotan entre terribles dolores. Lo último que ves antes de morir de nuevo es la figura de un anciano que te mira desde la entrada y desaparece en su interior. Entonces pierdes la conciencia”.

Cuando el pj se despierte lo hará en un baño de sangre, toda la vitae que su cuerpo tenía acumulada la ha sudado durante la pesadilla, despertándose con un solo punto de sangre.

Por su parte, el pj ventrue tendrá el siguiente sueño:

“Se ve avanzando por un puente junto con el pj capadocio. Al fondo, a un kilómetro, un edificio que parece una iglesia. Se trata de una construcción enorme, pero que no habías visto nunca. A tu alrededor, la nada. Sólo el puente impide que caigáis los dos al vacío. Mientras camináis, oís un temblor ensordecedor a vuestras espaldas. Al giraros, el puente por donde ibais avanzando empieza a desmoronarse mientras una columna de fuego lo va consumiendo. Los dos empezáis a correr, pero el pj capadocio tropieza y cae. Te giras para ayudarlo, pero el terror te vence y echas a correr en dirección contraria. A la carrera, giras tu cabeza y ves al capadocio como es consumido por las llamas mientras su boca grita tu nombre. Delante tuyo, el puente empieza a temblar, y a la entrada de la iglesia ves la figura de un ser cubierto por una túnica. Cuando el ser ve caer al capadocio, entra en la iglesia y cierra las puertas detrás suyo. Tú llegas, pero la iglesia permanece cerrada y las llamas de fuego te alcanzan. Horribles dolores como nunca habías sentido consumen tu cuerpo antes de desvanecerte”.

El pj toreador tendrá el sueño que sigue:

“Te ves a ti y a todo el grupo viajando a caballo por un camino empedrado. Lleváis horas de viaje, estáis cansados y decidís hacer un alto. La noche siguiente, satisfechos y descansados, proseguís vuestro viaje. Delante vuestro, una pequeña cima. Aceleráis el paso y cuando llegáis, delante vuestro, un espectáculo desolador: una ciudad en ruinas, con los cimientos quemados. Desde la distancia podéis ver multitud de cuerpos tirados por el suelo, muertos todos ellos. El mar, mientras tanto, golpea sin cesar contra los restos de las murallas. Entonces, súbitamente, el mar azul toma un color rojo fuego y las olas se alzan hasta alcanzar proporciones gigantescas. El retumbar de su chocar contra los muros os ensordece y echáis a correr en dirección contraria, pero la sensación de ahogo se va haciendo mas y mas asfixiante hasta que un dolor como nunca habías sentido se apodera de tu cuerpo y la gigantesca ola de fuego os engulle a todos”.

Al igual que ha sucedido con el pj capadocio y el ventrue, el pj toreador también se levanta empapado en sangre y con un solo punto. Su problema será explicar ahora que ha sucedido.

Finalmente, si la lamia se ha convertido en un pj tendrá el sueño que sigue a continuación:

“Te encuentras en una construcción increíble, delante de una especie de altar. Encima de ti, una cúpula que alcanza hasta donde llega tu vista. En el exterior, las cristaleras de las paredes resplandecen como si allí fuera brillase el sol en su máximo apogeo. Estas tú y nueve figuras más. Reconoces a cuatro de ellas, pero las otras te son extrañas. Mientras os miráis unos a otros, las paredes empiezan a temblar y a resquebrajarse, las vidrieras estallan hacia dentro salpicándoos con millares de fragmentos. Uno de vosotros corre hacia las puertas mientras los otros empezáis a correr detrás suyo. Entonces, abre las dos grandes hojas de madera y un río de lava entra en el interior del santuario donde os encontráis. Intentáis huir, pero te das cuenta que no hay escapatoria posible. Las llamas se apoderan de tu cuerpo y, en una inmensa agonía, tu piel y tu carne, huesos y pensamientos desaparecen en la nada”.

En este caso, la lamia sufrirá los mismos efectos que sus tres compañeros anteriores. El único que se salva es el pj tremere, entre otras cosas porque quien muere en su sueño no es él.

LOS ASESINATOS

Al despertar los pjs pueden explicarse los sueños o no, pero si estaban juntos tendrán problemas para justificar la pérdida de sangre y su repentino y voraz apetito. Durante la noche, bien temprano por eso, recibirán la visita de uno de los criados de Rudolf, a quien reconocerán como uno de los presentes la noche anterior en el palacio de San Rafael. Éste les explicará que su señor desea verlos en su palacio. Cuando allí lleguen se encontrarán al bruja en el salón, sentado en una silla con una copa llena de sangre en su mano mientras un aire pensativo lo acompaña. Cuando entren se levantará y los invitará a una copa si así lo desean. Obviamente, el motivo de la llamada tiene que ver con la presencia del Giovanni en la ciudad y los asesinatos que están teniendo lugar. Así, la explicación será la siguiente:

“Veréis, os he pedido que vengáis porque hay un par de temas que os atañen. El primero, como ya imaginaréis, hace referencia al Giovanni. He tenido una reunión con él, y por la parte que más os interesa digamos que tratamos el tema de vuestra presencia –haciendo referencia al capadocio y la lamia –aquí en la ciudad. Me pidió que os entregara, como supongo que ya imaginaríais, pero estad tranquilos. Le dije que mientras fueseis mis invitados no permitiría que os sucediera nada, y como sus intereses no aconsejan que se gane nuestra enemistad no osará atacaros. Así que, si no os importa, os pediré vuestra ayuda. A cambio os ofrezco soporte para que os desplazéis hasta queráis, siempre dentro de los límites del ducado, por supuesto. ¿Qué me decís?”.

En el caso que el grupo acepte su oferta, Rudolf les explicará el motivo por el cual los necesita:

“Desde hace un tiempo, unos cinco años mas o menos, vienen produciéndose esporádicamente unas muertes a cual de ellas más brutal. Durante este tiempo han sido como unas seis veces, sin relación en el tiempo. Aparecen tres o cuatro muertos el mismo día, todos ellos horriblemente mutilados, y luego nada. Pasan los días, los meses, y ninguna muerte más hasta que pasa más tiempo. Entonces, de repente y sin motivo aparente, unos cadáveres más. Gente sin parentesco, en distintos puntos de la ciudad y de diferentes clases sociales. Y luego nada otra vez. Y así repetidamente. Ahora hace una noche se produjeron cinco muertes más, tres hombres y dos mujeres. Todos ellos igual que los otros, cuerpos mutilados y sus restos esparcidos por el suelo. La verdad es que no se que pensar. La gente de la ciudad cada vez está más alterada. A partir de la tercera ocasión empezaron a murmurar que un asesino vivía en la ciudad, pero esta vez ya dicen que el demonio se ha instalado en Milán y que no cesará hasta matarlos a todos. Según me han informado, durante el día se han producido algunos altercados con los guardias de la ciudad, culpándolos de pasividad ante el mal que los amenaza. Incluso alguno ha abandonado la ciudad. Llegué a recurrir a Antonino, pero no fue capaz de descubrir el causante de todo. Lo máximo descubrimos es que se trataba de sólo un ser. Podría ser un vampiro, pero también un lupino: las heridas son sin dudas realizadas por unas garrasafiladísimas. Y no se me ocurre nadie más que sea capaz de tal barbaridad. La guerra y estos asesinatos me están colocando en una posición delicada. Por eso recurro a vosotros, quien sabe si alguno de mis enemigos habrá recurrido a esta táctica para minar mi credibilidad ante el resto de cainitas”.

Si finalmente los pjs deciden aceptar el trabajo, Rudolf les indicará que se dirijan a la guardia de la ciudad. Allí deberán hablar con Aurelio, el sargento de la guardia y que investigó los hechos, y que además es un hombre de su confianza. Sabrá que vendrán y les ayudará en todo lo que pueda –aunque esto no quiere decir que les pueda prestar hombres ni nada parecido, simplemente que les informará de quienes son los muertos, donde los encontraron, en que estado, etc.. –pues esta misma noche se encuentra haciendo la ronda alrededor de la muralla de la ciudad.

Cuando el grupo se dirija hacia los cuarteles de la guardia deberán controlar la hora en que lo hacen. Entre las doce y las cuatro Aurelio se encuentra haciendo la ronda por los alrededores de la zona sur de la muralla, la que da a los campamentos exteriores –como el de los gitanos –que se encuentran por la zona. El resto del tiempo está en los cuarteles, de forma que si los pjs van allí cuando el se encuentre se evitarán tener que ir a buscarlo a las calles. Si no tienen más remedio que ir, pues deciden no esperarlo, deberán dirigirse hacia el sur, tal como dijimos antes. Las calles en esa zona son las más estrechas, sucias y malolientes de todo Milán. No es infrecuente el encontrarse mendigos tirados por el suelo, pasando la noche como pueden, animales muertos o las calles adornadas con excrementos, tanto de humanos como de bestias. Algún borracho andando con paso dubitativo, alguna prostituta ofreciendo su cuerpo para conseguir dinero con que pagar la comida y poco más. Tampoco nada que los pjs no hayan visto en ciudades por donde hayan pasado antes, como Marsella por ejemplo. Cuando se encuentren Aurelio y los pjs, este les dirá que ya sabía que vendrían, pues Rudolf ya se lo ha comunicado. Para poder hablar con él –si está haciendo la ronda lo acompañan cuatro soldados mas –deberán esperar a que la acabe, aunque los

pjs pueden siempre utilizar sus recursos para que los otros guardias no los importunen. Cuando por fin consiguen conversar, Aurelio les explicará lo que sabe sobre los últimos cinco asesinatos:

“Se trata de Fabio, un maestro zapatero que apareció muerto a escasos metros de su tienda. Luego está Antonio, un criado de un rico mercader de la ciudad llamado Conte. Al parecer lo asesinaron cuando estaba bebiendo en la fuente de Basualdo, un surtidor natural que proviene de una corriente subterránea y que ha sido convertido en fuente. Luego está Laura de Brasco, una prostituta del barrio sur de Milán. apareció reventada en un callejón. Lucio, un orfebre que al parecer venía de la taberna de Pancracio, y finalmente una tal Gina, mujer de un escribano del palacio de Sforza. Fue asesinada mientras cruzaba un pequeño descampado; al parecer venía de casa su madre”.

Si los pjs desean ver los cuerpos –en especial el capadocio y la lamia –éstos se encuentran enterrados en el cementerio de la ciudad, situado en el exterior de las murallas en la cara norte. Se accede a el por un estrecho sendero que como mucho permite el paso de un carro. A unos cinco minutos andando se llega hasta allí, una pequeña cima rodeada por un muro de piedra de un par de metros de altura y con una verja de hierro, mas que nada para impedir que nadie pueda escapar de allí, así es la superstición de la gente en esa época. No será difícil entrar, aunque encontrar las tumbas en cuestión ya es otro problema, pero las oportunas tiradas de búsqueda a unas dificultades moderadas permitirán localizar las cinco, todas ellas claramente más recientes, indicado por la tierra recientemente removida. Tras exhumar los cuerpos, si el capadocio se encuentra presente y quiere realizar las tiradas de tanatología –o la lamia, claro –obtendrá los resultados siguientes:

1 éxito: Todas las víctimas aparecen desmembradas, con profundas heridas a lo largo de su cuerpo. Sin duda murieron de forma violenta (ja, ja, ja).

2 éxitos: Las heridas fueron causadas por algo extremadamente afilado, posiblemente unas garras, no por armas blancas.

3 éxitos: Quien lo realizó estaba víctima de una agitación emocional brutal, un frenesí dominante lo indujo a realizar tal salvajada.

4 éxitos: Las heridas lacerantes y las desmembraciones se produjeron de forma simultanea, el autor quería destrozar a las víctimas. Sin duda, un cainita en frenesí o un estado semejante o un garou dominado por la rabia.

5 éxitos: Aquí será necesaria entonces una tirada además de Percepción + Alerta (o mejor buscar con un – 2 a la dificultad) a dificultad 10 por la misma persona: el éxito indica que el pj ha encontrado unas pequeñas heridas en la muñeca de una de las víctimas, Lucio. Si la saca, con la tirada de tanatología anterior se dará cuenta que hay unas pequeñas incisiones en la base de la muñeca, extremadamente difíciles de ver debido a los desgarros sufridos por la extremidad. Las dos incisiones están demasiado juntas para haberlas realizado un garou, al menos uno en forma crinos –esto de la forma no tiene por qué saberlo, al menos el nombre a menos que saque una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 7 –y seguramente son de algo más próximo a un tamaño humanoide.

Si algún pj con la disciplina de Áuspex decide utilizar el Toque del Espíritu, lo único que obtendrá serán las impresiones de las víctimas, mas detalladas cuantos más éxitos consiga en su tirada, pero absolutamente nada del asaltante.

Otra posibilidad de la que disponen es buscar los lugares donde aparecieron los cuerpos. Si es así, ya habrán transcurrido bastantes horas desde que éstos tuvieron lugar, así que encontrar pistas será bastante difícil. Si a pesar de todo lo intentan, sacando una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 encontrarán un pedazo de tela, quizás perteneciente a una capa. No es un trozo de ropa del asesino, sino de una de las víctimas, concretamente de Antonio, el que mataron en la fuente de Basualdo. Utilizando el Toque del Espíritu, las sensaciones serán las mismas que al examinar su cadáver.

Finalmente, tienen otra posibilidad, y que no es otra que preguntar a los vecinos. Nadie vio nada, pero con una buena tirada de comunicación –por ejemplo, Carisma + Empatía a dificultad 7 en la zona donde apareció Gina, el descampado –a los pobres que habitan por allí, les comentarán que desde que nadie vio ni oyó nada, pues era una zona un poco mas apartada, excepto quizás el infortunado “Solodiente”, llamado así por motivos obvios cuando lo vean. Parece que desde esa noche no ha vuelto a ser el mismo. Pesadillas terribles lo acosan, babea como un loco y tiene la mirada perdida. El resto de los que allí se encuentran lo evitan, pues creen que ha sido poseído por el diablo. Si van a hablar con el tal Solodiente, lo encontrarán tumbado entre unos matojos. Cuando se acerquen y él los vea, empezará a gritar algo así como: “¡No, otra vez no! ¡Yo no he hecho nada!”. El pobre está auténticamente loco, así que lo único que conseguirán será calmarlo. No dirá nada, ni aunque utilicen dominación: su única posibilidad de descubrir lo ocurrido es que primero lo calmen, sacando Manipulación + Intimidación a dificultad 9 o bien Carisma + Empatía a dificultad 8. Si lo consiguen, entonces si podrán utilizar la disciplina. Si la usan para que diga lo que sabe, se quedará en blanco y no dirá nada, sólo balbuceará “...Satán, Satán...”. Si en cambio utilizan La Memoria del Jueguista, conseguirá una impresión de lo que sucedió esa noche siempre y cuando alcance cuatro éxitos a dificultad 6:

“Te ves a ti mismo tumbado en el lugar donde os encontráis ahora. No eres tu, claro está, sino este estúpido mortal que está enfrente tuyo. De repente, unos gritos te despiertan. A unos diez metros, dos figuras se agitan en una danza mortal. Un frenesí de sangre y vísceras, pedazos de carne arrancada saltan por los aires. Segundos después, el macabro espectáculo finaliza y una de las dos figuras se pone lentamente en pie. La luna ilumina levemente la escena, lo justo para ver dos ojos rojos que buscan y el brillo de unas garras gigantescas goteando sangre. El ser suelta un jadeo y echa a correr en dirección a una casa cercana, trepa por la pared y desaparece”.

Si el pj consigue sacar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 conseguirá reconocer de quien se trataba. Aquí hay apuntar una cosa, el pj seguramente lo hubiera reconocido si hubiera estado el presente, pero lo que ve lo hace con los ojos de Solodiente, y él es incapaz de ver en la oscuridad; la única posibilidad de reconocerlo se la brinda la débil luz de la luna. Así, como decíamos, si consigue pasar la tirada reconocerá a Mauro como el asesino.

Si hablan con Rudolf, se mostrará muy sorprendido del descubrimiento de los pjs, aunque si agradablemente satisfecho. Decidirá que Antonino compruebe la versión de los pjs, y entonces mandará llamar a Mauro. Por supuesto, al brujah no le gustará nada quedar en ridículo y que otros triunfen donde el fracasó, y menos con un ventrue en el grupo.

Cuando el malkavian se presente, Rudolf le informará de lo que han descubierto los pjs. Naturalmente, él se mostrará indignado de tales acusaciones, diciendo cosas del tipo “no sabéis a quien echar la culpa y habéis de recurrir a mí. No sois mejor que el resto, disfrazáis vuestra incapacidad y vuestro fracaso buscando falsos culpables”.

Rudolf no se dejará amilanar y ordenará a Mauro que abandone la ciudad so pena de ser perseguido. El otro escupirá y abandonará la sala.

Naturalmente, todos estos acontecimientos será imposible que los pjs lo resuelvan en el espacio de una noche, más que nada por falta de tiempo material de ir de un lado a otro si es que siguen todas las posibles pistas.

Si han tardado dos noches, pues perfecto, coincidirá con la fiesta en el palacio Constanzza. Si no, pues deberán interrumpir sus investigaciones, y quien sabe si llegarán a finalizarlas.

El palacio de Constanzza: Si los pjs se encontraron con Rudolf la noche anterior será entonces cuando les haga llegar la invitación, a través de un mensaje escrito enviado por uno de sus criados.

Estimado (nombre del pj)

Me place anunciarte la celebración mañana a las nueve de una gran fiesta en el Palacio de Emilio Constanzza, en la plaza de San Nicolás.

Me satisfaría enormemente que acudieras a ella. Será una gran oportunidad de establecer contacto con grandes personas del norte de la península, donde sin duda obtendríais información que os sería de utilidad en vuestro viaje.

Si decidís aceptar comunicádselo a mi criado.

Un carruaje pasará a recogeros mañana a las ocho y media a vuestro alojamiento.

Atentamente

Rudolf

Si los pjs quieren saber algo del banquete en cuestión, una buena manera de hacerlo es preguntar a otro vampiro, o incluso directamente a Rudolf. Si preguntan a algún mortal sobre el tal Constanzza, lo que averiguarán es que se trata del último descendiente de uno de los más importantes nobles de todo el Piamonte y los alrededores, miembro de una familia muy respetada y querida en Milán.

Si preguntan a los cainitas, estos les explicarán que siempre celebra su aniversario, es una costumbre que han mantenido los Constanzza a lo largo de diferentes generaciones. A la fiesta acuden los más

importantes nobles de toda la zona, importantes burgueses que se han enriquecido mas recientemente así como mecenas de las artes. Es un lugar que aprovechan los cainitas para mezclarse con los humanos y donde está prohibido cualquier demostración de poder vampírico. Se va a disfrutar, no ha demostrar nada. Normalmente, al finalizar la fiesta en palacio, los cainitas suelen finalizar la fiesta en las mansiones de algún toreador. Este año se supone que será en casa de Rodolfo, aunque eso se decide a última hora y sobre la marcha, dependiendo de la oferta –rebaño – que haga. Se espera que todo el mundo asista con sus mejores galas, por así decirlo.

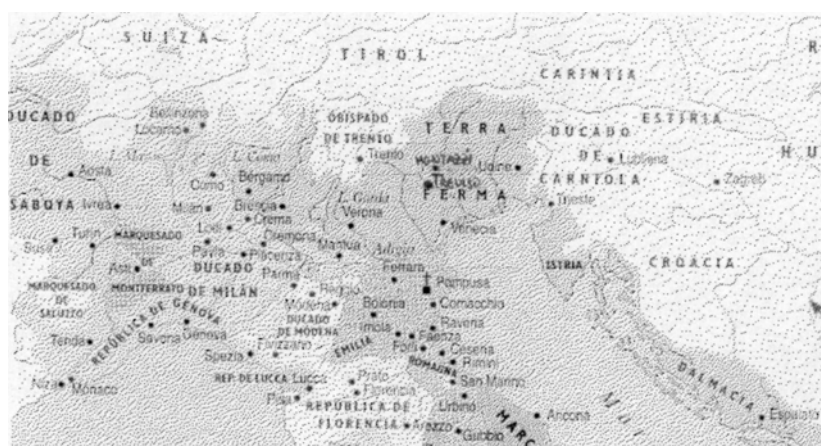
Si todo se desarrolla según lo anteriormente explicado, los pjs serán recogidos por unos carruajes enviados por el mismo Rudolf, idénticos a los que utilizaron cuando fueron al palacio de San Rafael. Tras un breve viaje, en el que pueden ir juntos o separados, según decidiesen, llegarán a una gran mansión, situada curiosamente bastante cerca del palacio de Sforza. Su aspecto recuerda bastante al del príncipe, con un muro rodeando un gran jardín y en su centro el edificio. Verán como la gran avenida está llena de carruajes, además de bastantes guardias que vigilan tanto los alrededores como el interior del palacio. Cuando lleguen, Marcelo los estará esperando para conducirlos al interior, donde se encuentran los invitados que ya han llegado.

En total hay presentes, aparte de los pjs, nueve vampiros –Rudolf, Antonino, Marcelo, Gustavo, Rodolfo, Julio, María, Santos y Lúdivic. En cuanto a invitados humanos son 46, contando a Emilio Constanza. El resto se reparten entre 14 nobles y sus mujeres, dos mas solos, siete comerciantes –tres de ellos acompañados –, un cónsul del reino de Aragón, otro de Francia, otro de Florencia, uno de los Estados Pontificios, uno del Ducado de Borgoña.

A las nueve todo el mundo se encuentra en el salón principal degustando un suave vino; los pjs que no toleren la comida ni la bebida tendrán que hacer un esfuerzo y aguantarse, esperando que llegue el momento de ir a la fiesta siguiente.

Durante la media hora siguiente los pjs podrán explayarse conversando con cualquier invitado. El más interesante para ellos quizás sea un tal Sotman Parlanc, un comerciante bosnio instalado en Bérgamo, en la república de Venecia. Su negocio es el vino, y aunque vive ahora en la república vecina sigue bastante los hechos que ocurren en su lugar de nacimiento. Además, el hecho de ser comerciante, hace que conozca bastantes caminos secundarios que quizás no sean tan transitados y por ende menos vigilados por los Giovanni, en el caso que los pjs decidan seguir camino hacia la abadía de Montazzi.

Si le preguntan a Parlanc por un camino para ir a dicha abadía, les comentará que hay varios. El mas seguro –para el, claro –es el que lleva de Milán a Brescia, de allí a Verona y luego a Treviso. La abadía se encuentra entonces a un solo día a caballo de esta ciudad. Otra posibilidad es Bérgamo, Trento y directamente la abadía, aunque ésta ya no se la recomendará tanto: hay que cruzar terreno montañoso, los caminos son más peligrosos, y a veces los bandidos asaltan las caravanas. Afortunadamente, aún no es invierno y los pasos son transitables.



Arriba está el mapa para que los pjs puedan escoger cual es la opción que más les gusta. Si salen de Milán con vida, el trayecto a seguir será el que ellos decidan, con encuentros diferentes según donde estén. Pero bueno, eso sucederá mas adelante. De momento, el grupo sigue todavía en el palacio de Constanza. Y volviendo allí, cuando lleven aproximadamente una media hora, si están cerca y pasan una tirada moderada de Percepción + Alerta (6) verán como Emilio hace un gesto a uno de los criados que en ese momento se encuentra en el salón. Éste desaparecerá por la puerta, y momentos después las dos hojas

dobles de la puerta del fondo se abrirán. Entonces, los invitados se girarán hacia su anfitrión, el cual avanzará hacia allí, y mirando a sus invitados dirá:

“Amigos míos, gracias a todos por venir. Y ahora, si queréis acompañarme, la cena nos espera”.

Tras esto, la gente rompe en aplausos, mientras se dirigen al comedor siguiendo a Emilio. Entrarán en una sala enorme, con una gran mesa central rodeada por una multitud de sillas. La decoración es excelente, así como la presentación.

A la hora de sentarse si los pjs son rápidos podrán sentarse al lado de quien deseen, pero si se hacen el remolón, pues nada, a quien el narrador decida. Una vez todo el mundo haya tomado asiento, las puertas se abrirán y los criados empezarán a servir la cena. Es sabido que los cainitas no digieren la comida, así que a menos que tengan el mérito de Comer Comida tendrán que dejarla en el plato. Afortunadamente para ellos, el resto de vampiros presentes harán lo mismo que ellos, y nadie les preguntará nada, o no parecerá darse cuenta de ello.

La cena se prolongará durante un buen rato, tiempo que los pjs pueden aprovechar para conversar con sus vecinos de mesa en el caso que hayan escogido bien.

Cuando la conversación esté de lo mas animado, si alguno de los pjs saca una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verá como Emilio se ha levantado y se ha acercado a Rudolf y le comenta algo al oído. El príncipe asiente, y de repente Constanza saca una hoja de entre sus ropas y de un certero tajo corta la yugular a Rudolf. La gente empieza a gritar, Rudolf intenta agarrarse la garganta mientras su sangre sale a borbotones manchando la mesa de color rojo, los comensales aterrorizados intentan alejarse de él. Simultáneamente, las puertas cerradas empiezan a arder. Tiradas de frenesí para los pjs a dificultad 9, aplicando los pertinentes resultados.

Lo que ha sucedido es que Vaclal ha ordenado a sus criados, a quienes tiene totalmente dominados, que prendan fuego a todo el edificio, mientras él huye por los subterráneos del palacio, los cuales llevan directamente a las catacumbas. Los ghouls, armados, esperan en el exterior a que los cainitas vayan saliendo, y así rematen a cualquiera que haya sobrevivido.

Hay un total de doce criados armados, más ocho ghouls repartidos por las posibles salidas. Los ghouls dejarán salir a los humanos, pero cualquier cainita que intente escapar será víctima de sus ataques. Recordemos que si los cainitas fallaron sus tiradas de coraje, su único instinto será huir, a pesar que sean atacados.

Cinco criados entrarán al comedor, donde rematarán a Rudolf con sus espadas, cortándole limpiamente la cabeza. Esto solo podrá evitarse si alguno de los pjs supera la tirada de frenesí y saca una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9, decidiendo entonces ir a ayudarlo.

Si consiguen salir del comedor descubrirán que toda la casa está en llamas. La única posibilidad de huida es que alguien descubra la presencia de Vaclal, aunque para ello será necesario el uso de Áuspex. Si usa los sentidos aguzados y saca una Percepción + Alerta a dificultad 9 podrá descubrir la presencia de alguien descendiendo unas escaleras. Esa es la única vía medianamente factible de escape, a menos que alguien quiera enfrentarse a las llamas o a los ghouls y criados armados.

Si consiguen seguir al Tzimisce deberán hacerlo a través de las estrechas escaleras que llevan hasta las catacumbas subterráneas que recorren la zona. Para encontrar estas escaleras, deberán primero descubrir la puerta falsa, siendo necesario para ello una Percepción + Alerta a dificultad 8. Si la consiguen, darán con ella y con la salida. Si los pjs van muy cerca de Vaclal y están bastante debilitados, o no está el grupo entero, se detendrá e intentará emboscarlos. En caso contrario huirá. Así las cosas, quizás los pjs nunca lleguen a saber quien ha sido el que los ha atacado.

Después de esto, en Milán estallará una guerra por la sucesión de Rudolf, en caso que éste haya muerto. Tras grandes discusiones, Antonino –que en principio si sobrevivirá –será escogido nuevo príncipe de Milán, en dura pugna con Santos y Gustavo. Naturalmente, los pjs no podrán beneficiarse de la ayuda prometida por el difunto príncipe, pues nadie es consciente de ese trato, y además nadie querrá arriesgarse a un enfrentamiento directo con los Giovanni por culpa de los pjs, que en definitiva no son más que unos extranjeros de paso.

Abandonando el Ducado de Milán: Cuando los pjs abandonen la ciudad milanesa, tendrán dos vías –en principio –para seguir en su viaje camino de Montazzi. Si siguen el sentido común, lo más normal sería que se dirigiesen a Bérgamo, Trento y la abadía, y ese será el camino que detallaremos más explícitamente. El otro, el que va de Milán a Montazzi pasando por Brescia, Verona y Treviso, sólo lo explicaremos en los encuentros más importantes.

LA REPÚBLICA DE VENECIA

El camino de Brescia: Abandonando Milán, el camino que conduce a Brescia es un terreno bastante llano, una llanura fértil pero que durante buena parte del día se encuentra cubierta por la niebla, especialmente en los meses más fríos del año. Los pueblos que el grupo puede ir encontrando en su camino son bastante numerosos, así que en principio no tendrán problemas para encontrar alojamiento o alimento. Lo que sucede es que la zona está en guerra, y por allí les pueden venir la mayoría de problemas. Entre Milán y Brescia hay unos cien kilómetros aproximadamente, aunque ambas ciudades se encuentran separadas por la frontera entre el ducado y la república, situada a unos ochenta kilómetros.

A medida que la frontera quede mas cerca, la pobreza se irá adueñando de la zona, con los campos algunos devastados, otros aún en buen estado, pero estos son los menos. Las carreteras son bastante transitables, la mayoría en buen estado.

Los mayores problemas los pueden tener una vez estén en los límites fronterizos. Allí, las patrullas son bastante numerosas, y es muy factible que sean descubiertos por alguna de ellas, especialmente si viajan por la vía principal. Hay caminos secundarios, pero, además de estar vigilados –aunque en menor medida –hacen bastante difícil el avanzar rápidamente. También habrá que tener en cuenta el medio de transporte que utilicen los pjs. No creemos que ninguna de estas patrullas sea capaz de retener a los pjs demasiado tiempo si ellos se niegan, así que si acaban cruzándose con alguna de ellas la resolución la dejamos a discreción del narrador. Una vez crucen la frontera –de esto podrán darse cuenta porque las tropas ya no son del Ducado de Milán sino de la República de Venecia –entrarán de lleno en territorio Giovanni, y esto ya es más peligroso. Si deciden no acercarse demasiado a ninguna población importante es bastante difícil que se crucen con alguno de ellos, pero aventurarse a entrar en alguna de las ciudades mas importantes puede ser verdaderamente un suicidio. Y dentro de éstas consideramos a Brescia y Verona, y ya no digamos la misma Venecia.

La población cainita de estas dos ciudades ronda la decena de vampiros –concretamente siete para Brescia y once para Verona, de los cuales en la primera cuatro son Giovanni y en la segunda un total de cinco –.

Si cualquiera de los vampiros que allí viven es consciente de la presencia de un capadocio y una lamia en el grupo se negará a prestarles ayuda, a menos que sean del mismo clan que el pj que lo solicite y saque una buena tirada para convencerlo o le ofrezca algo a cambio, aunque ni así es seguro que obtenga lo que quiera. Si algún pnj perteneciente a algún clan no muy amigo del de alguno de los pjs acabase descubriendo esas presencias molestas, es posible incluso que intentase vender la información a los Giovanni a cambio de algo.

Pero como hemos dicho, todo esto queda pendiente que los pjs decidan escoger este camino, y la verdad es que es bastante poco probable que eso suceda, así que si llegase a ocurrir, el narrador, teniendo en cuenta lo antes expuesto, debería improvisar como mejor supiese, lo cual es otra de las múltiples facetas de un juego de rol, así que adelante... No te lo vamos a dar todo hecho.

El camino de Bérgamo: Si escogen la opción más sensata, seguramente el grupo decidirá dirigirse hacia Bérgamo, luego a Trento –saliendo por tanto de la república veneciana –y finalmente a la abadía de Montazzi. El camino lleva hacia el norte, desviándose ligeramente hacia el este. Poco a poco las fértiles llanuras irán quedando atrás, para ser substituidas por grandes elevaciones montañosas cada vez más importantes. El tiempo en los últimos tiempos ha empezado a empeorar ligeramente, sensación que será más acusada como más avancen. A medida que se vayan alejando de Milán y se vayan dirigiendo hacia el norte, las montañas se van acercando cada vez más. Los caminos, poco a poco, se van volviendo cada vez mas empinados, intransitables en algunos tramos una vez los llanos van quedando atrás. Los pueblos son más y más escasos y la gente que puede encontrarse por los caminos es cada vez más escasa. Tras varios días de camino el grupo llegará finalmente a la ciudad de Bérgamo, una villa relativamente importante situada ya en la república veneciana. Los vampiros aquí son únicamente un nosferatu, un malkavian y dos gangrel que viven en los alrededores de la población, así que será difícil que ninguno de ellos se meta en problemas, a menos que los busquen activamente. Lo que sí que pueden hacer es preguntar sobre la zona: clima, pasos, peligros, cualquier cosa que se les ocurra. Si los pjs se muestran amables y no han realizado ninguna acción que pueda hacer desconfiar a los cainitas que allí habitan, es muy posible que consigan las respuestas que buscan. Los que más pueden ayudar son los gangrel, pues son los que más se mueven por los alrededores. El nosferatu y el malkavian, de poca ayuda podrán servirles. De los dos gangrel, Rickford y Alente, éste último es el que más conoce la zona hacia donde se dirigen. Para encontrarlos, lo mejor que pueden hacer es dejarse ver por los alrededores de la ciudad –consejo que les puede dar el nosferatu, Markus –en caso que se muestren incapaces de encontrarlos ellos solos. Si finalmente consiguen dar con ellos –las circunstancias del encuentro ya se dejan a elección del narrador –con unas buenas tiradas o una buena actuación conseguirán que Alente les diga lo que quieren saber. Les explicará que hay un único camino que conduce hasta Montazzi –si mencionan este nombre –pero que deberán cruzar la zona de Trento, importante centro eclesiástico no dependiente de Venecia, sino del Sacro Imperio. Hay otras

opciones, por supuesto, pero eso significa ya dejar el camino principal –si se le puede llamar así, pues se trata de un pequeño sendero tremendamente dificultoso para avanzar, lleno de desniveles, que circula entre las altas montañas y que en esta época del año empieza a resultar peligroso. Además, las criaturas que allí habitan no son nada amistosas –los gangrel no mencionarán cuales son –pero los pjs pueden sacar sus propias conclusiones. Respecto a Trento, no saben mucho, sólo que hay algún que otro lasombra por allí, al menos la última vez que fue Alente hasta allí. También les podrán explicar que son muy pocos los pueblos situados entre las dos villas, así que lo tendrán difícil para encontrar refugio: su recomendación será que aunque falten unas horas para el amanecer, si llegan a algún pueblo se alojen allí aunque les parezca una pérdida de tiempo. Trento se encuentra a unos ciento cincuenta kilómetros de Bérgamo, así que les espera un largo viaje, y cuanto antes salgan mejor, pues el tiempo empeora día a día.

El camino de Trento: Tal y como les explicaron en Bérgamo, el camino poco a poco va empeorando, si es que ello parecía posible. El viaje se volverá complicado, con senderos estrechos, donde avanzar tan solo ya es toda una hazaña. Como dijo Alente, los pueblos son pocos, de pocos habitantes y todos ellos extremadamente pobres. Para alejarse no tendrán ningún tipo de problema, la gente es amable y les ofrecerá gustosamente un lugar donde cobijarse, incluso aunque no utilicen sus disciplinas vampíricas.

El mayor problema para el grupo será cuando serán atacados por un grupo de desarrapados bandidos. Su número es de ocho, y se dedican a asaltar a los pocos desdichados que circulan por la zona. El ataque se producirá durante el anochecer en caso que viajen de noche, aunque si el grupo utiliza algún sistema para viajar durante el día serán asaltados mientras brilla el sol. Afortunadamente para ellos, el cielo está encapotado y no les será tan difícil resistir durante unos asaltos en pleno día, suponiendo que consigan despertar. Eso si, uno de los primeros objetivos de los asaltantes serán los caballos, así que es posible que el avance del grupo sufra un mas que considerable retraso, suponiendo que no se acabe aquí.

El grupo de bandidos se dividirá, tres a cada lado y dos mas enfrente. La estrechez del camino impide dar media vuelta con rapidez, así que ellos creen que la ventaja es suya, aparte que han bloqueado el camino mas adelante con troncos, justo después de una curva, de forma que si los pjs a caballo o en carro emprenden una acelerada huida sus monturas se romperán las patas con total seguridad al topar con este obstáculo en su camino. De los seis que se encuentran a los lados, cuatro tienen arcos, mientras que los otros dos llevan hachas. Los dos de enfrente utilizan lanzas, aparte de dos hachas. Los seis de los arcos disponen también de cuchillos para el caso que lleguen al combate cuerpo a cuerpo, aunque si las cosas se les tuercen demasiado saldrán corriendo perdiéndose en el bosque.

Suponiendo que consigan pasar enteros el encuentro con los bandidos, el viaje transcurrirá relativamente en calma los siguientes días –puede que incluso semanas, dependiendo de su transporte –hasta que entren en contacto con un grupo de lo que parecen cazadores. Otro apunte, si la pérdida de sus monturas hace que los pjs piensen en agenciarse unas en algún pueblo, ya pueden ir olvidándose de la idea: la gente es, como ya mencionamos anteriormente, extremadamente pobre, y se podría decir que saben lo que es un caballo por las historias mas que porque hayan visto muchos.

El siguiente encuentro que tendrá el grupo se producirá cuando, anocheciendo, vean una fogata que arde en la lejanía, un leve resplandor medio oculto por los árboles. Si se acercan, encontrarán un fuego ardiendo, alrededor del cual hay sentadas cinco personas. Todas van vestidas con ropas hechas de pieles, su aspecto es de gente normal, y por el equipo que les rodea parecen cazadores. Hay arcos, hachas, sacos... Los hombres parecen animados, bebiendo de unas bolsas que parecen contener vino, charlando entre gritos y exclamaciones de júbilo. Si los pjs deciden mostrarse y no permanecer escondidos, los hombres les recibirán con alegría, invitándoles a sentarse con ellos. No hay monturas, pero si los pjs sacan una Percepción + Alerta a dificultad 7 se darán cuenta que parece que hay ropas de alguien mas aparte de los cinco que allí están. Si por el contrario se acercan sigilosamente dispuestos a emboscarlos, podrían llegar a la misma conclusión, pero la situación se desencadenará antes de lo previsto.



En el primer supuesto, mientras estén allí con ellos, les explicarán que son, efectivamente, cazadores, que buscan las manadas de lobos que asolan la región y que han provocado grandes desgracias a la gente de la zona. Esto es una mentira, pero los pjs no tienen forma de saberlo a menos que utilicen alguna disciplina. En realidad, se trata de un grupo de seis gurahl que se dirigen a un consejo que se celebra en una zona de los Alpes. El gurahl que está ausente se encuentra en los alrededores, aunque uno de sus dones le ha advertido que algo sucede, así que volverá rápidamente donde se encuentran sus compañeros. Cuando vea al grupo, si todavía no ha sucedido nada, intentará que los pjs abandonen el lugar, aunque si no tiene mas remedio intentará que él y sus compañeros abandonen el sitio. Sólo en última estancia se decantará por la lucha. Cuando aparezca, sus compañeros se darán cuenta que algo sucede, así que el grupo de pjs perdería el factor sorpresa en caso de decidir atacarlos. Si los pjs deciden emboscar a los gurahls, estos tendrán la opción de descubrirlos gracias a sus sentidos animales. El grupo de hombres osos pueden ser unos enemigos muy peligrosos para los pjs, pudiendo salir bastante mal parados aunque consiguiesen abatirlos a todos. El problema es que si se produce una matanza, el resto de gurahls que se dirigen al consejo lo sabrá inmediatamente y dará caza a los asesinos. En caso que esto suceda, el pj es libre de complicar la vida tanto como quiera al grupo de cainitas.

GURAHL NÚMERO 1 (el ausente). Rango 5.

FUE 5, DES 5, RES 5. CAR 3, MAN4, APA 3.
PER 4, INT 4, AST 5.

Talentos: Alerta 5, Atletismo 2, Esquivar 5, Intimidación 4, Liderazgo 4, Pelea 5, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Herbolaria 3, Sigilo 2, Supervivencia 4, Trato con animales 4.

Conocimientos: Lingüística 2, Medicina 4, Ocultismo 5.

Dones: Nivel 1: Aviso del centinela: Tira PER+ALERT, gasta un punto de gnosis: sensación de intranquilidad, le advierte de la presencia de elementos hostiles o amenazadores.

Pesca, Plenitud de la Naturaleza.

Nivel 2: Aspecto terrible: Crea temor en los adversarios. Tira Carisma + Intimidación (dificultad = Fuerza de Voluntad del contrario). Con un éxito la víctima reconsidera sus intenciones hostiles, con tres sale huyendo.

Nivel 3: Aliviar la mente febril.

Nivel 4: Enmascarar al Cazado: El terreno proporciona un escondite seguro a quien sea perseguido. Los arbustos se unen entre si, la hierba crece ocultando las pisadas mientras se crea un rastro falso. Manipulación + Sigilo y gasta un punto de gnosis. La dificultad es la Percepción + Alerta del cazador.

Nivel 5: Aliento de Gaia: Devuelve a la vida a un cambiaformas muerto.

Rabia: 9

Gnosis: 9

Fuerza de Voluntad: 9

GURAHL NÚMERO 2. Rango 4.

FUE 4, DES 5, RES 5. CAR 2, MAN4, APA 4. PER 4, INT 5, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Herbolaria 1, Sigilo 2, Supervivencia 4, Trato con animales 5.

Conocimientos: Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 5.

Rabia: 8
Gnosis: 7
Fuerza de Voluntad: 7.

GURAHL NÚMERO 3. Rango 4.

FUE 5, DES 4, RES 5. CAR 4, MAN2, APA 2. PER 4, INT 3, AST 3.
Talentos: Alerta 5, Atletismo 5, Esquivar 3, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 5, Subterfugio 3.
Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Herbolaria 1, Sigilo 2, Supervivencia 4, Trato con animales 4.
Conocimientos: Medicina 2, Ocultismo 5.
Rabia: 7
Gnosis: 6
Fuerza de Voluntad: 8.

GURAHL NÚMERO 4. Rango 3.

FUE 4, DES 5, RES 5. CAR 3, MAN2, APA 4. PER 4, INT 2, AST 3.
Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 4, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 4, Subterfugio 3.
Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Herbolaria 1, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con animales 3.
Conocimientos: Lingüística 1, Medicina 4, Ocultismo 2.
Rabia: 7
Gnosis: 4
Fuerza de Voluntad: 6.

GURAHL NÚMERO 5. Rango 3.

FUE 5, DES 5, RES 5. CAR 3, MAN4, APA 2. PER 3, INT 2, AST 4.
Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Esquivar 4, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 5, Subterfugio 3.
Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 2, Supervivencia 3, Tiro con arco 2, Trato con animales 3.
Conocimientos: Medicina 2, Ocultismo 2.
Rabia: 6
Gnosis: 6
Fuerza de Voluntad: 8

GURAHL NÚMERO 4. Rango 1.

FUE 4, DES 4, RES 5. CAR 2, MAN1, APA 2. PER 2, INT 3, AST 3.
Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 3, Pelea 4, Subterfugio 1.
Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Herbolaria 1, Supervivencia 3, Tiro con arco 2, Trato con animales 3.
Conocimientos: Medicina 1, Ocultismo 1.
Rabia: 5
Gnosis: 4
Fuerza de Voluntad: 7.

Formas de los Gurahls.

ARTHEEN	CRINOS	BJORNEN	URSUS
FUE +3	+5	+4	+3
DES +0	-1	-2	+3
RES +3	+5	+4	+3
MAN -2	-2	-3	-3
APA -2	0	+0	+0
PER +1	-1	+2	+2

Los gurahls no gastan puntos de rabia para acciones adicionales, pero sí para aumentar su Fuerza –hasta un máximo igual a su puntuación de FUE en forma homínida. Alternativamente, puede aumentar su resistencia hasta el doble de la que tenga en su forma actual. Es posible combinar el gasto de rabia en ambas acciones. Los efectos duran un turno. También puede convertir rabia en niveles de salud

adicionales. Como los garou, regeneran un nivel de salud cada turno, excepto el agravado. También pueden entrar en la umbra, aunque los que aquí nos ocupan sólo los de rango tres o más son capaces, además de poder entrar en frenesí. De los dones mencionados anteriormente, los gurahls tienen los que les corresponden por rango. De los dones que siguen a continuación, el narrador los repartirá según crea conveniente en cada caso en concreto.

Nivel 1: Sentir presa (Percepción + Impulso Primario a dificultad 7); Correr por la nieve (un punto de gnosis); Crear elemento (gasta un punto de gnosis y crea 30 litros o 50 kg pro cada éxito del elemento deseado); Sentir el Wyrn; Salto de canguro, tirando Resistencia + Atletismo a dificultad 7 y duplicando la distancia de salto; Sentidos aguzados, gastando un punto de gnosis y disminuyendo la dificultad de Percepción en dos; Roce materno, gastando uno de gnosis y tirando Inteligencia + Medicina a dificultad la Rabia del herido, curando agravados o no; Resistir Dolor, gastando uno de Fuerza de Voluntad ignora las penalizaciones por heridas durante la escena; Garras como cuchillos, gastando uno de rabia y logrando que las garras hagan un dado extra de daño para toda la escena.

Nivel 2: Mirada Intimidatoria (Carisma + Intimidación a dificultad 6), la víctima huye un turno por éxito, si obtiene cinco o mas lo hace el resto de la escena, un cainita no huirá, pero no podrá atacar, sólo defenderse; Maldición del odio, el gurahl gasta un punto de gnosis y tira Manipulación + Expresión a dificultad la Fuerza de Voluntad del oponente. Si tiene éxito, éste pierde dos puntos de Fuerza de Voluntad; Sentir lo antinatural, Percepción + Enigmas a dificultad 6; Espíritu de la refriega, donde el gurahl opta por atacar primero en el turno, independientemente de su iniciativa.

Nivel 3: Ojos de gato, para ver en la oscuridad total; Punto débil, tirando Percepción + Pelea a dificultad 8 puede repartir tantos dados en ataque y defensa como éxitos saque, aunque solo se usa una vez por escena; Sabiduría del antiguo camino, tirando Gnosis a dificultad 9 para contactar con los antepasados; Canción de la rabia, donde se tira Manipulación + Liderazgo siendo la dificultad la Fuerza de Voluntad del blanco y mandando al frenesí durante un turno por éxito a la víctima.

Nivel 4: Atrofiar extremidad, se atrofia lo dicho a voluntad del atacante, curándose al final de la escena, siendo la dificultad Resistencia+4 de la víctima y gastando uno de gnosis y tirando Fuerza de Voluntad; Roer, gastando uno de Fuerza de Voluntad y haciendo un dado extra en mordiscos; Vida animal, comunicándose con los animales de la zona, atrayéndolos y mandándolos, para ello tira Carisma + Trato con Animales a dificultad 7 y gasta uno de gnosis; Cuerpo de cachorro, gastando uno de gnosis y tirando por ella, siendo la dificultad la Fuerza de Voluntad del blanco. El blanco tira su Fuerza de Voluntad contra la gnosis del gurahl, y cada éxito que lo sobrepase elimina un punto de atributos físicos de la víctima. El efecto es permanente, aunque pueden recuperarse con la experiencia.

Nivel 5: Garras de la urraca ladrona, donde se roban los poderes del oponente, siendo necesarios tres éxitos en una tirada de Astucia + Sigilo siendo la dificultad la Fuerza de Voluntad, y gastando gnosis en cada turno que se quiera utilizar; El Beso de Helios, donde el gurahl se vuelve inmune al fuego y donde inflama partes de su cuerpo como garras, colmillos o brazos, siendo tan intensas como una antorcha.

La llegada a Trento: Suponiendo que el grupo siga entero, ya sea porque han evitado los enfrentamientos o porque han salido victoriosos, finalmente el grupo llegará a las inmediaciones de Trento, tras unas cuantas jornadas de viaje, que si iban a pie pueden ser unas dos o tres semanas, debido a las inclemencias meteorológicas y las dificultades de los tortuosos caminos. Trento goza de cierta independencia, aunque forme parte del Sacro Imperio. Allí, los mayores problemas de los pjs vendrán de parte de los miembros eclesiásticos con Verdadera Fe, bastantes mas de los que quisieran los cainitas. Lo mejor que podrían hacer sería permanecer el menor tiempo posible en la ciudad, so pena de atraer la atención de estos.

La ciudad se encuentra bajo el control eclesiástico, girando toda la vida de la población en torno a los miembros de la iglesia. Los comerciantes negocian con elementos relacionados con el mundo religioso, ya sea por la fabricación de figuras representando santos, crucifijos u otros. Los soldados vigilan las calles con celo, aunque son pocos los incidentes que aquí se producen. Los miembros de la curia son respetados como en pocos lugares de la cristiandad.

A lo largo y ancho de la villa se pueden encontrar diversas iglesias repartidas por las diferentes zonas de Trento, siendo la más importante la sede del obispado. Allí es precisamente donde tiene escondite Virgilio, el lasombra más importante de toda la zona, y por tanto de todos los cainitas del lugar. En total son cinco los lasombra que habitan en Trento, viviendo además Tomás, Claudio, Roberto y Agustín. Aparte de ellos, encontramos a una nosferatu, Andrea, la cual vive en las extensas canalizaciones con que el subsuelo de la ciudad está horadado. Ningún cainita mas habita aquí, con lo que lo que podrán hacer u obtener los pjs se verá limitado por la relación que mantengan con los lasombra. Lamentablemente, la presencia de algún miembro del grupo no será bien vista por estos, así que lo mejor que podrán hacer será marchar cuanto antes. El pj ventrue será recibido con cierta indiferencia e incluso desdén, el tremere

será ignorado, al igual que el pj toreador, y por el contrario el pj capadocio y la lamia no serán en absoluto bienvenidos. Los lasombra de Trento son conscientes del poder creciente de los Giovanni, así que un retoño de Cappadocius en sus tierras será visto mas como un peligro que como otra cosa. Por su parte, el nosferatu poca cosa les puede aportar. Conoce la existencia de una comunidad de su clan en Montazzi, efectivamente, pero ignora quien la forma y cualquier otro detalle. Si que puede explicarles que lo mejor que pueden hacer es seguir el camino que lleva hasta Peltre, un pueblecito que se encuentra en el camino que une Belluno con Treviso, y tras coger el principal que lleva hacia esta última desviarse hacia la abadía. El mayor problema, aunque no nuevo para ellos, es que deberán enfrentarse a caminos peligrosos y a las inclemencias del tiempo, pues la zona de los dolomitas está entrando en plena época invernal. Naturalmente, el grupo puede esquivar la ciudad y pasar de largo, evitándose así cualquier encuentro inoportuno que ponga en peligro su viaje.

Si deciden quedarse mas de un día en la ciudad, los lasombra finalmente decidirán traicionarlos y su presencia será denunciada a las tropas eclesiásticas, con lo que su destino será mas oscuro todavía. Lo mas seguro es que sean víctimas de una emboscada, bien durante el día, bien durante la noche cuando estén a punto de abandonar la ciudad. naturalmente, si esto llegara a producirse, no irían únicamente los soldados normales, la visita la harían acompañados de unos cuantos miembros del clero poseedores de unos pocos grados de Verdadera Fe. Si a pesar de todo el grupo consigue salir con vida, no les será muy difícil imaginar quien puede haberlos traicionado. Sus acciones a partir de entonces son mas impredecibles si cabe, actuando el narrador en consecuencia. Una cosa si es cierta, si los pjs se vengan pero algún lasombra escapa con vida, la presencia del grupo llegará a oídos de los miembros del clan giovanni. El viaje puede volverse aún más peligroso si cabe.

VIRGILIO, LASOMBRA DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 4. CAR 5, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 5, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Equitación 2, Etiqueta 4, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Leyes 4, Lingüística 3, Política 4.

Disciplinas: Dominación 4, Fortaleza 1, Obtenebración 3, Presencia 2.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Criados 4, Influencia 5, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 8.

TOMÁS, LASOMBRA DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 4, RES 3. CAR 4, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 3, AST 4.

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Empatía 2, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 1, Subterfugio 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 1, Etiqueta 3, Sigilo 2.

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

Disciplinas: Dominación 3, Obtenebración 3, Presencia 2.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Criados 2, Influencia 3, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 3.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 6.

CLAUDIO, LASOMBRA DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 4, RES 4. CAR 3, MAN 3, APA 4. PER 4, INT 3, AST 3.

Talentos: Actuar 2, Alerta 3, Empatía 2, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Etiqueta 2.

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

Disciplinas: Dominación 4, Fortaleza 1, Obtenebración 3, Presencia 2.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 2, Criados 2, Influencia 1, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 2.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 7.

AGUSTÍN, LASOMBRA DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 4, DES 3, RES 4. CAR 4, MAN 3, APA 3. PER 4, INT 3, AST 3.
 Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Empatía 2, Esquivar 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 3.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 1, Etiqueta 2, Sigilo 2.
 Conocimientos: Academicismo 3, Leyes 5, Lingüística 3, Política 2.
 Disciplinas: Dominación 3, Fortaleza 1, Obtenebración 3, Presencia 1.
 Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Criados 5, Influencia 3, Recursos 3.
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 5.
 Camino: Humanidad.
 Fuerza de Voluntad: 8.

ROBERTO, LASOMBRA DE DECIMOPRIMERA GENERACIÓN

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 3, AST 2.
 Talentos: Actuar 2, Alerta 1, Empatía 3, Esquivar 2, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 3.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Etiqueta 2, Sigilo 1.
 Conocimientos: Academicismo 2, Leyes 1, Lingüística 1, Política 2.
 Disciplinas: Dominación 2, Fortaleza 2, Obtenebración 2, Presencia 1, Protean 2.
 Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Criados 4, Influencia 5, Recursos 4.
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 4.
 Camino: Humanidad.
 Fuerza de Voluntad: 6.

GUARDIAS NORMALES

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.
 Talentos: Alerta 2, Esquivar 2, Intimidación 1, Pelea 2.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.
 Conocimientos: Leyes 1.
 Trasfondos: Recursos 1.
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.
 Fuerza de Voluntad: 7

Armas

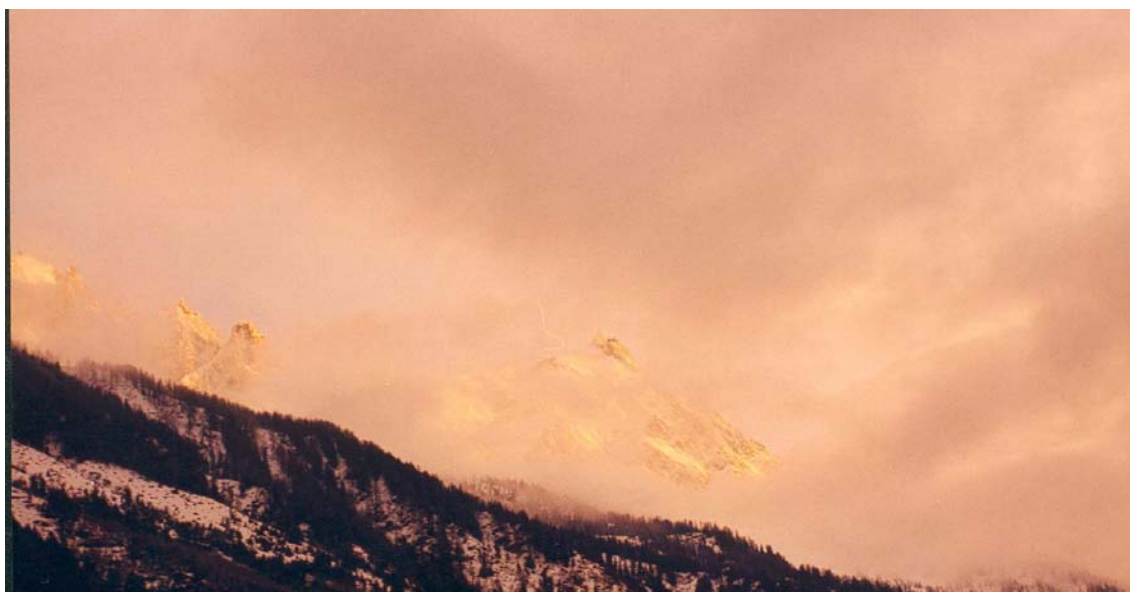
	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	½	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

Si finalmente abandonan Trento, los caminos que se encontrarán mas adelante son igualmente duros, semejantes a los que han dejado atrás. El tiempo irá empeorando poco a poco, dificultando mas si cabe su avance. Aparecerán las primeras nevadas, los días seguirán acortándose y los aullidos de los lobos serán cada vez mas frecuentes, aunque afortunadamente para ellos no llegarán a encontrarse con ningún grupo de garous por los alrededores. A pesar de disponer de caballos o bien de carromato, el avance será cada vez mas lento, de forma que los casi cien kilómetros que separan Trento de Peltre les llevarán prácticamente dos semanas, aunque siempre estarán a tiempo de reducirlo si se las ingenian de alguna forma.

De Peltre a Montazzi: Peltre es un pequeño pueblo de montaña situado en plena zona de los montes dolomitas. No hay más de cien habitantes en la veintena larga de casas repartidas a lo largo de un pequeño territorio. Las casas cuentan con lo mínimo para poder ser llamadas habitables, con un pozo en la plaza del pueblo, justo enfrente de la iglesia regentada por fray Leonardo, un anciano párroco medio ciego muy querido por la gente de la población, pues prácticamente se podría decir que ha visto nacer a

todos los que ahora allí habitan. La gente de la villa vive del ganado, algunos de fabricar utensilios en madera o de la caza que proporcionan los grandes bosques de los alrededores. Son una gente muy supersticiosa, no en vano las montañas que los envuelven están llenas de grandes lobos que más de una vez han provocado una matanza entre algunos cazadores que se atrevieron a adentrarse demasiado en lo más profundo de la espesura. Muchas historias de este tipo podrán oír los pjs si deciden hacer un alto en Peltre y pasar el rato en la taberna de Lucio, lugar de reunión de la mayoría de varones del pueblo. Allí, al amparo de un buen fuego y saboreando una gran jarra de hidromiel los vecinos pasan las horas de oscuridad hasta que llega el momento de regresar de nuevo a sus casas para saborear la insípida cena preparada por sus mujeres con los escasos medios de los que disponen. Naturalmente, en Peltre no hay absolutamente nada que pueda interesar a un grupo de cainitas, como no sea un poco de alimento que les ayude a proseguir su viaje dejando atrás la constante sensación de sed.

Tal como les dijo el nosferatu de Trento, si es que llegaron a hablar con él –y si no preguntando en cualquier pueblo de los escasos que encontrarán en el camino –finalmente llegarán a la vía que lleva hasta Treviso. Si preguntan, les explicarán que hasta allí hay unos ochenta kilómetros, pero que a unos treinta encontrarán el desvío que lleva a la abadía. El cruce no tiene pérdida, a un lado del mismo se



levantan los restos de una construcción de piedra coronada por una cruz. Nadie sabe quien la puso allí, les contarán en la taberna, sólo se sabe que un buen día hace cientos de años la cruz apareció coronando el montón de rocas y que nadie se ha atrevido a tocarla, pues la consideran una señal de buena fortuna, y cualquiera que por allí pasa se detiene a rezar una breve oración aunque sea. Una vez, hace unos ochenta años, encontraron a los pies del extraño túmulo el cadáver –ya en los huesos –de un hombre, y en la frente de su calavera había marcada una señal de la cruz, como si hubiera sido realizada con un objeto al rojo. Enterraron el cadáver al lado de la pirámide de rocas, y desde entonces allí donde está la tumba crecen durante todo el año flores silvestres, sin importar el clima que haga, la nieve no llega a acumularse en ese montículo.

Bueno pues, como decíamos antes las gentes de Peltre son muy dados en creer en cualquier cosa sobrenatural, así que si los pjs realizan cualquier acción que entre dentro de esa clasificación pueden verse muy pronto enfrentados a todo un pueblo armado con hachas y antorchas. Esperamos por su bien que eso no suceda, y que su paso por el pequeño pueblo sea lo más tranquila posible.

Dejando atrás Peltre, el camino mejora levemente por tratarse de una vía mas transitada que por la que venían. El viaje transcurrirá en principio sin sobresaltos hasta que lleguen al cruce antes mencionado. Allí, tal como les comentaron en la taberna si se pararon a escuchar –no todo serán luchas y alimentarse de inocentes habitantes de pequeños pueblos –encontrarán el montón de piedras con el pequeño montículo a su lado. Lo que mas llama la atención es que a su alrededor la nieve no se ha acumulado, dejando un espacio libre de unos diez metros de diámetro. El túmulo de piedras mide unos dos metros de rocas colocadas una encima de otra, y en su vértice superior una cruz también tallada en piedra. A su lado, el montículo presenta un aspecto curioso, con decenas de flores creciendo en su superficie. A ambos lados del curioso conjunto, los dos caminos, uno hacia Treviso y otro hacia Montazzi.

En principio no ocurrirá nada mientras los pjs se encuentren en la zona, a menos que a alguno de ellos le dé por intentar derribarlo. Verán que, por mucho que se esfuercen, por cualquier método que utilicen, sus esfuerzos son baldíos. Es mas, si en algún momento intentan derribar la cruz el pj que lo haya intentado será arrojado hacia atrás mientras un rayo surgido del centro de la cruz le golpea en el pecho. El rayo en

cuestión hace un daño de quince dados de daño agravado, con lo que el pj es posible que quede muy mal parado, eso si llega a sobrevivir. Pero eso no será todo. Tal como el pj va a parar al duro suelo, el túmulo empieza a brillar con un fulgor blanquecino, y una figura empieza a formarse. En un asalto habrá cogido forma, mostrando una especie de caballero de brillante armadura armado con una gran espada y un escudo. Mirarlo directamente hace daño a los ojos, debiendo pasar cada asalto una tirada de Coraje a dificultad 6 para intentarlo. Cualquiera que se enfrente a él deberá pasar, por el solo hecho de mirarlo, una tirada de absorción de daño de cinco niveles de salud –no agravados –antes de poder ni siquiera actuar. Además, las tiradas para impactarlo aumentan en dos por la dificultad de centrar la mirada y conseguir distinguir su forma.

Por si a alguien le interesa, comentar que el túmulo de piedras es ni más ni menos que la tumba de un Santo, un lugar sagrado protegido por un caballero áureo. Naturalmente, no podrán matarlo, tan solo expulsarlo. Si esto llegase a suceder, volvería a reformarse en tan solo cinco asaltos. Aparte, es capaz de transportarse en un solo asalto a cualquier lugar dentro de un radio de doscientos metros, y no puede ser desarmado. Vamos, que buena suerte para el grupo si a alguien se le ocurre intentar tirar la cruz al suelo.

CABALLERO ÁUREO

FUE 9, DES 9, RES 9 (absorbe daño agravado). CAR 9, MAN 6, APA 7. PER 8, INT 8, AST 8.

Talentos: Alerta 6, Atletismo 7, Esquivar 8, Pelea 8.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 8.

Virtudes: Coraje 9, Conciencia 9, Autocontrol 9.

Fuerza de Voluntad: 9

Armas	Dificultad	Daño
Espada	6	F+8(agravado)

Armadura	Protección
----------	------------

Coraza especial	6
-----------------	---

Escudo	+2 a la dificultad para ser impactado.
--------	--

Si siguen camino hacia la abadía, tras varias horas de viaje verán aparecer a lo lejos una cima montañosa en cuya parte mas alta se encuentra la abadía. Ésta se encuentra prácticamente la mayoría del año, excepto los meses más calurosos y soleados, cubierta de nubes. Al pie de la montaña se ven una pequeña agrupación de casas, el pequeño pueblo de Montazzi. Del pueblo a la abadía se accede a través de un retorcido sendero que da vueltas a la montaña. Toda la zona, prácticamente en su totalidad está cubierta también de vegetación, grandes árboles de gruesos troncos y gran altura. El pueblo, a medida que se acerquen, verán que no son mas que una docena de casas; gente pobre que vive de los visitantes eclesiásticos que de vez en cuando van a la abadía o incluso comerciantes que se dirigen a la cercana Treviso y que deciden hacer un alto en ésta para buscar consejo o paz espiritual. También hay alguna granja con algo de ganado que proporciona carne a sus habitantes regularmente.

LA ABADÍA DE MONTÁIS

De más de trescientos años, la abadía es un lugar muy reputado dentro de su ámbito, morada de algunos importantes miembros de la vida eclesiástica durante los últimos decenios. Los monjes dominicos que en ella habitan llevan una vida tranquila y austera, dedicados a sus rezos y oraciones. Un total de treinta y dos frailes viven en ella, estando regida por un abad llamado Emerio. Pero lo más importante para el grupo es el hecho que una importante comunidad nosferatu tiene su hábitat en ella. Son un total de seis, él más importante de los cuales es Carlo, un nosferatu de sexta generación, sire en particular de Pere, el nosferatu que los pjs encontraron en Figueres. Naturalmente, cuando entren en contacto con él y sepa de donde vienen –si se lo comentan claro –les preguntará por su vástago.

Encontrar a los nosferatu en la abadía será relativamente complicado; ellos serán conscientes de la llegada del grupo, pero no les interesará mostrarse hasta que estén seguros que sus intenciones no son hostiles. Normalmente, los nosferatu se alojan en celdas aisladas e individuales en las zonas mas profundas de la abadía, allí donde la Verdadera Fe no los alcanza, aunque todos ellos disponen de criptas subterráneas para situaciones especiales. Naturalmente, interrogar a los frailes no será de ninguna ayuda, eso suponiendo que los pjs consigan entrar allí, pues habrá que tratar a la abadía como un lugar con una

puntuación de Fe de dos. Por ello, disciplinas como Áuspex, Dominación o Presencia no funcionan. Además, para entrar deberán pasar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8. Si los pjs realizarán cualquier intento de extorsionar a los miembros del lugar podrían encontrarse que un grupo de frailes con Verdadera Fe puede resultar muy peligroso, más si tocan las campanas para que acuda la gente del pueblo. Además, los nosferatu no permitirán que nadie lastime a aquellos que les proporcionan cobijo, aunque sea por ignorancia. Así las cosas, cuando el grupo encuentre a los leprosos será, con casi total seguridad, porque estos quieran ser encontrados. Cuando esto suceda, no se mostrarán todos, sino que hará acto de presencia Carlo y otro nosferatu, posiblemente Lucas.



Después de exponerlos sus explicaciones y si los pjs les explican quienes son y que buscan, los nosferatu comentarán a los pjs que vuelvan al día siguiente a eso de la media noche en el mismo lugar y allí será donde les den una respuesta. Naturalmente, si el grupo se deja cosas importantes en el tintero la ayuda que podrán obtener será bien escasa. En caso que los pjs acepten –y pocas opciones mas tienen –éstos se despedirán con un *“nos veremos mañana entonces”*, y sus figuras se perderán lentamente en la oscuridad de la noche. La quietud del lugar acompañará entonces al grupo, así como en su vuelta y durante el resto de la noche, momentos en los que podrán aprovechar para alimentarse en caso que les sea necesario.

La noche siguiente los despertará en el lugar que hayan escogido como refugio temporal, cuando todavía faltan unas horas para que sea medianoche. Los nosferatu no se presentarán a la cita hasta que no sea la hora en punto, momento que reconocerán claramente por el repicar de las campanas. Cuando llegue el momento tan solo uno de ellos hará acto de presencia ante los pjs, concretamente Lucas.

“Estoy contento de veros de nuevo. Hemos comentado vuestra petición, pero antes tenemos que hablar con uno de vosotros. El escogido eres tu, (nombre del capadocio)”.

En caso de no aceptar la decisión el nosferatu se negará a llevarlos hasta el lugar de la reunión. Su decisión será irreversible, por mucho que los pjs intenten dialogar o incluso intimidar. Además, hay diferentes criaturas vigilando por los alrededores, con lo que cualquier argucia que intenten será rápidamente descubierta y estará condenada al fracaso. Si están de acuerdo, el nosferatu se girará y señalará con un dedo hacia un punto:

“Sigue este sendero. Los otros ya te encontrarán”.

Si el pj comienza a andar verá como el camino poco a poco va inclinándose hacia abajo en una pendiente constante. Mientras, el nosferatu esperará allí con el resto del grupo. Cuando el capadocio haya avanzado unas decenas de metros y haya perdido al resto de vista, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verá algo que se mueve delante suyo. En caso de no sacar la tirada no verá la rata que lo observa de forma curiosa hasta que la tenga a pocos centímetros de sus pies. En caso de sacar una tirada de Inteligencia + Trato con animales a dificultad 5 tendrá la sensación que la rata quiere que lo siga. En caso de hacerlo avanzará lentamente, adentrándose en una zona llena de matorros. Cuando el pj los

atraviase se encontrará delante una especie de obelisco de piedra con unos símbolos latinos grabados en la roca. Si el pj es curioso, con una tirada de Inteligencia + Academicismo a dificultad 7 entenderá que hacen referencia a la brevedad de la vida humana:

"La carne es un parpadeo. El alma es la eternidad".

De repente, mientras el pjs está absorto mirando el grabado la rata que está plantada delante de él empezará a temblar i a cambiar de aspecto. Su tamaño aumenta considerablemente, la postura pasa a ser bípeda i las facciones se transforman. En unos pocos segundos el pj tendrá delante suyo a un nosferatu, concretamente el otro con el que habló el día anterior, es decir, Carlo.

"Como ya te ha dicho mi compañero, hemos discutido sobre la petición que nos hiciste, y hemos decidido ayudaros. Pero esa ayuda tendrá un precio. Nos comprometemos a deciros que es lo que ha sucedido, lo que queréis saber, pero a cambio vosotros nos ayudaréis en un asunto que es muy importante para nosotros".

En caso que el pjs pida más información, el nosferatu proseguirá con su narración.

"No entraré en detalles hasta que hables con tus compañeros y hayáis decidido si nos ayudáis, pero antes te daré una visión general de lo que solicitamos: un hermano de nuestro clan ha sido asesinado en una ciudad próxima y nos gustaría que descubrieseis al autor y sus motivos. Os pedimos esto por ser vampiros ajenos a nosotros, cosa que evitará que cualquier tipo de sospecha de que os hayamos enviado tenga lugar. De momento no puedo darte mas detalles, en caso que aceptéis te esperaré aquí para que me lo comuniquéis".

El pj deberá volver por el camino por el que vino para hablar con sus compañeros. En caso que acepten la propuesta deberán regresar todos esta vez y explicar al nosferatu su decisión y entonces éste les explicará la situación y todo lo que ellos saben de lo sucedido.

"Cerca de aquí está la ciudad de Treviso, como bien sabéis ya, a no más de dos jornadas de viaje. La ciudad está controlada por Roberto, un cainita perteneciente al clan de los toreador. Hace ahora cuatro días apareció muerto el cuerpo de Vicente, un compañero nuestro. Encontraron el cadáver horriblemente mutilado dentro de su cripta. Vicente tenía unas importantes fuentes de información, era un vampiro con grandes contactos y una más que destacada red de información, aunque como bien ya debéis saber esa es una de nuestras principales virtudes. No os estoy contando nada nuevo si os digo esto, sois gente que ha viajado mucho y hay ciertas cosas que son obvias. Pero dentro incluso de los miembros de nuestro clan aquí en estas tierras, él era de los mejor informados de todo. Lastima que no lo hayáis encontrado cuando aún estaba vivo, seguramente hubiera podido echaros una mano de forma bastante rápida. Pero bueno, será mejor que me centre. Me estoy desviando del tema contando cosas que quizás no os interesen. Pues bien, como decía, creemos que quizás lo mataron porque había descubierto algo muy importante y que no interesaba que se supiera, algo por lo que alguien estaría dispuesto a arriesgarse y matar a uno de los nuestros. Él era el único miembro de nuestro clan allí en Treviso, así que si decidís ir no podremos ayudarlos; hemos perdido todo contacto con la ciudad. Cuando lleguéis, ya sabéis lo que esperamos de vosotros. Cuando obtengáis los frutos deseados de vuestras investigaciones, volved, os estaremos esperando. Entonces compartiremos la información, la vuestra y la nuestra. Sabéis donde encontrarnos, y si no tranquilos, nosotros lo haremos".

Dicho esto Carlo desaparecerá por un estrecho camino que se pierde entre los árboles. Mientras, el otro nosferatu se despedirá con un *"hasta pronto"* y también se irá. A partir de este momento todo dependerá de las acciones de los pjs. A continuación están las características de los tres nosferatu más importantes de la abadía, para el resto considerar cainitas de décima a décimo primera generación con relativamente pocos años de existencia.

CARLO, NOSFERATU DE SEXTA GENERACIÓN

FUE 5, DES 5, RES 7. CAR 4, MAN 4, APA 0. PER 4, INT 6, AST 4.

Talentos: Alerta 5, Atletismo 2, Esquivar 4, Empatía 3, Intimidación 5, Pelea 6, Subterfugio 6.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Pericias 4, Sigilo 6, Supervivencia 4, Trato con animales 7.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 2, Lingüística 4, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 4, Teología 6.

Disciplinas: Animalismo 6, Celeridad 5, Fortaleza 4, Ofuscación 6, Potencia 5, Protean 4.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 7, Influencia 6.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: Del Cielo: 8.

Fuerza de Voluntad: 9.

LUCAS, NOSFERATU DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 5. CAR 3, MAN 3, APA 0. PER 4, INT 4, AST 5.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 1, Esquivar 3, Empatía 3, Intimidación 5, Pelea 6, Subterfugio 6.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Pericias 4, Sigilo 4, Supervivencia 2, Trato con animales 5.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Lingüística 5, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 6, Teología 6.

Disciplinas: Animalismo 6, Celeridad 3, Fortaleza 3, Ofuscación 5, Potencia 5, Protean 3.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Influencia 3.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Camino: Del Cielo: 7.

Fuerza de Voluntad: 6.

MARCO, NOSFERATU DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 3, DES 5, RES 4. CAR 2, MAN 3, APA 0. PER 4, INT 4, AST 2.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 1, Esquivar 3, Empatía 1, Intimidación 4, Pelea 4, Subterfugio A.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 1, Trato con animales 5.

Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 2, Teología 3.

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Influencia 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Del Cielo: 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

TREVISO

El viaje entre las dos ciudades transcurrirá sin ningún tipo de incidente destacable excepto aquellos que provoque el grupo a su paso. El tiempo sigue siendo malo, con temperaturas frías durante el día y la noche, aunque estas siguen siendo demasiado cortas quizás para el gusto de unos pjs tan particulares. Aunque a medida que vayan avanzando irán adentrándose en una zona bastante montañosa, observando a su paso las cimas de los montes más altos todavía cubiertas por espesas capas de nieve. Ya hacia el final de su viaje, al caer el segundo día de travesía avanzarán a través de un largo camino de tierra, al final de cual pueden discernir la silueta de lo que parece ser una ciudad. Efectivamente, se trata de Treviso, situada al pie de una cima cubierta por un bosque. Los caminos están desiertos, las casas tienen las puertas y ventanas cerradas; todas excepto una, una posada situada en la entrada de la ciudad y que mantiene las luces de la planta baja encendidas. Este será el mejor lugar donde alojarse a menos que se les ocurra alguna idea mejor. La posada está regentada por un hombre corpulento próximo a la treintena de nombre Salvatore. Con él viven su mujer María y sus hijos Carlo y Laura, de ocho y diez años respectivamente. Los ayuda un muchacho llamado Mario, un poco más mayor y que se encarga principalmente de las cuadras y de limpiar el edificio. En el momento de la llegada de los pjs al local, en éste sólo se alojan cinco personas más: un artesano que va de paso, tres comerciantes —que no tienen nada que ver entre ellos— y un cazador que vuelve a la ciudad después de vender el resultado de sus cacerías. Seguramente, a la hora que lleguen estarán todos durmiendo ya.

La ciudad, debido a su situación entre montañas, tiene una importante fuente de ingresos en la caza y el comercio, esto último debido a su condición de ciudad de paso, nexo entre otras capitales importantes de la zona. Si la vida en la sociedad mortal transcurre todo lo plácida que puede ser en esta época tan turbulenta, no sucede lo mismo con la cainita.

La ciudad, tal y como les contaron los nosferatu está gobernada por Roberto, un torero de sexta generación. A pesar de mantener una cierta disciplina, Roberto gobierna la ciudad con una especie de desidia o indiferencia aparente, pero que tan solo es esto, aparente. En realidad intenta controlar todo lo posible a sus compañeros, y esto ha hecho que últimamente haya tenido algún que otro problema. En menos de dos meses ha sufrido dos importantes enfrentamientos con Carrero, uno de los dos brujah que viven en la ciudad. Éste decidió vengarse matando a Roberto y para eso pidió ayuda a Siranni, el otro brujah de Treviso, pero éste rechazó el ofrecimiento en un principio aunque le pidió tiempo para pensárselo. Pero cuando estaban discutiendo se dieron cuenta que no estaban solos en la habitación. Un gato negro estaba con ellos, oculto en un rincón de la sala. Demasiado tarde recordaron que Vicente, el nosferatu tenía un gato negro transformado en ghoul. Sintiéndose descubiertos intentaron atraparlo pero sin éxito, consiguiendo el pequeño felino escabullirse sin dejar rastro. Entonces, Siranni, preocupado, dijo

a Carrero que rechazaba su ofrecimiento. Éste último explotó de rabia, acusando a su compañero de clan de cobarde y traidor y marchándose de allí. Carrero, después de meditar sobre lo sucedido, decidió que seguiría adelante con su plan, pero con una variación: lo primero y más urgente era encontrar a Vicente y matarlo. Así que fue a la búsqueda del nosferatu, lo encontró y lo mató, dejando malherido a Marco, al cual abandonó creyéndolo muerto. Entonces comenzó a preparar un plan para matar al Príncipe. Será en este punto cuando lleguen los pjs a la ciudad. Mientras se produce su llegada Carrero ya tiene decidido lo que hará: matará primero a Siranni pues no puede dejar testigos y luego se encargará de Roberto. Lo dejará todo preparado para que parezca que han tenido una pelea y que han muerto los dos. Aprovechará el hecho que entre los cainitas locales se cree que Roberto y Siranni se tienen un odio visceral –cosa que es cierta –y Carrero quiere aprovecharse de este hecho. Pero el odio es una cosa y la prudencia es otra bien distinta, por eso Siranni rechazó el ofrecimiento hecho por el otro brujah.

Pero mientras Carrero va madurando su plan se da cuenta de un pequeño detalle que se la ha pasado por alto: el gato sigue vivo. El ghoul estuvo en la escena de la conversación de los dos brujahs y podría ser el único elemento que delatase que es él quien está detrás de todo. Así que no tendrá mas remedio que encontrarlo y matarlo, tarea que encargará a sus criados. Estos, delante la imposibilidad de saber cual es el auténtico, lo que harán será matar a todos los gatos negros de Treviso. Mientras esto sucede, el gato ghoul de Vicente –que por cierto responde al nombre de Golm –se encuentra en la cripta donde vivía con el nosferatu. Entretanto, Carrero seguirá con su plan de matar a Roberto y lo llevará a buen puerto a no ser que los pjs lo eviten. Aunque para eso tendrán que aportar buenas pruebas para que la culpabilidad del brujah quede demostrada sin ningún tipo de duda y así pague su crimen y todas sus maquinaciones.

ROBERTO, TOREADOR DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 6, RES 4. CAR 5, MAN 6, APA 5. PER 4, INT 4, AST 5.

Talentos: Actuar 4, Alerta 3, Empatía 4, Intimidación 4, Liderazgo 5.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Etiqueta 4, Música 5.

Conocimientos: Academicismo 4, Lingüística 3, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 1, Política 6.

Disciplinas: Áuspex 3, Dominación 4, Presencia 6, Protean 1.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Posición 5, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 7.

CARRERO, BRUJAH DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 6, DES 4, RES 5. CAR 3, MAN 3, APA 4. PER 4, INT 4, AST 6.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Equitación 4.

Conocimientos: Lingüística 4, Sabiduría Popular 2.

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

Trasfondos: Aliados 2, Criados 5, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5.

Camino: Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 8.

SIRANNI, BRUJAH DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 5. CAR 2, MAN 3, APA 3. PER 5, INT 4, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 3, Tiro con arco 3.

Conocimientos: Lingüística 2, Ocultismo 2.

Disciplinas: Áuspex 2, Celeridad 2, Fortaleza 3, Potencia 5, Presencia 3, Protean 3.

Trasfondos: Aliados 2, Criados 4, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 7.

GIULIANO, TREMERE DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 5, APA 3. PER 3, INT 4, AST 4.

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Empatía 3, Intimidación 3, Liderazgo 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Sigilo 1.

Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 3, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 1.

Disciplinas: Dominación 2, Presencia 1, Taumaturgia (Rego Elementum 3, Rego Tempestas 1, Rego Ignae 2, mas cuatro rituales de diversos niveles).

Trasfondos: Mentor 2, Recursos 3, Contactos 1.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 7.

OTTO, GANGREL DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 4. CAR 3, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 3, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con animales 4.

Conocimientos: Lingüística 2, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Animalismo 3, Fortaleza 1, Potencia 3, Protean 5.

Trasfondos: Mentor 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 4.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 7.

BRUNO, TOREADOR DE DECIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 2, RES 4. CAR 3, MAN 4, APA 4. PER 3, INT 3, AST 3.

Talentos: Actuar 2, Alerta 1, Empatía 2, Intimidación 3, Liderazgo 1.

Técnicas: Armar cuerpo a cuerpo 1, Etiqueta 3, Música 4.

Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 2.

Disciplinas: Áuspex 1, Dominación 1, Presencia 3.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 2.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 5.

MARTA, LASOMBRA DE DECIMO PRIMERA GENERACIÓN

FUE 2, DES 3, RES 2. CAR 4, MAN 2, APA 4. PER 3, INT 3, AST 2.

Talentos: Actuar 3, Alerta 1, Empatía 2, Intimidación 3, Liderazgo 1.

Técnicas: Equitación 1, Etiqueta 4.

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

Disciplinas: Dominación 2, Obtenebración 3, Presencia 2.

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 3, Criados 4, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 2.

Camino: Humanidad.

Fuerza de Voluntad: 6.

Cuando lleguen a Treviso los pjs tienen dos opciones: presentarse al príncipe o no hacerlo. La primera es la más conveniente por razones obvias: “legaliza” su situación y presencia en la ciudad y además los pondrá en contacto con el resto de cainitas que allí habitan. Una forma de comunicarse es ir a cualquier taberna y esperar que los vampiros que viven en la ciudad los encuentren y contacten con ellos, o bien dedicarse a pasear por las calles de Treviso y esperar que alguien los aborde. Las formas son muchas y si los pjs lo buscan, tarde o temprano entrarán en contacto con algún vampiro local. El primero con quien lo hagan es indiferente. Cualquiera les indicará donde dirigirse para encontrarse con el príncipe. Así, todos los enviarán a la taberna llamada “El Candil de Ros”, situada en una de las plazas mas importantes de Treviso. Vayan a la hora que vayan –excepto en caso que empiece a amanecer –de la noche la taberna

acostumbra a estar bastante llena. Está situada en un lugar céntrico de la villa, y este hecho lo favorece. Cada hora entre las diez de la noche y las cuatro de la mañana tienen un treinta por ciento de posibilidades que Roberto pase por allí. En este supuesto, el vampiro en cuestión contactará con ellos:

“Estáis sentados alrededor de la mesa escuchando las conversaciones de los artesanos y comerciantes que os rodean. Que si la cosecha de... que si la madera para fabricar... que si... La monotonía os empieza a hacer pensar que no tendréis suerte, que así no encontraréis al tal Roberto cuando vuestros ojos reparan en una figura sentada al fondo de la sala. Las sombras medio lo ocultan, pero tenéis tiempo de daros cuenta que sus ropas no cuadran demasiado en un lugar de mala muerte como en el que os encontráis. No son especialmente ostentosas, pero seguramente nadie de la sala se las podría permitir a menos que no le importase pasar una buena temporada de ayuno. Claro que también podría ser un comerciante bastante afortunado que se encuentre de pasada. Si, podría ser, pero el súbito resplandor rojo que os ha parecido ver en sus ojos intuidos detrás de las sombras os hacen pensar que quizás habéis tenido suerte y habéis encontrado la persona que buscabais”.

Si los pjs se levantan y se acercan a la mesa del desconocido, éste los saludará con un amistoso *“Sed bienvenidos. Mi nombre es Roberto, espero que no os moleste si os pregunto quienes sois y que hacéis por aquí, pues a pesar de ser una persona con bastante buena memoria no recuerdo haberos visto con anterioridad, al menos en esta ciudad”.*

Efectivamente, los pjs se encuentran delante del Príncipe. Éste se mostrará interesado en averiguar todo lo que pueda referente a los cainitas que tiene delante, y su aparente amabilidad esconderá una desconfianza producto de los últimos hechos acontecidos en Treviso. Si en cualquier momento los pjs mencionan la muerte de Vicente, lo primero que querrá saber es como se han enterado. En cambio, si no preguntan directamente sino que llevan bien la conversación, el mismo Roberto podría acabar sacando el tema. En caso que lo haga, se mostrará muy irritado y afirmará que el culpable no tardará en ser atrapado –un análisis con Áuspex a nivel dos revelará que miente. Más que irritado está asustado y no tiene ninguna idea sobre el culpable ni los posibles motivos de los hechos –. También podrían enterarse de la presencia del gangrel en la ciudad y del hecho que llegase tres días antes de la muerte de Vicente, pues Roberto podría hacer un comentario del tipo: *“¿Qué curioso, no? Pjs+1 visitantes apareciendo con pocos días de diferencia”.* Si preguntan que quiere decir les comentará es que *“hace pocos días llegó otro cainita, un gangrel de nombre Otto, viajero desde el norte mas allá de los bosques del Imperio Germánico. Lo único que se es que pidió permiso para quedarse unos días y seguir mas tarde su viaje, permiso que naturalmente le concedí”.* En este punto hará su entrada en la taberna Giuliano, un tremere que también vive en Treviso. Se dirigirá hacia la mesa donde se encuentran todos reunidos para saludar al príncipe y esperará que le presente a los pjs. No podrá ocultar el desprecio hacia el pj toreador, una actitud que también mostrará hacia el príncipe, aunque con este no se notará tanto, sólo faltaría. Momentos después Roberto se levantará de la mesa, excusará su presencia por unos asuntos que ha de atender antes que acabe la noche y dejará el local. Los pjs se quedarán solos con Giuliano, vampiro que se mostrará como un ser bastante altivo. En caso que le pidan –directa o indirectamente –por la muerte de Vicente, les recomendará que busquen a Marco, el ghoul del nosferatu.

“¿Dónde encontrarlo? Ni idea. ¿Dónde buscaríais vosotros un ghoul nosferatu?”

Como naturalmente deben saber los pjs, los lugares que más gustan a los nosferatu para establecer sus moradas son cementerios, criptas, iglesias,... Otra opción es buscar a todos los habitantes de Treviso llamados Marco. Son cuatro, todos campesinos o pastores así que tarde o temprano lo acabarán encontrando. Bueno, más bien descubrirán que falta uno. Si preguntan a la gente del pueblo por este Marco en concreto les dirán –con las pertinentes tiradas, por supuesto –que acostumbraba a ir bastante a la iglesia del pueblo que está dedicada a San Bartolomé. Si por el contrario registran directamente los posibles lugares donde puede estar podrán encontrar al ghoul igualmente. La iglesia en cuestión se encuentra situada en el extremo norte del pueblo, en una pequeña cima y rodeada por tres de sus lados por un espeso bosque. La iglesia se encuentra a cargo del Padre Carlo, un hombre sin ninguna característica especialmente destacada y que no sospechará en ningún momento de la naturaleza de los pjs. Si deciden registrar o visitar la iglesia, encontrarán un edificio construido en sólida piedra, donde la nave central se encuentra dividida en dos hileras de bancos de madera con un corredor central que lleva hasta el altar de piedra que preside la estancia. El confesionario y una puerta se encuentran a la derecha. Ésta los conducirá hasta las salas interiores, donde encontrarán diversas habitaciones como por ejemplo la del padre Carlo, la despensa, comedor y cocina. Una trampilla conduce al sótano. Éste está lleno de herramientas para trabajar, madera y algún barril. Si pasan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 se darán cuenta que uno de dichos barriles, en caso que lo aparten, esconde una nueva trampilla, pero esta vez bien escondida. Si la abren encontrarán un corredor estrecho y oscuro con unas escaleras cortadas en la madera que descienden. En caso de hacerlo descubrirán al fondo un tenue resplandor. En caso de avanzar llegarán a una puerta entornada que da a una sala con un par de antorchas que iluminan un cuerpo tirado en el suelo. Éste se encuentra inconsciente, y pertenece a Marco. Como ya saben los pjs, se

encuentran delante de un ghoul, y por lo que parece uno al que han intentado matar pues presenta algunas heridas muy serias en su cuerpo. La única forma de recuperarlo es que alguien le dé algo de sangre, en cuyo caso aparte de curarlo pasaría –si es que sobrevive y es aceptado –en un ghoul de su benefactor, pues su sire está muerto. Si se recupera, su primera reacción será de temor, aunque los pjs con paciencia podrán acabar calmándolo. Si lo consiguen y lo interrogan, Marco les explicará lo que sabe, aunque de la última parte de lo acontecido no recuerda nada. La narración que podrá hacerles será la siguiente:

“Mi nombre es Marco, y hasta su muerte era criado de mi amo Vicente. Desgraciadamente lo han asesinado. ¿Quién? Lo ignoro. Lo único que se es que tu –dirigiéndose al pj que le haya prestado sangre, si es que alguno lo ha hecho –me has devuelto la vida y que ahora te seguiré vayas donde vayas, siempre que me aceptes, claro”.

“Respecto a él, ignoro los motivos por los que ha muerto. Esta es una ciudad muy complicada, quizás no tanto como otras con un número mayor de habitantes, pero si lo suficiente para despertar las ambiciones y hacer fluir a la superficie los instintos más oscuros. Mi amo- perdón, ex –amo –no podía evitar, no de llevar a término estas maquinaciones, pero si de intentar estar al corriente de todo aquello que a su alrededor sucedía. Sólo me vienen a la mente dos cosas por las que alguien podría querer matarlo: o les sobraba por algún motivo debido a su posición y estorbaba sus planes o bien descubrió algo que ponía en peligro a alguien y ponía su destino en sus manos. Claro que también se podría deber a una venganza, pero aquí no tenía ningún enemigo que se arriesgase a tanto, es mas, no creo que nadie de aquí quisiese matarlo por este motivo. Quizás alguien relacionado con su pasado, pero como nadie lo conocía lo suficiente, tan solo podemos hacer suposiciones respecto a eso.

Referente a su muerte, lo único que se es que estábamos en una calle de la ciudad caminando. De repente oí un golpe seco y la cara se me salpico de sangre. Algo redondo cayó al suelo y aterrado vi que se trataba de la cabeza de mi amo, cercenada por un solo golpe seco, separándola del cuerpo y haciéndola caer como un paquete cualquiera, desplomándose él sobre el suelo. Me giré, pero lo único que tuve tiempo de ver fue una figura cubierta por una capa que se abalanzó sobre mí y me clavó su espada. No recuerdo nada mas, pero bien, supongo que fuese quien fuese me debió dar por muerto, y la verdad es que bien poco me faltó. Mi mente está en blanco pero debí arrastrarme hasta aquí donde afortunadamente me encontrasteis”.

Si le piden a Marco por si este es el refugio de Vicente les dirá que no, que éste sólo lo utilizaba muy esporádicamente. Sabe que tiene otro en el cementerio, pero el principal se encuentra en una cripta subterránea situada en un pozo abandonado.

El cementerio: Si se lo piden los conducirá hasta el escondite que aquí tenía Vicente. Envuelto por una valla de madera se encuentra situado al sur del pueblo, cerca de un riachuelo que lo bordea. Marco los conducirá hasta una lápida de piedra desgastada por el paso del tiempo y las inclemencias meteorológicas. Pero antes, mientras avanzan entre el resto de cruces, si pasan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verán algo extraño tirado entre los matojos. Si se acercan descubrirán un gato negro al que le han roto el cuello. Este no es un hecho que los haya de alertar, pero si será conveniente que lo recuerden para mas adelante. Cuando lleguen delante la lápida para abrirla seguramente habrán de combinar esfuerzos: se necesita una FUE de 8 para moverla –aunque pueden utilizar la disciplina de Potencia –. La lápida da paso a un espacio vacío en el lugar donde debería estar el ataúd. Al fondo, pero, hay un agujero que baja a las profundidades. No hay cuerda, así que deberán arriesgarse y bajar con la ayuda de las manos. Para hacerlo, Destreza + Atletismo a dificultad 7, pudiendo utilizar el nivel dos de Protean para disminuir la dificultad. Serán necesarios cinco éxitos para llegar a bajar completamente sin complicaciones. Únicamente caerían en caso de sacar un fracaso, pero en ese caso habrá que considerar en que posición iban cuando empezaron el descenso pues podría darse el caso que alguien arrastrase a sus compañeros. Si es así, aplicar el daño por caídas, mas un nivel para los compañeros aplastados por algún otro. Si a pesar de todo llegan abajo sanos y salvos –como esperemos que sea –se encontrarán en un corredor estrecho de dos metros de altura y diez de longitud pero que no permite el paso mas que de uno en uno. Se encuentra totalmente a oscuras, y en el fondo se vislumbra lo que parece ser una puerta de hierro. Si se dirigen allí, Marco en caso que haya bajado les advertirá que para proteger su refugio Vicente acostumbraba a montar trampas o bien dejaba animales vigilando.

Si se acercan a la puerta y sacan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 estarán seguros que al otro lado de ésta no se oye nada. Si la tirada llega al 9 descubrirán un pequeño resorte que se pone en marcha si la puerta se abre. Para desmontarlo será necesaria una tirada de Destreza + Fullerías a dificultad 8. En caso de fallar o de fracasar se activará la trampa. Ésta consiste en una reja de hierro colgada del techo, con un peso de unos dos mil kilos de peso y que en los vértices tiene unas puntas extremadamente afiladas. Enganchará todo lo que esté en un radio de cuatro metros de la puerta, causando ocho niveles de daño automático. Sólo podrán evitarla aquellos que estén a mas de tres metros de la puerta y saquen primero una Percepción + Alerta a dificultad 8 y luego una Destreza + Atletismo a dificultad 7. Para salir

de debajo la reja, los que queden atrapados estarán inmovilizados, así que no podrán moverse –a menos que utilicen alguna disciplina para alterar su cuerpo y transformarse –y los únicos que podrán ayudarlos serán los que estén libres. Levantar la reja requiere una proeza de fuerza a dificultad 8. Si finalmente lo consiguen y abren la puerta entrarán en una estancia circular excavada en la roca. Una especie de cama preside la sala mientras que las paredes se encuentran recubiertas de tiras de piel –animales, no humanas –en su totalidad. Si las apartan descubrirán que éstas esconden unos pequeños agujeros de no más de veinticinco centímetros de diámetro que parecen dirigirse hacia la superficie. Hay un total de once. El resto de la habitación no contiene nada más que pueda ser de interés para el grupo.

La cripta subterránea: En un extremo de Treviso se encuentra la casa de los Moretti, una importante familia de comerciantes muy conocida y respetada en esta localidad próxima a los Alpes. La mansión dispone de una zona de terreno que la rodea y que normalmente es utilizada como zona de caza. Rodeando la propiedad encontramos un pequeño muro construido con piedra. Es aquí donde los conducirá Marco si quieren encontrar el refugio de Vicente. En un extremo se encuentra un pequeño pozo abandonado, donde tal y como les explicará se encuentra la entrada al refugio.

“Se que hay otro camino pero no se donde se encuentra. Vicente nunca quiso decírmelo y sólo me confió la existencia de esta entrada. Para llegar habremos de bajar al pozo donde encontraremos un agujero excavado en la pared por el cual entraremos. Id con cuidado, la humedad hace que el descenso sea peligroso”.

Efectivamente, la humedad de las paredes del pozo hace que las piedras que forman las paredes patinen en extremo lo cual dificulta el descenso, haciendo necesarios cinco éxitos a dificultad 6 de Destreza + Atletismo para llegar al fondo. En caso de error el pj se quedará colgado y no podrá continuar el descenso a menos que pase una nueva tirada idéntica a la anterior pero a dificultad 8. Si fracasa habrá que vigilar que no arrastre a nadie en su caída –Destreza + Atletismo a dificultad 9 para evitarlo –y el infortunado caerá por el pozo unos quince metros mas abajo recibiendo el correspondiente daño. Si consiguen colarse por el agujero que encontrarán allí verán que éste da a un estrecho corredor de unos veinte metros aproximadamente de longitud y medio metro de altura, lo cual los obligará a arrastrarse o a avanzar a cuatro patas. El pasadizo despiden un olor nauseabundo difícil de soportar, con el suelo pegajoso vayan ellos a saber de que. En realidad son restos de excrementos de ratas. Siguiendo recto, el pasadizo va a parar a una sala de diez metros de diámetro con una arcada al fondo. Para bajar a dicha sala deberán dejarse caer, pues el agujero se encuentra a una altura de cuatro metros. En caso de querer volver por aquí deberían hacer unas tiradas de Destreza + Atletismo a dificultad 7, tres si no saltasen cogiendo impulso. Si pasan la arcada llegarán a otro corredor, éste ya de medidas más normales y que permite el paso de dos personas a la vez, una al lado de otra. El corredor gira unos quince metros más allá. Cuando comiencen a avanzar deberán realizar unas tiradas de Percepción + Alerta a dificultad 8. Si las pasan oirán unos gruñidos que se acercan. Justo antes de girar la esquina verán aparecer dos perros de aspecto rabioso. Se trata de dos perros ghouls desesperados por la falta de sangre y que no dudarán en abalanzarse sobre los pjs. Los perros llevan días encerrados, y eso que al principio eran tres, pues estos dos mataron a su compañero y lo medio devoraron; ahora delante el olor de la sangre cainita no dudarán en atacar al grupo.

PERROS GHOULS

FUE 4, DES 4, RES 3, PER 2, AST 2, INT 1.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 4, Sigilo 2.

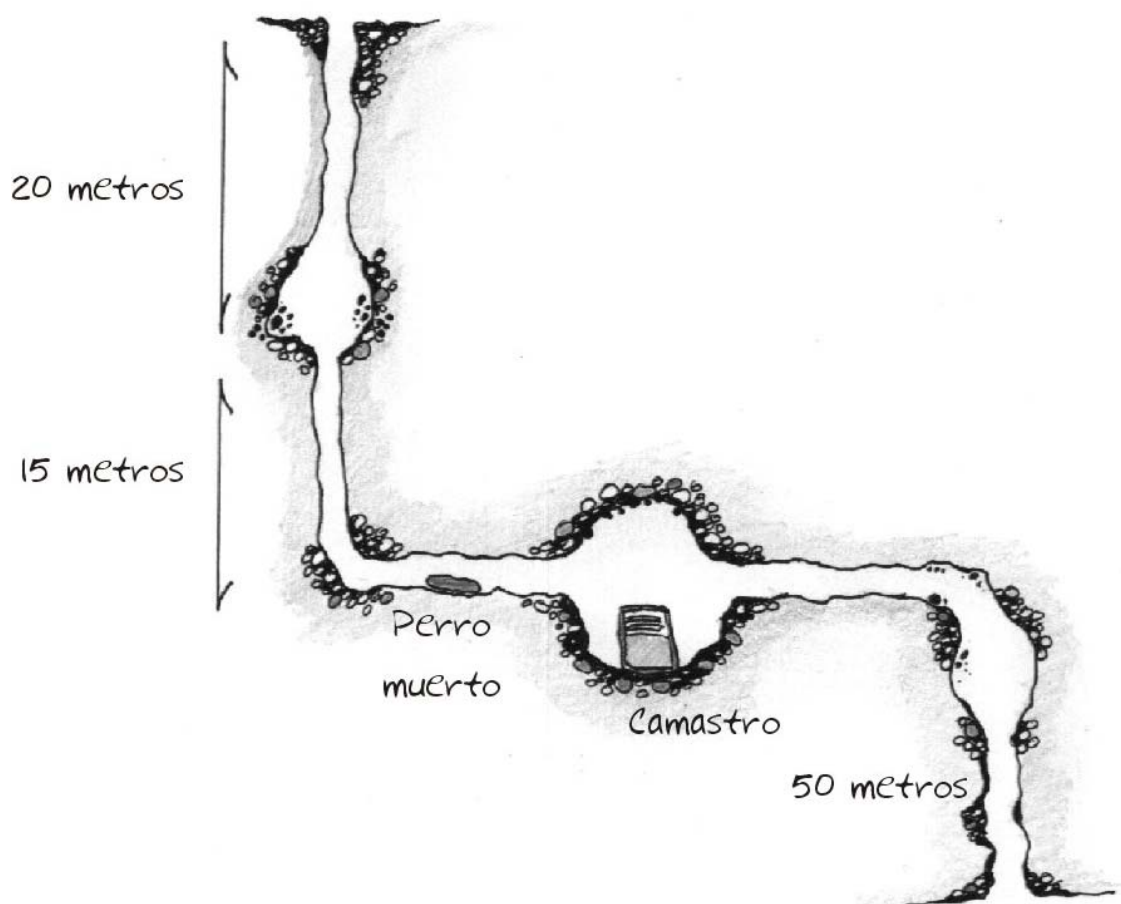
Disciplinas: Potencia 1, Fortaleza 1.

Niveles de salud: OK, OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado.

Si consiguen acabar con ellos podrán seguir por el corredor. Girando la esquina unos metros mas adelante –unos cinco –hay una puerta, aunque a medio camino de ella encontrarán el cuerpo medio desmembrado del tercer perro. La puerta está cerrada y para abrirla necesitarán Destreza + Fullerías a dificultad 7. Tiene una trampa consistente en una hoja punzante envenenada difícil de detectar (Percepción + Alerta a dificultad 9) y de desmontar (Destreza + Fullerías también a dificultad 9), pero afortunadamente a los vampiros no les afectará. Ahora bien, en caso de ser un mortal quien la activase moriría en el acto a menos que pase una tirada de Resistencia a dificultad 9 (y aún en el caso de pasarla quedaría inconsciente durante 1D4 días). La puerta da paso a una sala donde los pjs verán lo que debía ser el camastro de Vicente. La habitación está decorada con inscripciones talladas en la piedra, una especie de jeroglíficos incomprensibles para los pjs. Lo único destacable será la puerta de la pared contraria por la que han entrado. Podrán salir por allí sin problemas, pues las posibles trampas se encuentran en la banda contraria.

Sólo salir verán una sombra que desaparece al fondo del corredor. Ésta parecía pertenecer a un animal no más grande que un gato o un perro pequeño. Si la persiguen girarán una esquina y verán que unos metros más allá el gato desaparece como si hubiese un agujero en el suelo. Efectivamente, en el centro del corredor éste se ensancha y forma una especie de zona circular donde, si miran, verán que se trataba efectivamente de un gato negro y que se ha metido por un agujero. En este punto Marco les comentará que efectivamente, era un gato y en concreto era Gorm, el gato ghoul de Vicente.

Al otro lado del agujero el corredor sigue. Saltar el pozo que tienen delante suyo supone pasar satisfactoriamente una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 10, pues la distancia es de doce metros. El pozo hace un total de cuatro metros de altura y la base está llena de agujeros, unos veinte más o menos, de no más de veinte centímetros de diámetro. Si saltan el pozo no sucede nada, pero si deciden bajar se encontrarán que primero empiezan a oír una especie de rumor que se irá haciendo cada vez más intenso. De repente, por los agujeros empezarán a salir centenares de ratas que atacarán a todos aquellos que se encuentren en el pozo. Para salir del pozo, dos éxitos de Destreza + Atletismo a dificultad 7 serán necesarios, aunque con uno estarían a suficiente altura para que las ratas no los ataquen. Si no queda nadie las ratas volverán a desaparecer por los agujeros. El nuevo corredor sigue unos centenares de metros. Cuando lleven recorridos unos cincuenta se encontrarán una trampa, siendo necesaria una Percepción + Alerta a dificultad 9 para conseguir detectarla. La trampa consiste en lo siguiente: un pozo cubierto que se hundirá si mas de doscientos quilos son colocados encima suyo. Cuando eso suceda será sólo evitable por quien fuese primero, y eso si consigue pasar una Destreza + Atletismo a dificultad 8. El resto caerá en el pozo. Naturalmente no puede desactivarse, los pjs no saben cuanto peso soporta ni que es lo que hay debajo. Para saltarlo necesitarán una Destreza + Atletismo a dificultad 8 también. Los que caigan descubrirán un pozo de cinco metros de profundidad con el suelo forrado de estacas de madera.



Cada una causa entre uno y diez niveles de salud; además, cada pj puede quedar ensartado por un total de una a tres estacas. Los que caigan deberán tirar Destreza + Atletismo a dificultad 9. Cada éxito eliminará

una estaca. Recordemos que si una estaca de madera saca cinco éxitos querrá decir que ha empalado el corazón del cainita. Además, se trata también de un vampiro quien las ha preparado, de aquí lo mortíferas que son. Aparte, habrá que contar el daño por la caída, y luego les faltará escalar los cinco metros, cosa que harán de forma similar a como lo han hecho anteriormente. Si también pasan el corredor poco después empezarán a sentir una leve corriente de aire que les viene de cara. El túnel se acaba en un pequeño acantilado donde para salir habrán de trepar –tres éxitos a dificultad siete– y donde si alguno de los pjs cae, avisar que la caída ronda los cien metros, con lo cual el daño puede ser más que considerable. Después de todo esto, lo mas seguro es que se esté haciendo ya de día, si es que todavía no lo es, así que lo mejor que podrán hacer los psj es irse a dormir. Al día siguiente cuando se levanten podrán realizar diferentes acciones aunque una buena idea será la de intentar establecer contacto con el resto de vampiros de la ciudad. Ahora bien, lo primero que les llamará la atención cuando salgan de la posada es una niña pequeña que está llorando al lado de lo que parece una especie de saco. Si se acercan verán que en realidad se trata de un gato negro. Si le preguntan que es lo que ha pasado, entre lloros y gemidos la niña les explicará que no lo sabe: “...estaba jugando cuando... se escapó... lo seguí.... y cuando lo he encontrado estaba así...”. Si le preguntan si ha visto a alguien la niña les dirá que no. Si examinan el gato, con una tirada de Inteligencia + Tanatología a dificultad 4 se darán cuenta que al gato lo han matado aplastándole la cabeza contra la pared –cosa bastante obvia– pues aún cuelgan restos de materia encefálica, hueso y pelo del pobre animal. Si alguien utiliza Áuspex a nivel tres sobre el gato y saca unos cuantos éxitos verá una persona que coge el gato mientras éste corría y realiza la acción anteriormente descrita. A esta persona en el supuesto que la busquen y alguien tenga el mérito de Memoria Eidética recordará haberla visto en la posada donde se encontraron con el príncipe, siempre y cuando sea la persona que ha utilizado el Áuspex. Si deciden buscarla, cada noche tienen un 10% de posibilidades de cruzarse con ella. En caso que eso suceda y la interrogan adecuadamente, lo único que les podrá decir es que un tal Carrero le ha pagado para que mate todos los gatos negros de la ciudad. En el caso que el grupo decida seguir hablando con otros cainitas el lugar ideal para ello es encontrarlos en la taberna llamada “El candil de Ros” o bien esperar un encuentro casual.

Encuentro con el gangrel: Dificilmente encontrarán a Otto, nombre del gangrel, en una posada. Si lo encuentran será porque algún otro cainita les ha dicho que éste acostumbra a pasar las noches recorriendo los tejados de Treviso admirando la luna llena, o que algunas veces se ve que ha ido a correr por los bosques que rodean la ciudad. Si lo van a buscar por estos lugares tarde o temprano lo acabarán encontrando. Si está en la ciudad se encontrará en forma humana, mientras que si lo encuentran en los bosques habrá adoptado forma de lobo, de la que metamorfoseará para adoptar forma bípeda y hablar con los pjs. Mostrará un cierto desprecio, especialmente hacia el capadocio y el toreador especialmente. Si ha de hablar lo hará principalmente con el ventrue, aunque no llegará a mostrarse ofensivo en ningún caso. Para despertar su interés una buena idea por parte de los pjs es mencionarle de donde vienen. Sólo en este caso contestará las preguntas que le puedan hacer. Desgraciadamente no los podrá ayudar en lo referente al asesinato de Vicente. Si quieren saber si lo conocía les explicará que sólo lo llegó a ver una vez: “Yo volvía de dar una vuelta por los bosques que rodean Treviso cuando vi al nosferatu que surgía de unas sombras cerca de la iglesia. Aparte de esto no se nada mas de él, la verdad”. Si quieren saber que lo lleva a la ciudad con unas buenas tiradas de Carisma + Empatía a dificultad 7 conseguirán que les explique lo siguiente:

“Vengo del norte, de un pueblo en el corazón del imperio germánico. Llevo muchas jornadas de viaje prácticamente ininterrumpido, así que decidí hacer un alto aquí y reposar unos días para recuperar fuerzas. Me dirijo hacia el sudeste, hacia las tierras helénicas. Mis motivos por eso ya no os incumben”.

Encuentro con Giuliano: Con este tremere ya tuvieron un primer encuentro, así que si deciden ir a la posada donde estaba hay un sesenta por ciento de posibilidades cada noche de encontrarlo allí. Como quizás recuerden se trata de un personaje altivo y orgulloso. Se negará a contestar cualquier pregunta a menos que sólo se presente ante él el personaje tremere. En caso que vayan todos se levantará de la mesa mientras mira a este último y murmura: “Lamento mucho la clase de compañía que has escogido. Cuando sepas escoger mejor tus compañías búscame”. Dicho esto dará media vuelta y se marchará. Esa noche será imposible volver a hablar con el, y desde ese momento cualquier tirada para sonsacarle algo de información aumentará su dificultad en uno. En caso que todo esto no suceda y sea el pj tremere el que vaya ya la primera vez a hablar con Giuliano las dificultades de las tiradas serán las normales. Ahora bien, su actitud será igualmente altiva, con preguntas del tipo “¿y que haces tu con un grupo de chusma como ese?” o “no sacarás nada bueno yendo con un grupo de estiércol como ese”.

Pero siempre es posible sacar alguna cosa de provecho de todo el mundo si se es un poco paciente. Así, Giuliano puede acabar informándolo que en el pueblo hay un total de siete vampiros: “Normalmente somos yo, Roberto –a quien ya conoces– Vicente –a quien ya no conocerás– Bruno, otro toreador –en

este momento escupe al suelo –Marta, una lasombra, y dos brujah, Carrero y Siranni. Ah, y aparte de vosotros tenemos a ese gangrel que afortunadamente también está de paso. Y ahora, si no te molesta la pregunta, ¿qué haces aquí interesándote por la muerte de un vulgar nosferatu? Y no intentes mentirme”.

El pj puede intentar hacer esto, efectivamente. Para conseguir engañarlo con cualquier excusa debería sacar una tirada enfrentada de Astucia + Empatía contra la Astucia + Empatía del tremere pnj. Si lo intenta engañar y falla Giuliano se levantará rápidamente y en caso de ser de una generación más antigua que el pj intentará dominarlo. Si lo consigue, le hará olvidar esto último y le dirá lo mismo que si hubiera fallado la dominación:

” Te he dicho que no intentes engañarme. No olvidaré esto”. Y se irá tras pronunciar esta frase. Si lo engaña, pues bien, un problema menos. Si por el contrario le ha explicado la verdad o el tremere se la ha sonsacado le hará un ofrecimiento:

“Bien, te haré una oferta: te ayudaré a deshacerte de tus compañeros a cambio de compartir el libro. Piénsatelo ahora y dame la respuesta mañana”.

Si accede, efectivamente ayudará al pj a matar a sus compañeros de viaje. En caso contrario se podría decir que le llamará de todo.

En caso que el pj decidiese preguntarle donde encontrar a los otros cainitas, Giuliano no tendrá problemas en decírselo siempre y cuando saque las tiradas oportunas.

Encuentro con Bruno: Este cainita vive en una casa situada en el extremo noroeste de Treviso. Se trata de un edificio de dos plantas, lujoso para lo que es la ciudad, rodeado de unos pequeños terrenos bastante bien cuidados. Ya cuando se aproximen los psj se darán cuenta que el lujo rodea la casa. Si cruzan la reja que se encuentra en el muro exterior verán un camino que los llevará hasta la entrada de la casa. Si llaman a la puerta pasarán tan solo unos breves instantes hasta que un criado venga a recibirles. *“¿Desean los señores ?”* les preguntará. Si le contestan que a su amo o señor hará un amplio arco con su mano invitándolos a pasar al interior.

“Si quieren esperar aquí ahora avisaré al señor”, dirá mientras desaparece por una puerta lateral. La estancia donde se encuentran confirma sus suposiciones anteriores, una ornamentación muy rica: estatuas, cuadros y otras obras de arte de un exquisito gusto artístico que llenan todas sus paredes. Será prácticamente imposible que el pj toreador consiga evitar quedarse atrapado por tanta belleza, perdiendo totalmente la noción del tiempo. Momentos después de que esto suceda aparecerá Bruno por la puerta donde ha desaparecido el criado. Intentará mostrarse lo más encantador posible, llegando incluso a utilizar su disciplina de Presencia si lo cree conveniente. En caso que consiga captar la atención de algún pj femenino a la mínima oportunidad le ofrecerá realizar un intercambio de sangre, una experiencia deliciosa para casi cualquier cainita.

“Sed bienvenidos a mi mansión. Mi nombre es Bruno y ... bien, supongo que eso ya lo saben, si no no estarían aquí. Siganme al salón, allí hablaremos con mas tranquilidad. Así nadie nos molestará y os podrá ayudar en aquello que pueda. Por cierto, ¿qué os parece mi colección?”.

Dirá esto mientras los acompaña a una habitación contigua, más espectacular si cabe que la anterior. Aquí ya será imposible que el pj toreador resista la visión de lo que le rodea: cerámicas, estatuas, cuadros, ...todo, hasta las paredes componen una extraordinaria visión que hace que la colección de objetos que posee el pj parezca de la calidad y belleza mas ínfima, digna de un nosferatu. En caso que el toreador no gaste puntos de fuerza de voluntad se perderá toda la conversación que mantendrán con el toreador. *“Bien, decidme, ¿en qué os puedo ayudar?”.* Bruno no sabe absolutamente nada de que puede ser o por que motivos alguien querría matar a Vicente.

“Claro que, son tan reservados esos nosferatu. Nunca sabes donde pueden estar metidos ni en qué. La única ayuda que les puede dar será en caso que le pregunten algo referente a las relaciones entre los cainitas de Treviso.

“Bien, no creo que aquí haya mas o menos problemas que en cualquier otra parte. Si habéis hablado con Roberto os habréis dado cuenta que es un cainita equilibrado, pero de fuerte carácter. Algún problema ha tenido con Giuliano, aunque los más fuertes han sido con Carrero y con Siranni, especialmente con este último. Claro que entre éstos también ha habido enfrentamientos. Y bien, si hablamos ya de Marta, siempre maquinando...Curiosamente, el que menos problemas había tenido era Vicente. Como se dejaba ver poco... Aunque los únicos problemas, que yo recuerde, fueron con ella. Ya saben lo que sienten los de su clan hacia el de los nosferatu. Se creen que son los amos de todo, siempre manipulando los hilos desde las sombras. Y yo, bien, reconozco que no soportaba su presencia, pero tanto como para llegar a matarlo...No”.

Cualquier otra cosa que le pregunten intentará contestarla pero siempre dentro de ciertos límites. Aparte de esto, no les será de mucha ayuda.

Visita a Carrero: Encontrar al brujah será un poco más difícil, pues este se encuentra ocupado maquinando sus planes. Lo encontrarán una noche mientras se esté alimentando. Mientras vayan por la calle, con una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 los parecerá ver –a aquellos que la saquen– una sombra que corre por los tejados de las casas circundantes. Si van a ver de qué se trataba –Destreza + Atletismo a dificultad 7 para trepar– no verán nada a menos que utilicen Áuspex –Sentidos Aguzados– en cuyo caso, un pequeño rumor de lucha parece venir de un par de calles mas adelante. Si no tienen Áuspex, una tirada exitosa de Percepción + Alerta a dificultad 9 les revelará el ruido. En caso que se dirijan hacia allí con precaución, enfrenarán su Sigilo con la Percepción de Carrero. Éste está alimentándose de una joven a quien dejará inconsciente entre sus brazos. Cuando acaba, la deposita suavemente en el suelo. En este punto será cuando verá al grupo de pjs, dirigiéndose hacia ellos. Cuando llegue delante suyo mostrará su irritación por haber estado controlado:

“¿Qué sucede aquí? Uno ya no puede alimentarse en su ciudad sin que nadie lo moleste? ¿Qué buscáis?”. Es obvio que el brujah no está de muy buen humor, así que para poder seguir hablando con él los pjs deberán sacar una Manipulación + Empatía a dificultad 8. En caso de fallar, Carrero se irá muy malhumorado. Si consiguen sacar la tirada accederá a hablar con ellos. Naturalmente, negará cualquier conocimiento de las circunstancias que rodean la muerte de Vicente, y estas preguntas harán que su ira vaya aumentando:

“¿Qué podéis vosotros querer de la muerte de un nosferatu que vivía aquí? ¿Y como os habéis enterado? ¿Qué oculto motivo os ha traído hasta Treviso? A mi no podéis engañarme con vuestros discursos, así que más os vale volver a vuestros agujeros y dejarnos tranquilo con nuestros problemas. No necesitamos vuestra ayuda”.

No hace falta decir que, después de esto, Carrero se irá.

Encuentro con Siranni: Cada noche tienen un 30% de posibilidades de encontrarlo yendo donde les dijeron, es decir, por los alrededores de la plaza principal.

Cuando se encuentren, se aproximará a ellos diciéndoles:

“Vosotros sois aquellos que se dedican a hacer preguntas, ¿no? ¿Qué queréis? “.

Siranni se mostrará bastante nervioso; sabe quien es el culpable y no le haría ninguna gracia que acabasen descubriendo que el tenía conocimiento de ese hecho, o bien que se enterasen a través de él de lo sucedido. *“¿De parte de quien venís, del Príncipe acaso?”* o *“No creo nada de lo que me estáis diciendo”* serán algunas de las frases que dejará caer antes de intentar marchar. Se irá tan enfadado que no se preocupará si lo siguen o no, dirigiéndose hacia su refugio. Este se encuentra en una casa aparentemente habitada, pero donde únicamente está él. Vive en un subterráneo excavado bajo el edificio al que se accede a través de una trampilla. Si investigan verán que se trata de una casa aparentemente normal, donde los vecinos creen que está ocupada por una familia normal, pero que en realidad no son mas que unos ghouls de Siranni que sirven de tapadera.

Marta, la lasombra: A Marta la encontrarán paseando cerca del estanque situado en el sur de la ciudad. Sólo encontrarse con ella los pjs notarán el aire de superioridad que emana de su persona: palabras, gestos, etc. Cree que efectivamente está a un nivel por encima de ellos. En principio no tendrá problemas para contestar preguntas triviales, pero cuando empiecen a profundizar en temas espinosos su actitud cambiará:

“¿Qué es esto? ¿Acaso pensáis que contestaré a vuestros requerimientos? No creo que merezcáis que malgaste mi tiempo con vosotros. Tengo cosas mejores que hacer, así que, si me disculpáis”.

Dicho esto, con toda la majestuosidad del mundo, se alejará de allí, siempre que el grupo se lo permita.

El gato negro: Es posible que el grupo esté un poco desorientado, pero los acontecimientos vendrán en su ayuda. La tercera noche, cuando estén en algún lugar con bastante gente oirán el siguiente comentario, siempre y cuando saquen una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7:

“Es extraño esto de los gatos. Parece como si alguien tuviese miedo de los malos augurios”.

El que habla es un habitante de la villa sentado en una mesa con dos compañeros más. Si los pjs se acercan atraídos por el comentario, el hombre les explicará gustosamente los hechos.

“¿Ahora sois amigos de los gatos? ¡Ja, ja, ja! Bien, por lo que parece alguien se está dedicando a acabar con toda la población de gatos que había en Treviso. Pero lo más curioso es que los únicos a los que están matando son los de color negro. Mejor, que se carguen a estos y dejen a los otros. A fin de cuentas, dirán que son encarnaciones de...”...” ¡No!, no digas estas cosas” cortará un compañero.

“No es bueno mencionarlo, no fuese que te escuchase y viniese a Treviso”.

Después de estos hechos los pjs deberían empezar a preocuparse por este tema. Si atan cabos deberían pensar que todas estas muertes de felinos se deben a que alguien se quiere deshacer de alguno en concreto, y que este podría tratarse de Gorm, el gato de Vicente. Y esto sólo puede deberse a que el gato

debe saber o debió haber visto algo que implica al asesino de su amo. Así, se hará vital encontrarlo antes que lo maten. El lugar donde deberían ir a buscar es ni más ni menos donde lo vieron, o sea, el refugio de Vicente. Si van allí, efectivamente, lo encontrarán allí, exactamente en la misma sala. Para acercarse deberán hacer unas tiradas enfrentadas de la Alerta del gato contra su Sigilo. Si la sacan, tendrán la oportunidad de tirar Manipulación + Trato con animales a dificultad 8 para que no huya, siendo necesarios al menos tres éxitos. Con uno se acercará a la salida, y al mínimo movimiento que hagan para capturarlo antes de volver a tirar huirá; con dos permanecerá en el lugar pero sucederá lo mismo, aunque quizás si son lo bastante rápidos lo alcancen. Si consiguen pasar la tirada, el gato permanecerá en el lugar y se dejará coger.

En caso que Gorm huya, el gato estará vagando por el exterior hasta la noche siguiente, momento en que volverá al refugio a través del acantilado. En este caso, cada día que esté en el exterior hay un 10% de probabilidades que los ghouls lo encuentren y lo maten. Si la noche siguiente vuelven a buscar, la tirada de Trato con animales será esta vez de 9, siendo necesarios los mismos éxitos que la noche anterior. Si vuelve a huir –que se lo hagan mirar, en este caso –volverá a suceder lo mismo de nuevo, pero ahora cada día la posibilidad que lo maten aumentará un 15% diariamente, aparte que Gorm irá deambulando aleatoriamente entre los diferentes refugios de Vicente.

Si consiguen capturarlo, a menos que alguno de los pjs disponga de Animalismo el gato les será completamente inútil. Pueden pensar que sabe o ha visto algo, pero no tendrán posibilidades de saber el que a menos que utilicen la disciplina antes mencionada. Así, pueden suceder dos cosas:

1. Utilizan Animalismo: Si consiguen utilizarla a un nivel óptimo tendrán una imagen de todo lo que sucedió en la habitación durante la discusión entre los dos brujah. Si van con esto al Príncipe, Ricardo los escuchará pero no quedará convencido. Ahora bien, decidirá preparar una trampa a Carrero con la ayuda de los pjs.
2. No utilizan Animalismo: Porque no lo tienen o no a un nivel suficiente. Una opción es enviar un mensajero para que algún nosferatu de Montazzi se traslada a Treviso y utilice la disciplina delante del Príncipe. No hay que olvidar que los pjs ignoran quien es el asesino, así que en el caso que algún cainita de Treviso dispusiese del poder podría darse el caso que no se decidiesen por temor a que fuese este mismo. Otra cosa a considerar es que el único de los que hay en la ciudad que puede hacerlo es el gangrel, un forastero, así que podrían pensar que eso lo exculpa, aunque el Príncipe no estará de acuerdo.

Sea como sea, sin duda se plantearán muchas dudas. La forma de resolverlas –avisar a los nosferatu quizás sea la mejor, pero están a un par de días de camino desde Montazzi. –ya depende de ellos.

Los planes de Carrero: La misma noche que los pjs encuentren el gato por primera vez –lo capturen o no –Carrero decidirá poner en marcha su plan. Esperará el momento oportuno, que será exactamente cinco noches después del hecho mencionado anteriormente. Así, todo dependerá de la rapidez con que capturen al gato. Naturalmente, cuando envíen a alguien a buscar un nosferatu –en caso que opten por esta opción –el tiempo entre la partida del correo y la llegada de éste –que será el propio Carlo en persona –será de cuatro días. Desde este momento las acciones tendrán lugar según la actuación del grupo. Lo que hará Carrero cuando llegue el momento será ir primero a buscar a Siranni para matarlo después. Seguidamente, disfrazado con las ropas de éste se dirigirá a casa de Roberto donde, haciéndose pasar por el brujah muerto asesinará también al príncipe. Entonces cogerá el cuerpo de Siranni –que habrá llevado escondido en un carromato que dejará cerca de la casa –y montará la escena como si se hubiese producido una pelea entre los dos.

Para impedirlo, si los pjs disponen de la información necesaria pueden actuar como quieran: avisando al príncipe, emboscando ellos al traidor, etc...

En caso de avisar al príncipe, este los recibirá en su casa, y cuando le expliquen lo sucedido se mostrará sorprendido en un primer momento, irritado después. Si el nosferatu va con ellos y explica lo que han descubierto, hará avisar al gangrel para que utilice su disciplina y corrobore lo dicho. Para ello, dirigiéndose al nosferatu dirá:

“Siento mucho lo sucedido, espero que entendáis que se trata de un asunto delicado en extremo y me gustaría tener una nueva interpretación que corrobore lo que me acabáis de explicar”.

“Naturalmente, señor, no es ninguna ofensa” contestará Carlo. Cuando llegue Otto Roberto le explicará para que lo necesitan, y cuando esté de por buena la explicación del nosferatu Roberto pedirá a los pjs que le traigan a Carrero, vivo a ser posible. Según el momento en que se encuentren, podrán dar con el en cualquier lugar. El brujah no es tonto, y se olerá el peligro. Intentará huir a la mínima oportunidad. Si lo consigue, Roberto se mostrará muy descontento con los pjs y les pedirá que abandonen la ciudad. Además de su rencor, el grupo se habrá ganado en el brujah un enemigo muy peligroso, que no cesará en hacerles la vida imposible durante el resto del viaje, siempre dentro de sus posibilidades.

Por el contrario, si consiguen llevarlo hasta Roberto, este habrá convocado al resto de cainitas de Treviso. Allí, tras explicar lo sucedido, ordenará que sea desangrado hasta dejarlo con un punto de sangre y clavado con una estaca en el tejado de su palacio, para que vea de cerca la salida del sol y purgue su traición. Si Siranni sigue vivo, gustosamente clavará la estaca en el corazón del traidor.

Si todo acaba bien, es decir, con Roberto vivo y con Carrero muerto, los pjs tendrán el agradecimiento el príncipe de Treviso. Como agradecimiento, les proporcionará caballos o carruajes para proseguir su viaje. Cuando hablen con Carlo, este les estará infinitamente agradecido por haber descubierto al asesino de Vicente. Entonces, cuando las cosas estén más tranquilas, hablará con ellos sobre aquello de lo que le pidieron información. Les explicará que ha movido ya los hilos, y que espera noticias en pocos días. Mientras esperan, los invitará a ir hasta la abadía, donde se alojarán en las criptas subterráneas de que disponen, allí donde la Fe del lugar no les afecte. Si deciden quedarse donde están, pues Carlo regresará a la abadía con la promesa que cuando sepa algo irá a verlos para informarlos.

Sea como sea, unos quince días mas tarde, Carlo ya tendrá la información que los pjs deseaban, así que les avisará para ponerlos al corriente de todo. Cuando estén con él, su expresión será grave, una honda preocupación parece atenazarlo. Según lo que le hayan contado, Carlo les podrá explicar mas o menos.

Si le pidieron simplemente la situación de Tomasso di Carnea les explicará lo que sigue:

“Vuestro amigo Tomasso ya no se encuentra aquí, en la península. Hace ahora varias semanas parece ser que cogió un barco que, formando parte de una flota veneciana que se dirige a Constantinopla, viajó a esta ciudad. Por lo que he podido descubrir, un asunto muy importante lo llevó hasta una abadía situada en Aquilea, pero cuando él ya no estaba allí algo sucedió, aunque no he podido saber qué exactamente. La cuestión es que como consecuencia de lo acontecido allí algo sucedió en Roma, y Tomasso fue encargado directamente por el Papa de dirigirse hacia Constantinopla en una misión de máxima urgencia. Ignoro el resto de detalles pues es algo que sólo se trata en las más altas esferas eclesiásticas de la curia”.

Si por el contrario le explicaron todo, lo referente al libro, a las historias que han oído y las extrañas profecías, Carlo habrá tenido mucho mas campo para buscar información y los resultados serán mucho más concluyentes para los pjs:

“He investigado sobre todo lo que me dijisteis, y la verdad es que estoy muy preocupado. Por lo que parece, algo terrible puede ocurrir en cualquier momento. Según he descubierto, el Naaralabs es un libro antiquísimo, una fuente incalculable de conocimiento oculto recopilado por un antiguo mago mesopotámico, uno de los más grandes entre los humanos que alguna vez haya hollado la faz de la tierra. Por lo que parece, varios son los pueblos que buscaron el libro, pero este acabo en manos de los hebreos, y entonces se le perdió la pista durante cientos de años. El libro apareció en escena hace ahora unos años, cayendo en las manos de la Inquisición. El interés de los ocultos por recuperarlo reapareció con él, y mucho me temo que lo que haya sucedido en Aquilea y que haya obligado a Tomasso a dirigirse hasta Constantinopla tenga mucho que ver con el libro.

También he investigado el mago que escribió el libro, y parece que fue alguien que viajó mucho y recopiló conocimientos de muchas tierras. Pero lo mas destacado es la historia que gira en torno a su muerte. Parece que se enfrentó a algo, por lo que parece un demonio o algo parecido, eso varía según las fuentes. Consiguió expulsarlo, pero a costa de su vida.

Desde entonces, muchas historias y leyendas han envuelto dicho libro. Según la mayoría, llegará un día en que el libro caerá en manos de los Ocultos, como los llaman en la mayoría de versiones, pero a los cuales mis fuentes parecen identificar con los baali. Pero esto último es únicamente una suposición. Pues bien, cuando eso ocurra, un símbolo caerá y un nuevo poder se alzará. No se que medio describe el libro, pero parece que quien lo posea podrá llamar de nuevo al demonio a nuestro mundo. Su llegada sumirá la tierra en la desesperación, las llamas se alzarán por doquier y la aniquilación reinará durante décadas. Ignoramos cuando sucederá ni donde, pero la llegada vendrá acompañada de presagios.

Aunque hay otra versión de la historia, una que habla de que el mago permanece aún alerta en el mundo de los muertos, y que cuando llegue el momento se comunicará con unos escogidos a través de sueños premonitorios. La leyenda cuenta que ellos serán los únicos capaces de impedir lo aparentemente inevitable, aunque para ello deberán despertar a los Durmientes. Desconozco a quienes se refiere, no hemos conseguido descubrir de quienes son esos a los que los escritos se refieren con ese nombre. Una cosa si que es cierta, y es que los Escogidos, como los llama, sólo tendrán dos opciones, detenerlo o ser exterminados, y con ellos gran parte de los que entonces vivan en la tierra. Y, amigos míos, si seguimos con las suposiciones no hace falta ser muy inteligente para darse cuenta de quienes puede ser estos últimos. ¿No?”.

Después de todo esto, a los pjs esperemos que no les quede ninguna duda sobre lo que hacer a continuación, y es seguir camino a Constantinopla. Como les viene de camino, pueden desviarse ligeramente y hacer un alto en Aquilea, para intentar descubrir que es lo que sucedió exactamente en la abadía, pero eso queda ya a su elección.

Mientras abandonan la abadía –si es que se encontraban allí –los nosferatu en grupo saldrán a despedirlos, deseándoles suerte en su viaje. Después, a medida que se vayan alejando de la abadía, la niebla irá cubriendo la zona produciendo la sensación que el edificio desaparece en la nada, difuminándose poco a poco. De nuevo en ruta, cruzando las montañas de los Alpes, aunque a medida que vayan avanzando su impresionante tamaño irá disminuyendo. El mejor camino que pueden coger es el que lleva hacia Aquilea directamente, aunque eso supondrá acercarse bastante a Venecia. A pesar de todo, si van a Treviso y luego se dirigen hacia allí, dejarán la capital de la república bastante atrás.

De hacer esto último, afortunadamente para ellos no tendrán demasiados encuentros desagradables, tan solo los que ellos se busquen.

Ahora bien, mientras sigan la ruta hacia Constantinopla, cada pj tendrá una serie de sueños, siendo diferentes cada vez.

Para el pj ventrue los sueños serán los siguientes:

“La oscuridad te rodea. Crees tener los ojos abiertos, pero de ser así sin duda estarías ciego, pues a pesar de ello no consigues ver nada a tu alrededor. Y algo hay, pues el olor a tierra impregna tus sentidos. Estás echado sobre algo duro, seguramente un suelo de rocas. Cada vez que intentas moverte el dolor recorre todo tu cuerpo sumiéndote en terribles agonías. Pasan los minutos y parece que la sensación que te envolvía va desapareciendo. Poco a poco empiezas a mover una mano, luego un brazo, y finalmente todo tu cuerpo. Entonces, empiezas a ver. Tu cuerpo estaba echado, si, pero no sobre un lecho de rocas, sino encima de millares de cuerpos vestidos con armaduras. Y los reconoces... Son los compañeros que lucharon contigo cuando aún estabas vivo, cuando aún no habías recibido eso que ahora llamas el Abrazo. Los miles de cuerpos están esparcidos por centenares de metros a tú alrededor, miles y miles en una infinita explanada de la que no atisbas a ver donde se encuentran sus límites. Gentes vestidas con oxidadas armaduras, otros simplemente con ropas de campesinos. Pareces ser el único vivo que hay en todo este maldito lugar y, a pesar de los pinchazos que sacuden tu cuerpo, empiezas a avanzar. Poco a poco vas dejando atrás cuerpos y más cuerpos, mutilados muchos, mientras un leve zumbido empieza a llenar tus oídos. De pronto, a lo lejos, lo ves. Un inmenso agujero del que brotan unas gigantescas llamaradas va abriéndose paso entre la miríada de restos sanguinolientos que son tragados por el mar de fuego. No hace falta correr, sabes que no hay escapatoria posible y segundos después el dolor reaparece por un fragmento de segundo, el tiempo que tardan las llamas en consumirte”.

“La oscuridad te rodea. Crees tener los ojos abiertos, pero de ser así sin duda estarías ciego, pues a pesar de ello no consigues ver nada a tu alrededor. Y algo hay, pues el olor a tierra impregna tus sentidos. Estás echado sobre algo duro, seguramente un suelo de rocas. Cada vez que intentas moverte el dolor recorre todo tu cuerpo sumiéndote en terribles agonías. Pasan los minutos y parece que la sensación que te envolvía va desapareciendo. Poco a poco empiezas a mover una mano, luego un brazo, y finalmente todo tu cuerpo. Entonces, empiezas a ver. Tu cuerpo estaba echado, si, pero no sobre un lecho de rocas, sino encima de millares de cuerpos vestidos con armaduras. Y los reconoces... Son los compañeros que lucharon contigo cuando aún estabas vivo, cuando aún no habías recibido eso que ahora llamas el Abrazo. Los miles de cuerpos están esparcidos por centenares de metros a tú alrededor, miles y miles en una infinita explanada de la que no atisbas a ver donde se encuentran sus límites. Gentes vestidas con oxidadas armaduras, otros simplemente con ropas de campesinos. Pareces ser el único vivo que hay en todo este maldito lugar y, a pesar de los pinchazos que sacuden tu cuerpo, empiezas a avanzar. Entonces lo ves, una figura delante de ti, a lo lejos. Parece un anciano cubierto con una extraña túnica, alguien a quien no habías visto nunca. Llegas a su altura, pero él no habla, parece como si no te viera. Su mirada apunta en otra dirección. La sigues, buscas cual es el objeto de su curiosidad, y cuando lo encuentras el horror invade tu alma. Una columna de fuego que avanza hacia donde os encontráis, imparable, consumiendo aquello que se encuentra entre ella y vosotros. Entonces, el anciano te mira, sonríe y alza sus manos. La columna de fuego no se detiene, al contrario, os engulle y en tu cabeza oyes el grito agónico de tu compañero mientras tus pensamientos se apagan en un segundo”.

“La oscuridad te rodea. Crees tener los ojos abiertos, pero de ser así sin duda estarías ciego, pues a pesar de ello no consigues ver nada a tu alrededor. Y algo hay, pues el olor a tierra impregna tus sentidos. Estás echado sobre algo duro, seguramente un suelo de rocas. Cada vez que intentas moverte el dolor recorre todo tu cuerpo sumiéndote en terribles agonías. Pasan los minutos y parece que la sensación que te envolvía va desapareciendo. Poco a poco empiezas a mover una mano, luego un brazo, y finalmente todo tu cuerpo. Entonces, empiezas a ver. Tu cuerpo estaba echado, si, pero no sobre un lecho de rocas, sino encima de millares de cuerpos vestidos con armaduras. Y los reconoces... Son los compañeros que lucharon contigo cuando aún estabas vivo, cuando aún no habías recibido eso que ahora llamas el Abrazo. Los miles de cuerpos están esparcidos por centenares de metros a tú alrededor,

miles y miles en una infinita explanada de la que no atisbas a ver donde se encuentran sus límites. Gentes vestidas con oxidadas armaduras, otros simplemente con ropas de campesinos. Pareces ser el único vivo que hay en todo este maldito lugar y, a pesar de los pinchazos que sacuden tu cuerpo, empiezas a avanzar. Entonces lo ves, una figura delante de ti, a lo lejos. Parece un anciano cubierto con una extraña túnica, alguien a quien no habías visto nunca. Llegas a su altura, pero él no habla, parece como si no te viera. Su mirada apunta en otra dirección. La sigues, buscas cual es el objeto de su curiosidad, y cuando lo encuentras el horror invade tu alma. Una columna de fuego que avanza hacia donde os encontráis, imparable, consumiendo aquello que se encuentra entre ella y vosotros. Entonces, el anciano te mira, sonríe y alza sus manos señalando una construcción que no habías visto y que aún no ha sido consumida por las llamas. No la reconoces, pero sin duda se trata de una fortaleza. Has visto muchas como ella. Y sin duda esta es especial. Hay algo en ella que parece llamarte. Y entonces, crees reconocerla, aunque ese extraño símbolo que ondea en una de sus banderas te es desconocido. Quizás estuviste allí cuando estabas vivo, quien sabe. Pero tu ya no sabrás nunca, pues las llamas llegan hasta donde estáis los dos y el fuego os engulle; en tu cabeza oyes el grito agónico de tu compañero mientras tus pensamientos se apagan en un segundo”.

“La oscuridad te rodea. Crees tener los ojos abiertos, pero de ser así sin duda estarías ciego, pues a pesar de ello no consigues ver nada a tu alrededor. Y algo hay, pues el olor a tierra impregna tus sentidos. Estás echado sobre algo duro, seguramente un suelo de rocas. Cada vez que intentas moverte el dolor recorre todo tu cuerpo sumiéndote en terribles agonías. Pasan los minutos y parece que la sensación que te envolvía va desapareciendo. Poco a poco empiezas a mover una mano, luego un brazo, y finalmente todo tu cuerpo. Entonces, empiezas a ver. Tu cuerpo estaba echado, sí, pero no sobre un lecho de rocas, sino encima de millares de cuerpos vestidos con armaduras. Y los reconoces... Son los compañeros que lucharon contigo cuando aún estabas vivo, cuando aún no habías recibido eso que ahora llamas el Abrazo. Los miles de cuerpos están esparcidos por centenares de metros a tu alrededor, miles y miles en una infinita explanada de la que no atisbas a ver donde se encuentran sus límites. Gentes vestidas con oxidadas armaduras, otros simplemente con ropas de campesinos. Pareces ser el único vivo que hay en todo este maldito lugar y, a pesar de los pinchazos que sacuden tu cuerpo, empiezas a avanzar. Entonces lo ves, una figura delante de ti, a lo lejos. Parece un anciano cubierto con una extraña túnica, alguien a quien no habías visto nunca. Llegas a su altura, pero él no habla, parece como si no te viera. Su mirada apunta en otra dirección. La sigues, buscas cual es el objeto de su curiosidad, y cuando lo encuentras el horror invade tu alma. Una columna de fuego que avanza hacia donde os encontráis, imparable, consumiendo aquello que se encuentra entre ella y vosotros. Entonces, el anciano te mira, sonríe y señala tu mano. En ella, una espada, tan ligera y liviana como fuerte y mortal, una espada como nunca habías empuñado ninguna antes. Grabada en ella un símbolo, desconocido para ti, pero que crees haber visto en algún otro lugar. Allí está, la fortaleza. Sin duda ahí es donde viste el símbolo. Pero esa construcción la recuerdas, tu combatiste allí. Es mas, allí fue donde moriste una vez. ¿Entonces? Quién sabe, lo único que viene a tu mente en este momento es un deseo, un deseo de utilizar la espada. El anciano sonríe de nuevo, como el padre que se muestra orgulloso del hijo que está a punto de superarlo allí donde él había fracasado. Las llamas llegan, su calor te abrasa, pero tu no cedes. Descargas tu brazo de forma casi inconsciente sobre ellas, y algo sucede. No hay oscuridad. Allí donde antes había luz, ahora hay luz. Allí donde antes había muerte, ahora hay vida. Allí donde antes ya no estabas, ahora sigues en pie”.

Naturalmente, este sueño es una metáfora. El anciano que se le aparece al pj en el sueño no es otro que Hamalabaan, el mago que se enfrentó al Khytsñibetch, aquí representado por las llamas que avanzan hacia ellos. ¿Y la fortaleza? Esa no es otra que un antiguo castillo templario situado en las cercanías de Attalia, al sur de Anatolia. Ir allí a buscar la espada en cuestión, si el pjs ha entendido la simbología del sueño, puede llegar a ser decisiva para el desarrollo de la aventura en su parte final. Sin esa espada, las posibilidades del grupo de derrotar al demonio serán muchas menos. En caso que el pj no logre interpretar su significado, un narrador benévolo siempre puede permitir una tirada de Astucia + Ocultismo a altas dificultades (9 o 10), aunque esperemos que este recurso desesperado no haga falta. Y si ni así consigue sacarlo, pues mala suerte. Más crudo será el combate final y mas mérito tendrá si consiguen sacarlo adelante.

Siguiendo con los sueños, los que siguen a continuación son para el pj capadocio:

“La oscuridad te envuelve. Ruidos de un mundo lejano resuenan en tus oídos mientras algo se arrastra sobre tu mano, la húmeda tierra roza tu rostro y la suave brisa agita tus ropas. Lentamente abres los ojos sólo para ver una espesa niebla que te envuelve y te aísla. Poco a poco vas poniéndote en pie y vas siendo consciente del lugar donde te encuentras. Un tupido bosque de árboles gigantescos de ramas retorcidas te rodea, mientras la niebla se va abriendo permitiéndote ver unos metros más allá. Echas un

vistazo a tu alrededor, y entonces eres consciente del silencio que te rodea. Ni un gruñido de un animal, ni el canto de un pájaro ni de un grillo. Nada. Empiezas a andar dejando detrás de ti las pisadas en los charcos del suelo. Mientras caminas, tienes la sensación que alguien te observa. Te giras bruscamente pero no ves a nadie. Sigues andando, pero poco después la sensación vuelve a estar ahí. Te giras de nuevo y nada. Sigues andando pero la sensación sigue presente. Aprietas el paso, cada vez más, cada vez más, hasta que el paso da lugar al trote y este a la carrera. Tu respiración se entrecorta; la niebla se cierra; las ramas de los árboles te golpean el rostro; sigues corriendo sin pausa sin saber a donde; corres, corres, corres mientras una voz empieza a resonar en tu cabeza. Te detienes a escuchar pero no oyes nada. Y entonces la sensación vuelve. Aprietas a correr nuevamente en una loca carrera a ninguna parte, mientras la voz vuelve. Una voz conocida pero que no logras identificar. Corres, corres, corres...”

“La oscuridad te envuelve. Ruidos de un mundo lejano resuenan en tus oídos mientras algo se arrastra sobre tu mano, la húmeda tierra roza tu rostro y la suave brisa agita tus ropas. Lentamente abres los ojos sólo para ver una espesa niebla que te envuelve y te aísla. Poco a poco vas poniéndote en pie y vas siendo consciente del lugar donde te encuentras. Un tupido bosque de árboles gigantescos de ramas retorcidas te rodea, mientras la niebla se va abriendo permitiéndote ver unos metros más allá. Echas un vistazo a tu alrededor, y entonces eres consciente del silencio que te rodea. Ni un gruñido de un animal, ni el canto de un pájaro ni de un grillo. Nada. Empiezas a andar dejando detrás de ti las pisadas en los charcos del suelo. Mientras caminas, tienes la sensación que alguien te observa. Te giras bruscamente pero no ves a nadie. Sigues andando, pero poco después la sensación vuelve a estar ahí. Te giras de nuevo y nada. Sigues andando pero la sensación sigue presente. Aprietas el paso, cada vez más, cada vez más, hasta que el paso da lugar al trote y este a la carrera. Tu respiración se entrecorta; la niebla se cierra; las ramas de los árboles te golpean el rostro; sigues corriendo sin pausa sin saber a donde; corres, corres, corres mientras una voz empieza a resonar en tu cabeza. Te detienes a escuchar pero no oyes nada. Y entonces la sensación vuelve. Aprietas a correr nuevamente en una loca carrera a ninguna parte, mientras la voz vuelve. Una voz conocida pero que no logras identificar. Corres, corres, corres hasta perder el aliento. Entonces, una figura se forma delante de ti, una figura perteneciente a un anciano al que no consigues reconocer. Intentas atraparlo, pero por cada paso que das el parece estar un paso mas lejos. Te esfuerzas pero no lo consigues. Su figura, medio difuminada entre la niebla parece mirarte con cara de lástima. Corres, corres, corres...”

“La oscuridad te envuelve. Ruidos de un mundo lejano resuenan en tus oídos mientras algo se arrastra sobre tu mano, la húmeda tierra roza tu rostro y la suave brisa agita tus ropas. Lentamente abres los ojos sólo para ver una espesa niebla que te envuelve y te aísla. Poco a poco vas poniéndote en pie y vas siendo consciente del lugar donde te encuentras. Un tupido bosque de árboles gigantescos de ramas retorcidas te rodea, mientras la niebla se va abriendo permitiéndote ver unos metros más allá. Echas un vistazo a tu alrededor, y entonces eres consciente del silencio que te rodea. Ni un gruñido de un animal, ni el canto de un pájaro ni de un grillo. Nada. Empiezas a andar dejando detrás de ti las pisadas en los charcos del suelo. Mientras caminas, tienes la sensación que alguien te observa. Te giras bruscamente pero no ves a nadie. Sigues andando, pero poco después la sensación vuelve a estar ahí. Te giras de nuevo y nada. Sigues andando pero la sensación sigue presente. Aprietas el paso, cada vez más, cada vez más, hasta que el paso da lugar al trote y este a la carrera. Tu respiración se entrecorta; la niebla se cierra; las ramas de los árboles te golpean el rostro; sigues corriendo sin pausa sin saber a donde; corres, corres, corres mientras una voz empieza a resonar en tu cabeza. Te detienes a escuchar pero no oyes nada. Y entonces la sensación vuelve. Aprietas a correr nuevamente en una loca carrera a ninguna parte, mientras la voz vuelve. Una voz conocida pero que no logras identificar. Corres, corres, corres hasta perder el aliento. Entonces, una figura se forma delante de ti, una figura perteneciente a un anciano al que no consigues reconocer. Intentas atraparlo, pero por cada paso que das el parece estar un paso mas lejos. Te esfuerzas pero no lo consigues. Su figura, medio difuminada entre la niebla parece mirarte con cara de lástima. Corres, corres, corres sin descanso durante horas. Entonces, un dolor te golpea en el pecho. El rostro del anciano vuelve a ser la faz de alguien que sufre, como si tu dolor lo golpeara a él. El dolor nace en tu interior. Intentas escapar a donde sea, pero las ramas de los árboles se mueven para atraparte. Sus extremos se enroscan en tus brazos y piernas y quedas suspendido en el aire. Entonces, el anciano avanza hacia ti lentamente mientras tus intentos de liberarte se revelan inútiles. Su rostro se detiene a no mas de un palmo del tuyo. Alza una mano y la posa sobre tu pecho. El dolor se vuelve atroz, la agonía te envuelve. Un fuego incontenible crece y crece mientras te retuerces desesperadamente. La voz resuena de nuevo en tu cabeza gritando en una agonía comparable a la tuya. El anciano sonríe y separa su mano de tu pecho. Entonces, este se abre y una llamarada surge de él, una llamarada que adopta una forma conocida, una forma que la identificas con la voz que te atormentaba.

La faz de fuego ruge de rabia; los tímpanos parece que vayan a estallarte; la herida sigue ardiendo quemándote la carne. Y entonces, las llamas te envuelven”.

“Despiertas. A tu alrededor, tierra. Tierra hasta donde alcanza la vista. Rocas y más rocas. Y allí, a lo lejos, la figura de un anciano. Empiezas a dirigirte hacia él, pero el parece alejarse en dirección contraria. Lo sigues durante horas. De vez en cuando, el se gira, te observa con atención y prosigue su andar. Horas y horas, los pies parece que vayan a estallar, estas a punto de abandonar, pero entonces... ¡Ahí está! Donde antes estaba el anciano ves ahora unas pequeñas cimas de rocas. Aprietas el paso hacia allí, cada vez más rápido. Tras cubrir la distancia que te separaba del lugar, llegas a lo que parecen ser unas cuevas excavadas en la roca. Miras alrededor tuyo, pero el anciano no aparece. Finalmente, te decides a entrar. Un largo y estrecho túnel sumido en la más lúgubre oscuridad se abre frente a ti. Vas avanzando hasta que finalmente llegas a una gran sala. Allí, de pie enfrente tuyo, tres figuras te observan. Un aura como nunca habías sentido parece emanar de ellas. La del centro avanza hacia ti y coloca su mano en tu pecho. Entonces asiente, dirigiéndose a los otros dos, y sacando un medallón de su pecho te lo coloca en el tuyo. Cuando toca tu piel una luz surge de su centro, una luz que va creciendo en intensidad hasta cegarte”.

Al igual que sucedió con el pj ventrue, este sueño esconde un significado. El anciano es, como no, el mago muerto que se enfrentó al demonio. El fuego que abrasa al pj es ni más ni menos que Bescarath, el demonio que habrá pactado con el pj capadocio —en caso que esto no hubiese llegado a suceder, el pj capadocio no tendrá problemas para encontrar a sus antiguos; ventajas de mostrarse fuerte —en el pasado. Los tres a los que encuentra son tres antiguos capadocios, pero para encontrarlos el pj deberá estar, por así decirlo, *puro*, es decir, no puede tener pactos con el demonio. Las tierras que le mostró el anciano, el lugar donde encontrar a los tres son ni más ni menos que la antigua Capadocia, concretamente Akamanara. Ahora bien, como decíamos antes para llegar hasta allí deberá romper antes cualquier pacto que tuviera con Bescarath. Y eso sólo puede hacerlo de una forma, matándolo. Y la verdad, eso no será fácil. Nada fácil.

Una cosa más, cada vez que uno de los pjs tenga uno de estos sueños, se despertará a la noche siguiente igual que en los sueños anteriores, es decir, empapado en sangre y con un solo punto en su cuerpo.

La abadía de Aquilea: Como dijimos anteriormente, si los pjs deciden visitar la abadía de Aquilea esta les viene prácticamente de camino. Al contrario de la de Montazzi, el aspecto de esta es bastante más ostentoso que no la otra. Y otra característica, esta si cabe mucho más importante, es la ausencia de cainitas en ella. Al frente de la abadía encontramos al abad Pantraro, un ex inquisidor de merecida fama. Lamentablemente, cuando se produjo el robo del libro él no estaba presente, si no las cosas se hubieran desarrollado de otra forma. Y hablando del robo del libro, ¿qué es exactamente lo que sucedió? Pues bien, Tomasso llevó el libro a Aquilea pues allí se encontraban algunos de los mayores expertos para traducir e interpretar su significado. Tomasso entregó el libro personalmente a Pantraro, el cual le prometió cuidarlo. Pero la llegada del libro a la abadía no pasó desapercibido a los miembros del clan baali que andaban tras su pista. Éstos controlaban una secta, llamada de la Bestia, un grupo de lunáticos adoradores de Satán, habituales de misas negras y otras atrocidades. Astutamente, esperaron que el abad estuviera fuera para contratar a un grupo de expertos ladrones y mercenarios que fueron los encargados de hacerse con el Naaralabs. Su pensamiento fue claro, un grupo de satánicos adoradores del demonio podían ser mas fácilmente detectados por los miembros inquisitoriales y eclesiásticos tan solo con qué se acercarán a los alrededores de la abadía. Para eso, ¿qué mejor que un grupo de humanos normales y corrientes? Y así fue, su plan salió perfecto y el libro pasó a sus manos, y de estas a la de los baali, los cuales lo llevaron inmediatamente a un lugar secreto situado en Anatolia. Allí esperarán el momento oportuno, la caída de Constantinopla a manos de los turcos para, en secreto, infiltrarse en el Hagia Sophia y realizar allí la invocación. Pero eso ya sucederá mas adelante.

De momento, tenemos al grupo en dirección a la abadía —supondremos, pues en caso contrario está parte deberá saltarse y pasar a la siguiente, cuando los pjs abandonan definitivamente la península itálica y deben decidir entre, seguir la línea de la costa y por tanto los dominios venecianos, o coger la ruta más directa hacia Constantinopla atravesando Croacia, Bosnia, Serbia y entrar de lleno en el imperio otomano —de Aquilea.

Cuanto más se acerquen a la abadía, siempre y cuando lo hagan por la zona más cercana a la costa, los caminos mejores serán; más anchos, con menos desniveles y con más pueblos en sus bordes donde realizar paradas para saciar el hambre, así como para encontrar lugares de descanso. Ciertamente es que, también, mayores serán los peligros a los que se exponen. Son también numerosos los ríos que irán cruzando, como el Plave, y las tierras ya no serán grandes dificultades montañosas sino extensas llanuras cubiertas de vegetación. Eso sí, la niebla seguirá estando presente durante todo el camino. Después de recorrer la distancia que los separa de la abadía, llegarán a un lugar situado entre bosques, en la cima de una pequeña colina. La abadía, a pesar de estar bien comunicada, da la sensación de ser un lugar que se

encuentra aislado del mundo. Lo que si notarán los pjs será una desagradable sensación a medida que el lugar se vaya acercando. Cuando la abadía se muestre antes sus ojos, el grupo tendrá claro que entrar ahí no va a ser nada sencillo. Trataremos el edificio y todo cuanto lo rodea como un lugar con una Fe Verdadera con un valor de cuatro. Así, cualquier disciplina que no tenga como blanco el mismo sujeto que la utiliza será inútil. Además, cuando alguna criatura extraña –como un vampiro o ghoul –intenta entrar, los que allí estén notan una sensación especial. Naturalmente, que logren identificarla ya es otro tema, pero en la abadía hay personas que si pueden hacerlo.

Estamos hablando de una gran construcción, al cargo de un abad –Pantraro –al cual ya mencionamos antes, y con un total de 51 monjes en ella. Además, encontramos también un total de ocho guardias inquisitoriales con un inquisidor a su cargo. Todos ellos se encontrarán allí en el momento en el que los pjs aparezcan, si es que lo hacen.

A continuación encontramos las descripciones de los personajes más importantes del lugar, así como una vista del mismo.

EL ABAD PANTRARO

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 4, MAN 4, APA 2. PER 3, INT 4, AST 5.

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

Técnicas: Equitación 1, Etiqueta 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 5, Investigación 4, Leyes 4, Lingüística 4, Ocultismo 5, Política 5, Sabiduría Popular 3.

Trasfondos: Posición 5, Contactos 5, Recursos 4, Aliados 5, Influencia 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5.

Fuerza de Voluntad: 9.

Fe: 4

Exorcismo: 4

MONJES TÍPICOS

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

Talentos: Actuar 1, Alerta 1, Empatía 1, Subterfugio 1.

Técnicas: Etiqueta 1, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 1, Leyes 1, Lingüística 2, Ocultismo 1, Política 1, Sabiduría Popular 3.

Trasfondos: Posición 1, Contactos 2, Recursos 1, Aliados 1, Influencia 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Fe: 1

AURELIO, INQUISIDOR

FUE 2, DES 2, RES 2. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 2, INT 4, AST 4.

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Empatía 2, Intimidación 4.

Técnicas: Equitación 1, Etiqueta 1, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2.

Trasfondos: Recursos 1, Contactes 3, Influencia 3, Posición 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 8

Fe: 3.

SOLDADOS INQUISITORIALES

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 3, Tiro con arco 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1, Lingüística 1, Medicina 1, Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 8.

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	½	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

¿Qué pueden averiguar los pjs sobre los hechos acaecidos en la abadía? Pues eso dependerá mucho de con quien consigan hablar. Considerando que ninguno de los monjes abandonará el edificio y que en su interior las disciplinas mentales no funcionan no tendrá más remedio que utilizar todas sus artes persuasivas. Para ello pueden dialogar, cosa difícil, o bien amenazar, cosa que puede darles mas resultado, aunque luego deberán evitar que quien haya sido el blanco de sus amenazas no se vaya de la lengua. Por supuesto, los métodos para lograr esto último son muchos y variados y estamos seguros que los pjs no andarán escasos de imaginación.

Para lograr hacer hablar a alguno de los monjes de forma digamos amistosa, serán necesarios diferentes éxitos con tiradas de Carisma + Empatía a dificultad 9. La información que obtengan dependerá de los aciertos conseguidos:

1 éxito: “¿Libro? ¿Robo? ¿Aquí? Ah, no sabía nada. Quizás eso explique tanto revuelo, ¿no?”

2 éxitos: “Sí, algo oí. Por eso vinieron los soldados inquisitoriales. Se llevaron algo muy valioso, aunque no sabría decir de qué se trataba”.

3 éxitos: “Sí, ocurrió una noche. Parece que entraron en la biblioteca, en la sala cerrada que se encuentra a cargo directo del maestro bibliotecario. Era algo a lo que sólo tenían acceso dos o tres de nosotros, aunque no sabría decir quiénes exactamente”.

4 éxitos: “Sí, se llevaron un libro, uno que estaban estudiando entre el abad y el maestro bibliotecario. Creo que además los ayudaban los hermanos Virgilio y Cosme”.

5 éxitos: “Por lo que he oído eran un grupo de extranjeros. Eso lo se porque oí una conversación entre el abad y Aurelio donde este último le comentaba eso; al parecer lo habían averiguado preguntando en los pueblos de los alrededores”.

En caso que decidan utilizar las amenazas deberán sacar algunos éxitos en unas tiradas de Manipulación + Intimidación a dificultad ocho, dos menos si utilizan su aspecto para lograr un efecto más convincente.

1 éxito: “Sí, oí algo de un robo, pero una cosa que llevaban muy en secreto entre el abad y luego el inquisidor”.

2 éxitos: “Un libro, robaron un libro. No se cual era, ni quien lo estaba leyendo ni de que trataba, pero era un libro”.

3 éxitos: “Desapareció de la sala cerrada de la biblioteca. Parece que forzaron la puerta, pues únicamente el abad y el maestro bibliotecario tienen la llave”.

4 éxitos: “Eran extranjeros, se lo dijo Aurelio el inquisidor al abad, o eso comentan”.

5 éxitos: “El libro estaba siendo estudiado por el propio abad y el maestro bibliotecario, además de los hermanos Virgilio y Cosme”.

Si los pjs desean hablar con los dos hermanos en cuestión encargados del libro será un asunto bastante más difícil. Los dos están en sus celdas, aislados. Cada uno tiene un soldado que vigila que no entre nadie mientras Aurelio prosigue con su investigación. Si a pesar de todo los pjs consiguieran hablar con ellos, podrían optar de nuevo por las dos posibilidades, pero a dificultades las dos nueve, ocho si utilizan su aspecto para conseguir un aspecto más terrorífico. Si se da el caso, la información a conseguir será la siguiente:

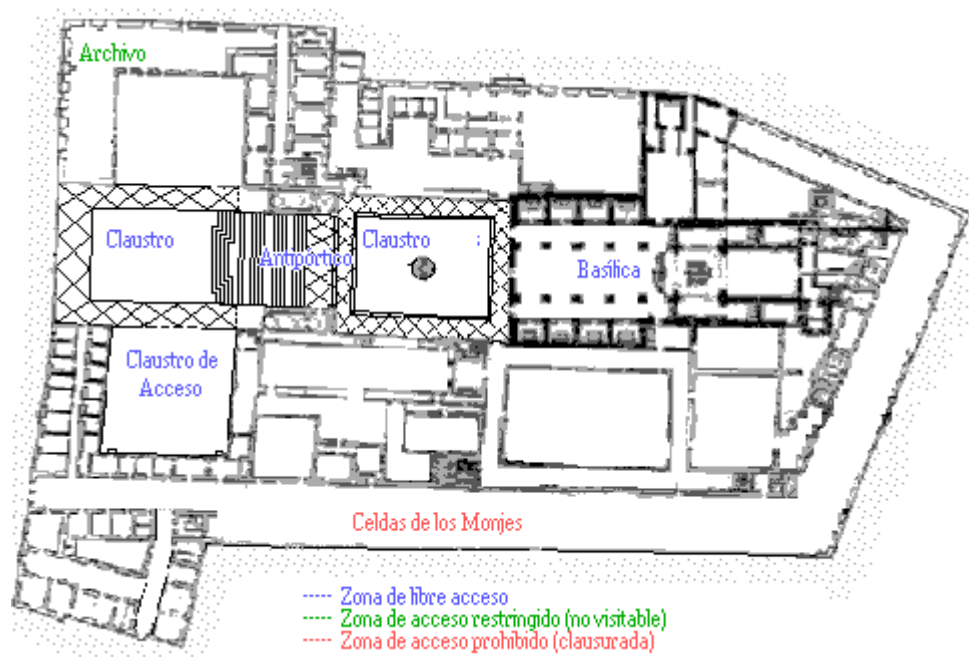
1 éxito: “Era un libro sí, pero estaba escrito en hebreo y aún no habíamos conseguido descifrar prácticamente nada, aparte que faltaban fragmentos”.

2 éxitos: “No recuerdo que es lo que exactamente decía, pero sí que puedo decir que se trataba sin duda de los desvarios de un loco. Hablaba de extrañas criaturas ajenas a la idea de Dios, alucinaciones de una mente alterada, sin duda”.

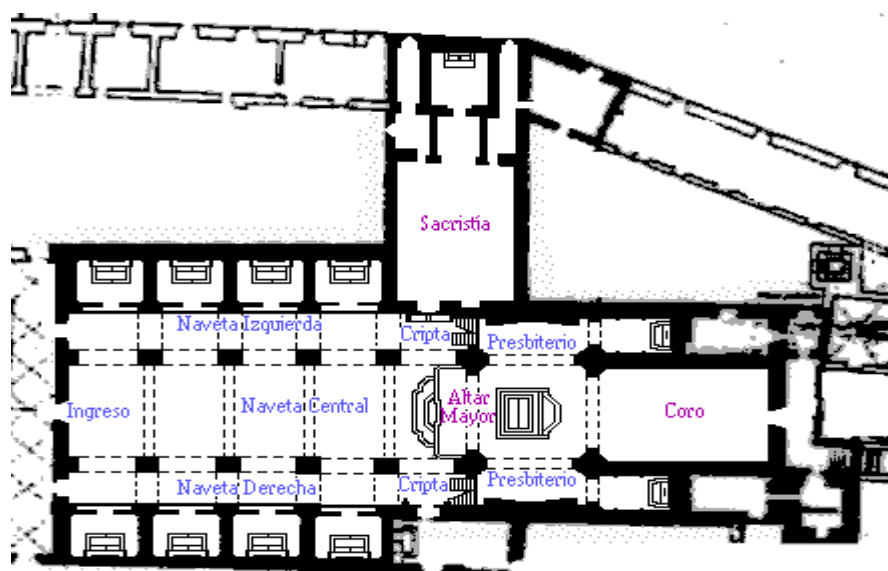
3 éxitos: “Había mezclado elementos de cábala. Sin duda el libro fue enriquecido mas tarde, partes ajenas a las que contenía originariamente o se habían escrito. Lamentablemente, no estuvimos a tiempo de lograr interpretarlo entero, tan solo algún que otro fragmento intrascendente”.

En caso que consigan hablar con el maestro bibliotecario, las dificultades serán las mismas que en el caso anterior y las informaciones serán idénticas. Pero si intentan hablar con el abad la dificultad será diez para la tirada de Carisma + Empatía y las amenazas no servirán de nada; es mas, en caso de utilizarlas será imposible sonsacarle algo, ni tan siquiera a través de la vía del diálogo. Por otra parte, sonsacarle algo al inquisidor ya pueden ir sacándoselo de la cabeza.

Vista del edificio principal.



Vista de la basílica.



RUMBO A BIZANCIO

HUNGRÍA

Una vez dejada atrás la República de Venecia –siempre y cuando los pjs opten por seguir el camino directo hacia Constantinopla –la ruta debería llevarlos hacia el Reino de Hungría. Allí, los caminos a escoger son variados y muy diferentes. Una ruta sería la que lleva a través de las ciudades de Zagreb, Belgrado, Sofía y ya Bizancio. Esta sea quizás la ruta que discurre por la zona que posee mejores vías, aunque los peligros no significa que por eso vayan a ser menores. Habría que atravesar territorios infestados de tremere –lo cual gustará al pj perteneciente a este clan –y tzimisce –esto ya no tanto – además de garous, principalmente Señores de las Sombras, entre otros. Otra opción sería pasar cerca de la costa, aunque no hay que olvidar que Venecia posee grandes extensiones de tierras tocando al Adriático. También podrían evitar Hungría y cruzar la zona de Bosnia y Servia, aunque eso no garantiza que los problemas vayan a ser menores. Manadas de garou campan a sus anchas por todo este vasto territorio, y las luchas entre magos y voivodas no decrece en su ímpetu.

Pero independientemente de las opciones que escoja el grupo, en este apartado trataremos de las posibilidades para el narrador que ofrece la opción antes mencionada, o sea Zagreb, Belgrado y Sofía y más concretamente la comprendida dentro del reino húngaro.

Apuntes históricos: Situada en el corazón de Europa, entre cordilleras como son los Cárpatos, los Alpes y las montañas eslavas meridionales. Según la leyenda, los jefes de las siete tribus húngaras que habitaban la zona hacia finales de siglo sellaron una alianza, escogiendo a Árpád como líder y Príncipe. Los guerreros húngaros asolaron durante años los pueblos del centro europeo hasta que Otón, rey alemán, los derrotó en la batalla de Augsburg el año 955.

Con el paso de los años, los descendientes de Árpád adoptaron el cristianismo. El bisnieto de Árpád, Géza († 997) fue bautizado, pero según las crónicas, también siguió presentando sacrificios a sus deidades paganas. No obstante, hizo de su hijo, el futuro San Esteban, un verdadero monarca cristiano. Llamó como maestros al lado de su hijo a destacados misioneros alemanes de la época, pobló su corte de caballeros alemanes, y pidió para su hijo la mano de Gizella, hermana del rey bávaro.

Alcanzó su objetivo: su hijo, el rey Esteban I (997-1038) siguió adelante con la política de su padre, y en la Cuenca de los Cárpatos organizó un fuerte estado cristiano de tipo europeo occidental. Obligó a todos los súbditos del reino a respetar los dogmas del cristianismo. Edificó la organización eclesiástica que abarcaba todo el país, obligando a las poblaciones a construir templos y organizándolas en diócesis. Trajo a Hungría a monjes, quienes, además de difundir la nueva religión, enseñaban a los habitantes del país horticultura, viticultura y distintas actividades industriales. Ellos sentaron las bases y fueron difusores de la cultura escrita, que permitió establecer un sistema legislativo y administrativo adecuado a la época.

En el año 1000, Esteban se hizo coronar rey. Para la ceremonia, pidió la corona al Papa de Roma, subrayando también con este gesto su compromiso por el cristianismo de tipo occidental. Venció uno tras otro a los jefes de tribu que se oponían a la nueva religión y a la nueva estructura, les confiscó sus bienes y tierras, creando en su lugar provincias, subordinadas a la dirección del rey. Dichas provincias siguen siendo hasta hoy –naturalmente, tras una infinidad de modificaciones- las bases del sistema de administración pública del país.

Como resultado de la grandiosa labor organizativa de Esteban, canonizado en 1083, la nueva patria ocupada en el año 895 se convirtió irrevocablemente en un Estado europeo moderno y cristiano, que incluso cuando vivía el rey fue lo suficientemente fuerte para oponerse a las tentativas hegemónicas del Imperio Romano Germánico y repeler las campañas militares del emperador Conrado II. Entre los sucesores de Esteban, Ladislao I (1077-1096) y Kalmán I (1096-1116) obligaron a su pueblo, mediante leyes estrictas, a seguir respetando la autoridad del Estado, las relaciones de propiedad y los valores cristianos.

A fines del siglo XI, Hungría se convirtió en una potencia centroeuropea, actuando como conquistador en el Este y el Sur. Aunque las campañas militares dirigidas al territorio de la actual Galicia y Ucrania no hayan sido exitosas, Croacia sí reconoció, en 1091, la soberanía de la casa de Árpád.

Durante los reinados de los monarcas más débiles e incompetentes, se inició la donación de los dominios reales, base del poder central del rey, lo cual, también correspondiendo al modelo de desarrollo europeo occidental, dio por resultado la formación de una sociedad feudal cada vez más estructurada y estratificada. Al cabo de poco tiempo esto requirió la introducción de cierto tipo de constitucionalidad, así nació uno de los documentos básicos medievales, que fue la llamada Bula de Oro (1222), emitida por Andrés II, que los historiadores comparan justificadamente con la Magna Carta inglesa, emitida en 1215. Dicho documento definió las distintas capas de la nobleza –tanto a los barones como a la pequeña aristocracia- como grupos privilegiados de la monarquía, que tenían derecho a oponerse al rey, y a

quienes el rey, cumpliendo su promesa, convocaba anualmente a una asamblea nacional de los estamentos.

El desarrollo relativamente tranquilo se vio interrumpido por la dramática irrupción y cruenta devastación de las huestes tártaras (mongólicas) en 1241-42, que arrasaron el país entero, assolándolo todo, e hicieron huir al rey y su corte hasta el mar Adriático. Durante la invasión tártara, en el transcurso de un solo año, perdió la vida una tercera parte de la población del país. Al rey Béla IV (1235-1270) con razón se le recuerda como el "segundo fundador de la patria", ya que prácticamente tuvo que volver a edificar el país devastado. Con la construcción de castillos de piedra, creó un fuerte sistema de defensa, trajo colonos a quienes instaló en los territorios convertidos en llanos despoblados, y con su política paciente y perseverante reorganizó la vida del país.

Después de su muerte, la nobleza fortalecida explotaba cada vez con más éxito sus nuevas posiciones, y las intenciones independentistas de los señores de las comarcas ya comenzaban a socavar la unidad del Estado del rey Esteban. La situación se deterioró aún más debido a la lucha librada por la corona húngara durante casi dos decenios, acaecida al extinguirse la casa de Árpád.

En el año 1301 se extinguió la casa de Árpád. De la competencia de las dinastías europeas salió victoriosa la casa de Anjou napoletano –francesa, que obtuvo la corona de Hungría. Durante el reinado de los dos reyes húngaros de la casa de Anjou, Carlos I (1307-1342) y Luis (el Grande) (1342-1382), Hungría nuevamente comenzó a florecer. Carlos I logró consolidar su poder gracias a la buena política impositiva que puso en práctica, a la reforma monetaria y a la explotación más eficaz de las ricas minas húngaras. En 1335 invitó a los reyes de Bohemia y Polonia, y en el llamado "encuentro real de Visegrád", con la iniciativa de una colaboración política y comercial, creó la primera alianza centroeuropea.

El reinado del segundo monarca angevino es memorable sobre todo por su política conquistadora, que refleja el considerable fortalecimiento del país. Como resultado de las guerras del "rey caballero", las fronteras meridionales del país alcanzaron hasta Bulgaria, los nuevos principados rumanos (Moldavia y Valaquia) prestaron juramento feudal y Venecia cedió Dalmacia. Hungría se convirtió en una gran potencia centroeuropea y logró conservar dicho status hasta 1490, año de la muerte del rey Matías. El auge de la vida cultural y la fundación de la primera universidad húngara (Pécs, 1372) también dan testimonio de que en la época de la crisis de Europa Occidental, la Hungría de los Anjou prosperaba.

El rey Luis murió sin sucesor varón y el país se sumergió durante años en la anarquía, de la cual salió y tuvo un dominio sólido solamente al ocupar el trono su yerno, Segismundo de Luxemburgo (1387-1437), quien tuvo acceso a su legado gracias al apoyo interesado de una liga de la baronía: Segismundo tuvo que pagar por la ayuda de los grandes señores con una parte sumamente importante de las tierras reales, y le costó el trabajo de varios decenios restablecer el prestigio de la regencia central. En primer lugar, su prestigio internacional sentó las bases de la consolidación de su reinado. En 1410 lo eligieron emperador del Sacro Imperio Romano Germánico. Hizo mucho por restaurar la paz y la unidad del imperio, sin embargo, se demostró incapaz frente al inminente peligro turco, que determinó de manera cada vez más marcada la historia húngara de los tres siglos posteriores.

Las tropas turcas osmaníes que atacaban desde los Balcanes, cruzaron el mar Mármara y pisaron por primera vez suelo europeo en 1354, y al cabo de algunas décadas sometieron Serbia, Bosnia, Albania, los principados rumanos y avanzaron incontenibles hacia el corazón de Europa. Los temibles conquistadores derrotaron también al ejército cruzado de Segismundo en la batalla de Nicópolis en 1396. El peligro turco ya amenazaba directamente a Hungría.

Ya a mediados del siglo XV, Hungría se encontraba en plena guerra civil. Mientras eso sucedía, un ejército cruzado apoyado por las principales potencias europeas se reunía en el país mientras una flota se preparaba a su vez en Venecia, los serbios, búlgaros y albaneses se rebelaron contra los turcos; los bizantinos avanzaron hacia el norte desde la zona del Peloponeso. Mientras unos veinte mil cruzados se dirigían a Varna cruzando Bulgaria, la flota cruzada se reunía en el Mar Negro para impedir al sultán turco Murad llegar allí desde Anatolia. Pero el sultán burló la flota y arrasó al ejército cruzado. El fiasco afianzó el dominio otomano en la región de los Balcanes, húngaros y albaneses, en el año 1448 prepararon un nuevo ejército que no obtuvo ningún resultado.

En este periodo destaca la figura de Juan Hunyadi (1407-1456). Ya en su juventud participó en las luchas contra los turcos, formando parte del ejército de Segismundo, combatió en Italia y también luchó contra los husitas checos. Llegó a conocer todas las tácticas de lucha aplicadas en su época, y después, ya como estratega, las empleó de manera excelente y eficaz. Ascendió rápidamente en su carrera militar, desempeñó altas dignidades estatales y adquirió enormes predios. Utilizó sus bienes y su poder para la defensa del país y en la guerra contra los turcos. Con parte de su renta contrató mercenarios y en el otoño de 1443 expulsó las tropas turcas del territorio de Hungría llegando incluso a liberar la ciudad de Sofía.

Camino de Záhreb: Dejando atrás la zona controlada por la república veneciana los pjs irán entrando en territorio húngaro. El clima poco a poco irá empeorando, lluvioso gran parte de los días de trayecto. Oscuras nubes adornan el cielo nocturno mientras los caminos enfangados se vuelven poco a poco intransitables. Las grandes cimas montañosas dan paso a numerosas colinas, algunas de ellas de escarpadas pendientes aunque, sin duda, más fáciles de cruzar que los peligrosos Alpes que día a día se van perdiendo a sus espaldas.



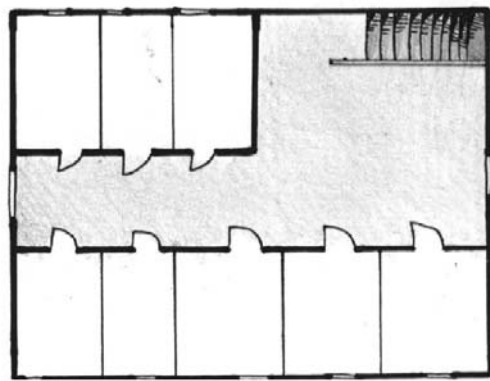
Dejando atrás la zona de Trieste se entra en los llamados Alpes Julianos. Allí, el camino más rápido hasta Záhreb es el que viene desde la ciudad de Ljubljana. En esta parte el viaje será bastante tranquilo para el grupo, aunque lo más problemático será encontrar un lugar donde refugiarse y pasar el día. Durante la noche, nada más ocultarse el sol, la gente desaparece de las calles y se oculta en sus casas, cerrando puertas y ventanas y la mayoría de las veces incluso atrancándolas con maderos. Tan solo en alguna ciudad relativamente importante, como podría ser la misma Ljubljana podrán encontrar refugio donde descansar. Son muchas las leyendas que circulan sobre criaturas nocturnas que secuestran a la gente o que devoran a los infortunados viajeros que se encontraban al aire libre en el momento en que la luna brillaba en el cielo. A medida que se vayan internando en este territorio estas historias son cada vez más frecuentes, así que no será raro que algún lugareño se mire con malos ojos a un grupo de personas que deciden viajar de noche.

El camino que discurre entre los Alpes julianos y que más se ajusta –quizás, eso en el fondo depende de su elección, aquí sólo ofrecemos una posibilidad –a lo que podríamos considerar una buena ruta es el que circula paralelo al río Sava, el río que atraviesa todo el territorio y va a morir al Danubio, en el mismo Belgrado. Una buena ventaja, aparte de servir como punto de referencia, es el hecho que circula prácticamente todo el rato por un terreno bastante llano, eso sí, entre montañas, lo que después de unos cuantos días por los Alpes a los pjs puede saberles casi como un descanso.

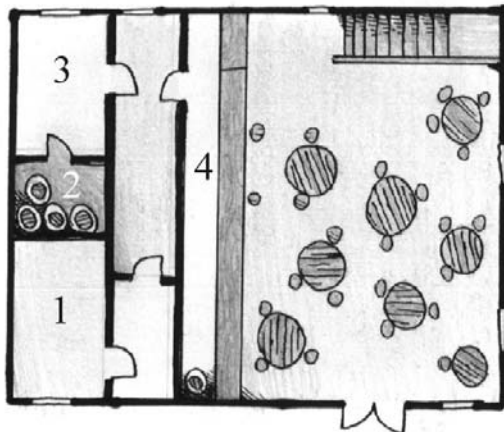
Otro factor importante que habrá que tener en cuenta es el del idioma. Las lenguas que encontrarán los pjs en esta parte de Europa son de origen eslavo. Estos constan de tres dialectos –el occidental, hablado en

Bohemia y Polonia –el oriental, en las regiones rusas –y el meridional, hablado en Bulgaria y Macedonia. Esto, por supuesto, a grandes rasgos. En caso de hablarlo, el pj en cuestión deberá escoger cual de los tres, y si ha de interaccionar con alguno de los otros dos deberá hacer una tirada de Inteligencia + Lingüística a dificultad 6, aunque si su reserva supera los seis dados puede tratarse como un éxito automático. Una vez entren en Hungría deberá usar el húngaro, por supuesto y si se dirigiesen mas hacia el este el rumano sería de menester. Por supuesto, cuando lleguen al sur o bien el albano, en la costa del Adriático o bien el griego –ya en la península helénica –serán necesarios. Esto para la gente del pueblo llano, pues en el supuesto que den con alguien que pueda entenderlos en sus idiomas naturales, en caso de no conocer de ninguno de estos, podrán considerarse afortunados.

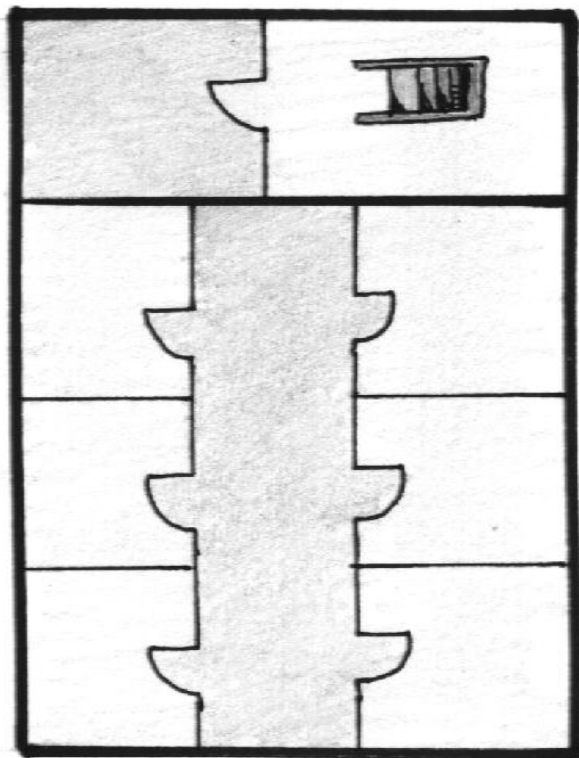
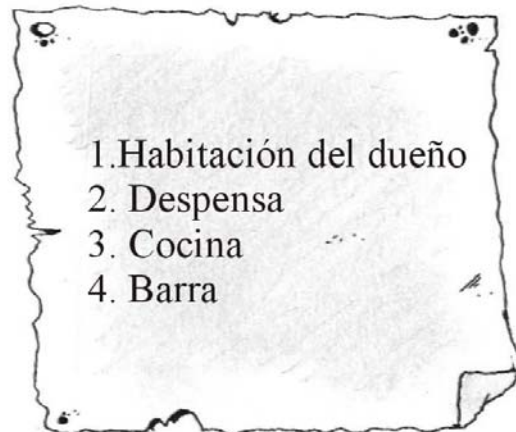
Uno de los posibles encuentros de los pjs será en la villa de Sevnica –o si el narrador, en cualquier otro pequeño pueblo que le convenga –cuando el grupo llegue poco antes del amanecer. Sevnica no consta más que de unos quinientos habitantes, poco comparado con las ciudades más próximas como Zágreb, pero si mucho considerando los pueblecitos que la rodean. Allí, tras avanzar unas calles, podrán ver un edificio de dos plantas con unas cuadras, lo que sin duda indica que se trata de una posada. Aparte, el madero colgado con dos ganchos así lo indica, en el caso que alguno de los pjs pueda entenderlo. Pero el edificio tiene las puertas cerradas, así que si desean pasar allí el día deberán insistir un poco antes de conseguir que les abran. Cuando esto ocurra, unos minutos después, aparecerá ante ellos un hombre de unos cuarenta años y aspecto de no haberse despertado aún. El hombre habla algo de alemán, aparte del eslavo, así que si consiguen entenderse el hombre les mirará con aire suspicaz, apartándose luego para dejarlos entrar. Murmurará algo sobre lo temprano de la hora y luego preguntará a los pjs lo que desean, si el desayuno o algo mas. En caso de pedir habitaciones les comentará que tan solo tiene dos disponibles, aunque con un poco de trabajo podrían acoger a todo el grupo en ellas, apretando un poco los muebles. Si los pjs se detienen un momento a echar un vistazo al local, se encontrarán que las ventanas están aseguradas desde el interior con robustos maderos, ristas de ajos colgados por doquier y cruces cristianas en toda la casa, tanto en el piso inferior como en el superior. Mientras estén discutiendo esto bajaran dos hombres con aspecto cansado del piso de arriba, saludarán a todo el mundo –es decir, los pjs y el posadero –y se sentarán en una mesa. De vez en cuando el grupo podrá ver que les dirigen miradas curiosas. En caso que alguno de ellos se dirija a cualquiera de los dos inquiriéndoles por su actitud, estos se defenderán con cualquier excusa, por ejemplo que han oído al grupo hablar entre ellos en un idioma desconocido y que estaban discutiendo de donde pueden ser, o algo sobre su aspecto que sea especialmente llamativo; vamos, cualquier cosa... eso si consiguen entenderse. Los dos hombres seguirán a lo suyo, o sea, esperando el desayuno. Pero pocos minutos después uno de ellos se levantará y se dirigirá hacia el exterior. Lo que ignorarán los pjs, a menos que se las ingenien para interactuar con ellos mediante las disciplinas, es que se encuentran delante de dos hombres que trabajaron como soldados a sueldo para la inquisición; dos personas que se han enfrentado otras veces a cainitas. Lo que hará uno de ellos, el que ha salido al exterior, es ir a avisar al sacerdote encargado de la villa para ponerle sobreaviso de los que han hecho un alto en la posada. Por supuesto, aún no tienen evidencias, pero para obtenerlas esperarán que el grupo se vaya a dormir para investigar. Lo que harán será ir a las cuadras a echar un vistazo a las monturas de los pjs, a ver si allí pueden obtener cualquier pista que confirme sus sospechas. Si no obtienen lo que buscan, esperarán que el párroco si sea capaz de hacerlo. Si los pjs no sospechan nada, pues peor para ellos. El cura, tan pronto como se acerque al lugar donde se hospeden los pjs notará su presencia según él maléfica –sólo faltaría –y decidirá que hay que exterminar a esa plaga cuanto antes. Se dirigirá hacia la sede de la guardia, y tras una breve discusión volverá con un grupo fuertemente armado. A ellos se unirán los dos ex –cazadores. En total serán tantos como el doble de pjs más dos. Su plan será muy sencillo: confiando que ninguno del grupo de cainitas huirá por la ventana para no verse enfrentado a la luz del sol –por si acaso dejarán un hombre armado con un arco en el exterior –el resto subirá por las escaleras, dividiéndose para entrar en las dos habitaciones a la vez. En un grupo irá el sacerdote acompañado de unos guardias, y en el otro los dos ex –cazadores con la otra parte del grupo. Uno mas permanecerá al final de las escaleras por si las cosas se torcieran y hubiese que ir a pedir ayuda. En caso que el grupo consiga abatir a alguno de los pjs, si se trata de los soldados los dejarán tirados en el suelo, ignorándolos durante el resto del combate. Pero si se trata de alguno de los dos soldados el que lo consigue, clavará una estaca en el corazón del cainita para mantenerlo inmovilizado e indefenso.



Primer piso



Planta baja



Si algún pj es capturado de esta forma será sacado al exterior cubierto con unas ropas para evitar que se queme. Entonces, será mantenido encerrado en las mazmorras de la guardia hasta que miembros de la

inquisición vengan a buscarlo para tratar con él. Hasta que esto suceda transcurrirán bien bien unas dos semanas, tiempo del que si alguien deseara rescatarlo dispondría. Eso sí, estará en todo momento vigilado y mantenido en letargo, con la estaca clavada profundamente en su pecho. Si esto sucede, el narrador deberá improvisar el lugar de confinamiento, pero eso sí, teniendo en cuenta que los guardias saben que es lo que tienen encerrado allí y no se andarán con miramientos si hay que tomar medidas definitivas. Si los asaltantes acaban ganando el combate, todos los cainitas que aún permanezcan vivos pero sin niveles de salud o sin puntos de sangre serán empalados de igual forma. Si ninguno logró escapar, pues aquí se acabará el asunto.

Si las cosas se ponen mal, la huida no es una mala solución, aunque de hacerlo por la ventana deberán tener en cuenta primero al soldado del arco, y segundo, la luz del sol, aunque afortunadamente para ellos el cielo está encapotado. Pero además, luego deberá despistar a sus perseguidores, y en pleno mediodía las calles están bastante llenas de gente. Esperemos, a pesar de todo, que algún pj como mínimo logre escapar.

Pero si a pesar de todo logran salir victoriosos, el hombre que permanecía en las escaleras saldrá corriendo a pedir ayuda, seguido del posadero y su familia. El primero se dirigirá hacia el edificio de la guardia. Allí, tras explicar lo sucedido, regresará con otro grupo igual al anterior. Si esta vez tampoco consiguiesen reducir a los vampiros, su siguiente paso sería quemar directamente el edificio. Aunque supondremos que los pjs, en caso de eliminar a los primeros atacantes no serían tan ingenuos como para quedarse en el mismo lugar.

EX –CAZADOR NÚMERO UNO

FUE 4, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 4, INT 3, AST 4.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 3, Intimidación 1, Pelea 4.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Ocultismo 3, Sabiduría Popular 3.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 7

EX –CAZADOR NÚMERO DOS

FUE 3, DES 5, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 4, INT 4, AST 4.

Talentos: Alerta 4, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Equitación 3, Tiro con arco 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Ocultismo 4, Sabiduría Popular 3.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 6

Armas

	Dificultad	Dañó	Cadencia	Alcance
Espada bastarda	6	F+5		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	½	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

PÁRROCO

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 3, MAN 3, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

Talentos: Actuar 1, Alerta 1, Empatía 1, Subterfugio 1.

Técnicas: Etiqueta 1, Sigilo 1.

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

Trasfondos: Contactos 3, Recursos 1, Aliados 4, Influencia 3.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 6.

Fe: 1

GUARDIAS NORMALES

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 1, MAN 1, APA 2. PER 2, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Tiro con arco 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 7

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	½	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

Si los pjs logran solucionar los problemas que se les presenten en Sevnica o bien consiguen evitarlos, el camino se presenta más tranquilo ya ante ellos, al menos en las siguientes jornadas el tiempo sigue siendo malo, con constantes lluvias que duran horas enteras y grandes bancos de niebla que acompañan a los cainitas en todo momento en su viaje. Afortunadamente, los pequeños pueblos situados al lado justo del camino, en la ribera del río Sava siguen siendo una constante.



ZÁGREB

Tras seguir el camino que fluye paralelo al río Sava, el grupo de cainitas llegará finalmente hasta la ciudad de Zágreb. Situada al pie de las cadenas montañosas que pueblan la región, Zágreb es un obligado lugar de paso para todo aquel que quiera dirigirse hacia el sur, y más concretamente hacia la ciudad de Belgrado. Situada al oeste del Reino de Hungría, la ciudad se encuentra en pleno valle por donde discurre el río Sava que se ha convertido en inseparable compañero de los pjs. Ciudad amurallada, un importante contingente de soldados tienen aquí su sede, siendo destinados a controlar toda la zona montañosa del reino húngaro. Además, si se sigue el curso del río hasta unos cincuenta kilómetros más al sudeste nos encontramos que este realiza las funciones de línea fronteriza con la vecina Bosnia. Los hombres que viven en la ciudad son gente acostumbrada a las dificultades, tanto climatológicas como las que provienen de los muchos animales salvajes que habitan la región, además de las que son inherentes a la misma tierra que los rodea. Los soldados no se andan con tonterías, atacan primero y preguntan después; son muchos los que han caído víctimas de grandes lobos que, moviéndose en manadas, asaltan a cualquiera que se

encuentre solo, ya sea un comerciante que viaja con sus artículos o un soldado que se encuentra realizando la guardia en algún puesto aislado. También son moneda frecuente, como en el resto de estas tierras, las leyendas sobre criaturas inhumanas que se dedican a asesinar a los que viajan solos y de noche, o incluso a veces a plena luz del día. Las leyendas sobre vampiros o grandes hombres lobos no son temas desconocidos por estos lares, así como algunas que hacen referencia a otras extrañas criaturas. Al igual que en los pueblos que han ido dejando atrás, la gente por las noches cierra las puertas y ventanas asegurándolas desde dentro, y sólo en muy raras excepciones las abren, y menos aún a desconocidos. Las calles, sucias y embarradas, tan solo son visitadas por aquellos que han caído en desgracia, y no durante mucho tiempo, pues el duro clima hace que aquel que después de unas pocas noches a la intemperie no ha encontrado un lugar donde refugiarse sea encontrado muerto, víctima del frío en la mayoría de los casos; en otros las causas no están tan claras y eso dispara de nuevo los rumores de la gente.

Las puertas de la muralla cierran cada noche al caer el sol, sobre las cinco y media seis en la época en la que llegarán los pjs. En el exterior no queda nadie, los que saben que no van a llegar ya no se acercan, se detienen en alguna posada al lado del camino y esperan que sean las seis de mañana del día siguiente para poder entrar, momento en que se abren de nuevo. Como decíamos, una vez se han cerrado las puertas estas ya no vuelven a abrirse excepto en circunstancias muy excepcionales, en las que tiene la última palabra el capitán de la guardia que esté en esos momentos. Los soldados que vigilan lo hacen por parejas desde las torres o en los corredores de las mismas murallas. De los dos, uno va siempre armado con un arco mientras el otro lleva una lanza y un escudo. Ambos llevan espadas anchas en sus cintos y van protegidos por armaduras ligeras. Por las calles de Zágreb son frecuentes también las patrullas encargadas de velar por la seguridad de los habitantes. Cada patrulla está formada por cuatro soldados, uno de los del tipo de arco y los otros tres con las lanzas y el escudo.

Las posadas son relativamente pocas en la ciudad, y acostumbran a estar bastante llenas. Los viajeros hacen que la escasa oferta quede rápidamente satisfecha, así que si quieren encontrar alojamiento quizás los pjs deban caminar un poco, dependiendo de la benevolencia del narrador.

Sociedad cainita: Al frente de los vampiros de Zágreb se encuentra Rablack, un ventrue de novena generación antiguo soldado y que ahora controla con puño de hierro los cainitas de la ciudad. Es un personaje orgulloso de su pasado, combatiente en muchas batallas y que ahora dedica sus esfuerzos a proteger tanto a sus congéneres como a los humanos de Zágreb, fiel seguidor del Camino de la Caballería el cual juró defender y cumplir, último vestigio de sus años como mortal, aparte de su espada y su armadura. Los otros cainitas que habitan aquí son una ravnos llamada Martya, un nosferatu de nombre Zignek y un tremere que responde al nombre de Viktor llegado hace unos diez años de Praga. Encontrarlos será relativamente difícil, pero quien si dará con ellos será Zignek, entusiasmado con la llegada de un grupo de viajeros a la ciudad. El único problema es que Zignek odia a los toreador, pues al principio de su vida como nosferatu, y tras la muerte de su Sire, fue ridiculizado por unos miembros de este clan y ese hecho lo marcó para los años siguientes. Así, mientras el toreador se encuentre en el grupo intentará evitar cualquier contacto con ellos, dirigiéndose a cualquier pj cuando este otro no esté presente. Quien si estará interesado en contactar con el grupo será el tremere, Viktor. En cuanto consiga hablar con el a solas le pedirá que, en caso de dirigirse hacia el sur –como así es–pase por Belgrado y entregue un mensaje a Mirovic, dirigente de la capilla situada en esa ciudad, situada en una aparentemente inocente propiedad, perteneciente a un antiguo comerciante enriquecido llamado Marko Ridska. El mensaje en cuestión es muy simple: *“Romanchec viajará a Bucarest”*. En principio el pj no tiene porque saber que significa esto, Viktor insistirá tan solo en que lo entregue y punto, el resto no le concierne. Pero si el pj insiste, puede que acabe explicándole de que va todo el asunto –dependiendo de esas tiradas de Carisma + Empatía a dificultad 7 que puede pedir el narrador.

“Romanchec es un gangrel de Bratislava que se alió con los nosferatu y los tzimisce hace ya años en su lucha contra nosotros. En una encerrona, el y dos tzimisce consiguieron eliminar a Gomarc, uno de los nuestros que había sido designado para formar una capilla en la ciudad de Tirana. Lo mataron cuando cruzaba la zona de Tirgu Jiu, en los Alpes transilvanos. Gomarc era el vástago de Mirovic, y desde entonces busca vengarse del asesino de su neonato. Los otros dos, los tzimisce, eran Virgarkard y Lemchuc. El primero de ellos murió hace ahora dos décadas cuando su fortaleza fue asaltada por un grupo de garou durante el día. El otro aún sigue vivo, pero su castillo se encuentra en una zona a la que de momento no tenemos acceso, y Mirovic esperará mejor ocasión, cuando el voivoda cometa un error. Pero el gangrel es difente. Sus idas y venidas por todo el territorio son constantes, pero seguirle la pista es extremadamente difícil. Pero ahora he conseguido información fiable sobre un viaje que va a emprender desde Budapest hasta Bucarest y que le llevará por la zona del desfiladero de Kazan aproximadamente en unas dos semanas. Es por eso que te pido que lleves el mensaje. Por si puede servir para convencere, te diré que Mirovic es también mi sire”.

Si el pj le pregunta porque no va el mismo a llevar el mensaje, Viktor le explicará que en estos momentos está enfrascado en una serie de experimentos muy importantes y que no puede abandonarlos. Si no fuera por eso, iría el mismo a llevarlo.

Si, mientras tanto, el pj ventrue habla con Rablack, este se ofrecerá a ayudarlo en lo que pueda, aunque esa ayuda se limitará a armas, armaduras o caballos, aunque si los pjs lo necesitan siempre podrá prestarles algo de dinero para posibles necesidades que pudiesen presentarse. Si lo que hace es preguntarle por la situación del territorio, podrá explicarle poco mas de lo que el pj sepa o se imagine: toda la zona es un hervidero; tremere contra tzimisce, los ventrue apoyando a los primeros mientras nosferatu y gangrel ayudan a los segundos, pues ven a los usurpadores como un peligro para sus intereses. Además, tribus de garou vagan por las montañas realizando carnicerías con aquellos cainitas que se aventuran por los caminos, aparte de atreverse algunas veces a organizar ataques meticulosos contra feudos de cainitas, mayoritariamente tzimisce. Incluso en algunos de estos los habitantes subyugados durante decenios han visto colmada su paciencia y, armándose de valor, han asaltado las fortalezas de sus amos matándolos posteriormente.

Si quiere información más precisa deberá explicarle cual es la ruta que piensan seguir. Si le comenta que es Belgrado y posteriormente Sofía, le comentará que en Belgrado gobiernan los brujah, aunque hay una importante presencia tremere en la ciudad. Además, de algunos miembros de otros clanes pero ya a título individual. Por lo que se refiere a Sofía, allí se encuentran los assamitas principalmente, así que mejor evitarlos.

El roehuesos: Este es uno de los posibles encuentros que pueden tener los pjs mientras se encuentren en la ciudad de Zágreb. Mientras uno de los pjs avanza por las estrechas callejuelas de la ciudad buscando quien sabe que, quizás alguien para alimentarse, verá dos perros recostados en una pared. Su aspecto es lamentable, prácticamente en los huesos, sucios y malolientes. Uno de los dos, el que está más próximo, se levantará y empezará a gruñir al pj, avanzando mostrándole los dientes. Haga lo que haga el pj, el perro se lanzará contra él para intentar morderlo, mientras el otro se levanta y empieza a temblar. Para sorpresa del pj lo que parecía un perro se transformará en un garou –en forma crinos –perteneciente a la tribu de los roehuesos. En caso que la situación se ponga muy mal para el garou este intentará desaparecer por la umbra. Si la cosa pinta mal para el pj, siempre puede llegar la guardia local; aunque eso sí, el garou se dedicará a seguir al pj mientras este permanezca en la ciudad, y a la mínima oportunidad lo atacará de nuevo y a ser posible por sorpresa. Si esto sucede, el pj puede volverse loco cuando vea a multitud de perros todos ellos de lamentable aspecto que lo siguen a todas partes, esperando el garou pasar desapercibido entre ellos y así conseguir descubrir donde tiene el vampiro su escondrijo.

MIRKAM, ROEHUESOS DE RANGO DOS

FUE 2 (+4), DES 3 (+1), RES 3 (+3). CAR 1, MAN 2 (-3), APA 1 (0). PER 3, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con animales 4.

Conocimientos: Sabiduría popular 3.

Trasfondos: Parentela 1, Aliados 1.

Dones: Lenguaje del mundo; Resistir Dolor, gastando uno de Fuerza de Voluntad ignora las penalizaciones por heridas durante la escena; Garras como cuchillos, gastando uno de rabia y logrando que las garras hagan un dado extra de daño para toda la escena.; Sentir el Wyrn; Sentido de la despena.

Rango: 2.

Rabia: 6.

Gnosis: 6.

Fuerza de Voluntad: 7.

CAMINO A BELGRADO

Abandonando la ciudad de Zágreb el grupo proseguirá su viaje parslelos al río Sava, su compañero de trayecto. Dejando a su derecha los Montes Kozara, los pjs entrarán en un largo valle que les llevará directamente a la ciudad de Belgrado, situada a unos trescientos cincuenta kilómetros de la anterior.

Cuando lleven recorrida aproximadamente la mitad del viaje, poco después de dejar atrás la villa de Slavonskibrod, el grupo empezará a ser seguido por un grupo de lobos, pero siempre en la lejanía. Para verlo deberán sacar una Percepción + Alerta a dificultad 8 debido a la distancia y al hecho que los siguen por la espalda. Cualquier intento de los pjs para acercarse a ellos o dejarlos atrás resultará infructuoso. No los verán siempre, sino que irán apareciendo de vez en cuando. Eso sí, sus aullidos resonarán en sus oídos casi constantemente, a veces delante suyo y a veces detrás. Cuando lleven tres días viéndolos los lobos se

decidirán a atacar. Se trata de un grupo de doce lobos en total. Atacarán cuando caiga el sol, rodeando al grupo una noche en que la niebla será cerrada, muy espesa, facilitando su ataque. Lo primero que harán será atacar a los caballos –en caso de llevarlos, o bien al caballo si viajan en carro –para obligarlos a detenerse o como poco a ralentizar su marcha. Los lobos están terriblemente hambrientos, así que no cesarán en su asalto a menos que de los doce lobos hayan caído ocho como mínimo.

LOBOS

FUE 2, DES 2, RES 3, PER 2.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 1, Esquivar 1, Pelea 3, Sigilo 2.

Ataques: Garras y dientes (daño: 4 dados).

Reserva de sangre: 4.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de salud: OK, -1x2, -3, -5, Incapacitado.

Tras este encuentro, el resto del viaje hasta la ciudad de Belgrado transcurrirá en una aparente calma. Los únicos problemas, como otras veces, serán los que se busquen ellos solos. A medida que se vayan acercando a la ciudad los caminos serán de nuevo cada vez mas transitados, mientras que los pueblos que se encuentran a ambos lados de la carretera son cada vez mayores y más importantes. Encontrar lugar de alojamiento en ellos seguirá siendo difícil, aunque la mayoría –especialmente los situados a relativamente pocos kilómetros de la ciudad –tienen posadas donde hospedarse. Aquí es donde el río Sava se une al Danubio, y a otros afluentes, formando un río más caudaloso aún si cabe. Muy parecida a Zágreb en su construcción, Belgrado se encuentra también rodeada por una muralla de unos seis metros de altura. En su exterior tampoco se encuentra nadie por las noches, a partir de las seis en invierno que es cuando se cierran las puertas de la ciudad. Los guardias van armados con lanzas y escudos o bien con ballestas, además de espadas anchas y dagas, bien protegidos por unas armaduras ligeras. En las puertas, diez hombres vigilan la entrada a la ciudad mientras en el interior de la misma las patrullas están compuestas por grupos de cuatro. El aspecto de las calles recuerda al del resto de ciudades que han cruzado desde que abandonaran la península italiana, sólo que a una mayor escala. Si los pjs llegan a las puertas de la ciudad pasadas las seis deberán esperarse o bien buscar otra forma de entrar, pues bajo ninguna circunstancia los guardias abrirán las puertas.

Hay otra posibilidad de entrar, y es hacerlo a través de la zona portuaria que comunica con el río Sava. Este sector de la ciudad está lleno de tabernas, edificios de piedra usados como almacenes, astilleros repletos de barcos que hacen la ruta por el Danubio, marineros y otras gentes habituales de estos lares. Un buen lugar donde encontrar ayuda...o problemas. Por supuesto, la vigilancia de los soldados es grande aquí también, para evitar que ningún listo intente colarse aprovechando la oscuridad y ahorrarse el pago de las monedas que se cobran por entrar en la ciudad.

En Belgrado, las posadas si que son más abundantes, al contrario de lo que sucedía en Zágreb, pues su importancia comercial es bastante mayor que esta última. También abundan los mercados, tiendas de artesanos de todo tipo e incluso iglesias, aunque la gente sigue manteniendo las antiguas tradiciones y supersticiones.

Sociedad cainita: El príncipe que gobierna en Belgrado es un bruja llamado Kormazack, veterano guerrero de las luchas contra los búlgaros hace ahora ya muchos años. Junto a él, Rivatchic, su vástago, y a su vez el neonato de éste, Kalzaric. Juntos forman un triunvirato que, a pesar de los esfuerzos tremere desde las sombras, sigue gobernando la ciudad desde hace ya muchos años. Pertenecientes a este clan encontramos a Mirovic y a Perenic. Desgraciadamente, este último se encuentra gravemente herido tras un enfrentamiento en la misma Belgrado con un Señor de las Sombras, y ahora yace convaleciente de las heridas sufridas en el enfrentamiento, la más importante la pérdida de su brazo izquierdo; y suerte tuvo de escapar vivo, pues en el combate perecieron dos de sus ghouls bajo las garras del cambiaformas. Aparte de estos cinco, en la ciudad tienen también su refugio un ravnos, Mirnic, y un nosferatu, Varsic. El primero va y viene, no permaneciendo mucho tiempo en el mismo sitio, mientras el segundo presenta una particularidad. Su mente fue afectada como un malkavian, y ahora esta completamente loco. Ve al resto de cainitas de la ciudad como unos enviados demoníacos, y cualquiera que intenta adentrarse en lo que él considera sus dominios –la zona mas pobre de los muelles –recibe sus ataques, sin importarle absolutamente nada mas, excepto echarlos o eliminarlos; cree que Dios lo ha puesto a prueba convirtiéndole en lo que es y que su misión es exterminar a todos aquellos que profanen la tierra sagrada

que es ahora su morada y refugio. No mata humanos normales, se alimenta únicamente de ladrones y asesinos, y sólo los asesina en caso de necesidad, ya sea porque lo hayan visto o cualquier otra causa que ponga en peligro el secreto de su existencia. No cabe decir que las autoridades de Belgrado sospechan que alguien en los muelles se encarga de limpiarlo de todo tipo de *ratas*, pero dado los buenos resultados no se preocupan mucho de enviar guardias a esas zonas en concreto; prefieren dejar que el misterioso benefactor siga actuando.

KORMAZACK, BRUJAH DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 5, DES 5, RES 5. CAR 3, MAN 3, APA 4. PER 3, INT 4, AST 3.
 Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Esquivar 4, Empatía 1, Intimidación 2, Pelea 4.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 6, Equitación 4.
 Conocimientos: Leyes 2, Lingüística 1, Sabiduría Popular 2.
 Disciplinas: Celeridad 2, Potencia 3, Dominación 3, Protean 1, Fortaleza 3.
 Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Criados 5, Influencia 4, Recursos 4, Posición 5.
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 5.
 Camino: Humanidad: 5
 Fuerza de Voluntad: 7.

RIVATCHIC, BRUJAH DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 5, DES 4, RES 4. CAR 3, MAN 2, APA 3. PER 3, INT 3, AST 3.
 Talentos: Alerta 3, Esquivar 3, Empatía 4, Intimidación 1, Pelea 3.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4.
 Conocimientos: Lingüística 1.
 Disciplinas: Celeridad 2, Potencia 1, Protean 2, Presencia 2., Fortaleza 2
 Trasfondos: Aliados 4, Contactos 3, Mentor 4, Rebaño 3, Recursos 3.
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.
 Camino: Humanidad 7.
 Fuerza de Voluntad: 7.

KALCARIC, BRUJAH DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 3, DES 4, RES 4. CAR 3, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 3, AST 2.
 Talentos: Alerta 3, Esquivar 3, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 2.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5.
 Conocimientos: Lingüística 1, Ocultismo 1.
 Disciplinas: Celeridad 1, Potencia 2, Protean 1, Presencia 2., Fortaleza 1
 Trasfondos: Aliados 3, Mentor 3, Rebaño 4, Recursos 3.
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 3.
 Camino: Humanidad 6.
 Fuerza de Voluntad: 6.

MÍROVIC, TREMERE DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 3, DES 4, RES 3. CAR 3, MAN 3, APA 2. PER 4, INT 4, AST 5.
 Talentos: Alerta 2, Empatía 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 2.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Equitación 2, Herbolaria 2.
 Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 3, Investigación 3, Lingüística 1, Medicina 2, Ocultismo 6.
 Disciplinas: Áuspex 3, Protean 2, Fortaleza 2, Taumaturgia (Rego Elementum 3, Rego Vitae 4, Rego Motus 4, mas siete rituales de diferentes niveles).
 Trasfondos: Contactos 4, Recursos 4.
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.
 Camino: Humanidad 7.
 Fuerza de Voluntad: 9.

PERENIC, VÁSTAGO DE MÍROVIC

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 3, APA 1. PER 3, INT 3, AST 4.

Talentos: Actuar 1, Alerta 1, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Etiqueta 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 1, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Dominación 3, Fortaleza 1, Presencia 2, Taumaturgia (Rego Elementum 2, Rego Tempestas 1, Rego ignae 3, mas cuatro rituales de diversos niveles).

Trasfondos: Mentor 3, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 2.

Camino: Humanidad 8.

Fuerza de Voluntad: 5.

VÁRSIC, NOSFERATU DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 5, DES 5, RES 4. CAR 1, MAN 2, APA 0. PER 4, INT 3, AST 3.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Esquivar 4, Pelea 5, Subterfugio3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Sigilo 5, Trato con animales 3.

Conocimientos: Investigación 2, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 3.

Disciplinas: Animalismo 4, Áuspex 1, Dominación 3, , Fortaleza 1, Ofuscación 4, Potencia 3, Protean 2, Ofuscación 4.

Trasfondos: Contactos 5, Aliados 2, Criados 5.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: Humanidad 8.

Fuerza de Voluntad: 7.

MÍRNIC, RAVNOS DE DÉCIMA GENERACIÓN

FUE 2, DES 3, RES 3. CAR 4, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 3, AST 3.

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Empatía 1, Fullerías 3, Pelea 2, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Equitación 1, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con animales 2.

Conocimientos: Investigación 1, Lingüística 3, Ocultismo 1, Sabiduría popular 2.

Disciplinas: Animalismo 1, Celeridad 1, Fortaleza 1, Quimerismo 2.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2.

Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: Paradoja 6.

Fuerza de Voluntad: 6.

El encuentro con Mírovic: Si el pj tremere sigue las instrucciones recibidas en Zágreb, tarde o temprano llegará a reunirse con su compañero de clan de Belgrado. La capilla, como le dijeron, se encuentra disimulada en la propiedad de Marko Ridska. Cuando el pj llegue se encontrará con un edificio bastante lujoso por lo que son la mayoría de las casas de la ciudad. Grandes ventanales, sólidos muros, sin duda la morada de alguien con gran poder económico. La puerta de madera permanece cerrada, y si el pj pica en ella tras unos minutos –depende de la hora –ésta se abrirá. Lo que sin duda es un criado preguntará al pj el motivo de su visita. Si en algún momento menciona el nombre de Miróvic o bien el de Viktor, el criado prestamente lo invitará a pasar, conduciéndolo hasta el salón principal. Allí, tras decirle que espere, irá a llamar a su amo mortal, Ridska. Este aparecerá con aspecto cansado, pero sin duda deseoso de satisfacer a tan ilustre huésped. Ridska, un ghoul, reconocerá en el pj a un miembro del clan de su amo, mas con las referencias que presenta. Le dirá que espere unos momentos, mientras Mírovic llega. Efectivamente, segundos después el tremere hará su entrada por la puerta del fondo del salón. Ante el pjs aparecerá un hombre joven aparentemente, sobre unos veinte años. Vestido con ropas elegantes, sin duda originarias de otro lugar más que de Hungría, el mago se mostrará encantado con la presencia en la zona del pj. Le hará todo tipo de preguntas tras ofrecerle algo de alimento servido en una bandeja de plata y copas del mismo metal, todas ellas decoradas con motivos que parecen bizantinos. Una vez cómodo, Mírovic escuchará lo que tenga que contarle el pj. Su semblante irá cambiando a medida que el relato avance y a sus oídos lleguen las noticias sobre el viaje de Romanchec hacia Bucarest y su paso por el desfiladero de Kazan. Según lo que hayan tardado los pjs, su paso por allí tardará más o menos en producirse, eso habrá que calcularlo. Sabiendo esto, Mírovic propondrá un trato al pj: ir hasta el desfiladero y allí matar a Romanchec. Para ello le entregará una gárgola, con la condición que si el gangrel muere la gárgola pasará

a ser propiedad del pj. Sin duda, una gran oferta....suponemos. Si el pj acepta, Mírovic le dirá que lo acompañe. Lo llevará a través de un pasadizo que conduce a una biblioteca. Allí, murmurará unas palabras y en la pared del fondo, la estantería parecerá desaparecer y en su lugar aparecerá una puerta de hierro. Mírovic sacará una llave que colgaba de su cuello, oculta entre los pliegues de sus ropas y la abrirá. Tras ella, un oscuro corredor y unas escaleras que descienden en espiral hacia las profundidades. A una señal del tremere, las antorchas de la pared se encendrán, iluminando los escalones. Tras descender un minuto, llegarán a otra sala, sin duda otra biblioteca. Además, estirado en el centro, en un sarcófago, se encuentra un cainita. Si el pj echa un vistazo, verá que le falta el brazo izquierdo.

“Su nombre es Perenic, mi vástago. Yace así tras enfrentarse con un cambiaformas, un garou. Este le atacó por sorpresa, apareciendo de la nada, y mató a sus dos ghouls y a él lo dejó así. Ya perdí a uno de mis vástagos, ahora casi pierdo al otro. Quiero la muerte de Romanchec, pero también quiero la de este maldito que casi mata a mi discípulo. Por eso te ofrezco ir a ti a matar a ese perro gangrel, yo me ocuparé del otro”.

Tras esto, y habiendo aceptado el pj la oferta, Mírovic lo llevará hasta otra habitación. Allí, de pie, se encuentra la gárgola. El tremere se dirigirá a la gárgola diciéndole:

“Este que ves aquí es (nombre del pj). Lo acompañarás al desfiladero de Kazan y allí mataréis a un gangrel. Si eso sucede, desde entonces seguirás con él. Si fracasa en su empeño o bien muere, regresarás aquí. ¿Entendido?”.

A continuación tenemos las características de la gárgola creada por Mírovic.

GÁRGOLA DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 6, DES 5, RES 6. CAR 2, MAN 1, APA 0. PER 3, INT 3, AST 2.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 5, Sigilo 4, Vuelo 4.

Disciplinas: Potencia 2, Fortaleza 3, Protean 2.

Trasfondo: Mentor 5.

Camino: De la bestia 7.

Fuerza de voluntad: 5.

Características especiales:

- Vuelo: Por cada punto vuela a 7.5 km/hora. Cada 12.5 kg resta un punto en vuelo (con uno lleva 5 kg).
- Salto: Desde el suelo, usando las alas para llegar mas lejos y caer con mas fuerza: tirada de Destreza + Pelea o Vuelo –la menor – a dificultad 7. El daño como en carga.
- Picado: Tirada de Destreza + Pelea / Armas Cuerpo a cuerpo o Vuelo – la menor –a dificultad 6, siendo el daño Fuerza + Vuelo –si usa pelea – o del arma + Vuelo –si usa cuerpo a cuerpo –.
- Garras: Con sus garras en las extremidades inferiores, pero el daño no es agravado. La tirada es de Destreza +Vuelo a dificultad 6 y el daño es la Fuerza + Vuelo.

Supondremos que tras entrevistarse el pj tremere con su compañero de clan aceptan el encargo, sino, pues adiós gárgola y los siguientes encuentros. Dicho esto, y siguiendo con lo expuesto anteriormente, los pjs abandonarán la ciudad con destino al desfiladero de Kazan, situado a unos ciento cincuenta kilómetros. En caso de necesitarlo, Mírovic les entregará caballos –sólo en último caso – para llegar a tiempo al lugar, suponiendo que ellos no dispongan de estos. Para llegar al lugar no hay ninguna vía principal, todo se hace por caminos secundarios a través de, durante la primera mitad del viaje de zona llana, posteriormente ya cruzando altos picos montañosos. Así, cruzarán pueblos como Smederevo y Pozarevac antes de llegar a las primeras estribaciones montañosas. Esta parte del viaje transcurrirá con tranquilidad, justo hasta que lleguen al lugar por donde se supone ha de pasar el gangrel.

Contando el tiempo, la espera puede ser mas o menos larga. De esta forma, el grupo tendrá tiempo para prepararse. Así puestos, se darán cuenta que el lugar, no es que sea poco transitado, es que no pasará absolutamente nadie. Así habrá que tener en cuenta la pérdida de puntos de sangre diarios. Pero finalmente, y transcurridas las dos semanas, llegará el gangrel. Pero no lo hará solo, junto a él viajan dos gangrel más, aunque en ningún caso tan poderosos como es Romanchec. La resolución del combate ya dependerá de la suerte, aunque la presencia de la gárgola sin duda ayudará en la lucha.

ROMANCHEC, GANGREL DE SEXTA GENERACIÓN

FUE 5, DES 5, RES 6. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 4, AST5.
 Talentos: Alerta 4, Atletismo 4, Esquivar 5, Liderazgo 3, Pelea 6, Subterfugio 2.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 2, Sigilo 3, Supervivencia 4.
 Conocimientos: Lingüística 3, Sabiduría popular 1.
 Disciplinas: Animalismo 5, Celeridad 4, Fortaleza 5, Potencia 3, Protean 6.
 Trasfondos: Posición 4.
 Virtudes: Convicción 3, Instinto 4, Coraje 5.
 Camino: De la bestia 6.
 Fuerza de Voluntad: 7.

GANGREL DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 4, DES 5, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 1. PER 2, INT 3, AST 3.
 Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4, Pelea 4.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Sigilo 2, Supervivencia 3.
 Conocimientos: Lingüística 1, Sabiduría popular 1.
 Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 2, Fortaleza 2, Potencia 2, Protean 4.
 Trasfondos: Mentor 4.
 Virtudes: Convicción 2, Instinto 3, Coraje 3.
 Camino: De la bestia: 6.
 Fuerza de Voluntad: 6.

GANGREL DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 5. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 2, AST 3.
 Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Esquivar 4, Pelea 4.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Sigilo 3, Supervivencia 2.
 Conocimientos: Lingüística 1, Sabiduría popular 1.
 Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 2, Fortaleza 1, Potencia 3, Protean 4.
 Trasfondos: Mentor 4.
 Virtudes: Convicción 3, Instinto 3, Coraje 3.
 Camino: De la bestia: 7.
 Fuerza de Voluntad: 6.

Una vez a acabe el combate, el grupo podrá seguir viaje. Para ello se le presentan dos opciones, bien volver sobre sus pasos y coger el camino hacia Sofia desde Belgrado, o bien seguir hasta Craiova por el camino que viene de Timisoara y enfilar al sur, pasando por Vidin, Mihajlovgrad y Vacra, entre otras ciudades, hasta llegar al mismo destino.

A continuación viene la explicación para el supuesto que decidan optar por esta última opción, el camino mas recto hasta su destino.

RUMBO A SOFÍA

Siguiendo a través del desfiladero de Kanzan, un día después del encuentro con los gangrel los pjs seguirán avanzando por una zona de grandes cimas escarpadas y profundos acantilados. A partir de un punto, un cambio tendrá lugar en el paisaje, volviéndose más tétrico si cabe: el grupo llegará a una zona del camino donde se ven, a cada lado, unas estacas de madera con un cráneo humano clavado en su punta. Éstas están situadas una cada diez metros a lo largo de un kilómetro de larga y empinada ascensión. Pero lo peor aún ha de llegar. Después de esto, a una encrucijada de caminos podrán ver dos cosas. En uno de los senderos, al fondo, sobre una cima se ve un imponente castillo. En el otro camino, el que empieza el descenso, en lugar de cráneos encontramos cuerpos ensartados en largas picas. Todos son ya esqueletos, pero algunos presentan en sus huesos increíbles malformaciones. Alguien que ya haya visto esto o bien saque una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 5 reconocerá la aborrecible marca de la Vicisitud, la terrible disciplina tzimisce. Así las cosas, al grupo se le presentan dos opciones, seguir camino o bien visitar el castillo... suponemos que optarán por la segunda opción, la más segura por el momento. Si optan por la de continuar por el sendero descendente, unos dos kilómetros mas adelante y tras seguir encontrando cuerpos empalados llegarán a lo que son los restos de un pueblo abandonado, con la mayoría de las casas quemadas. Todas están vacías, de la mayoría no quedan más que algunas partes de

las paredes y poco más. En lo que debía ser la iglesia, el interior está también completamente vacío. Delante de ésta, un pozo. Si alguien le echa una ojeada verá los restos de más cuerpos. En la plaza central han clavado una estaca vertical, en la parte superior de la cual dos barras de madera formando una x horizontal. De allí cuelgan por el cuello y con las manos atadas a la espalda, unos cuerpos en cada vértice. Todos son esqueletos, aunque restos de ropa en algunas partes todavía los cubren. Si el grupo ha seguido camino y no se han detenido a mirar, mejor para ellos, problemas que se habrán ahorrado. Pero si han decidido detenerse y echar una mirada al pueblo, serán atrapados por un grupo de soldados enviados por Vitkovak, el tzimisce del castillo. Su finalidad es capturar al pj tremere. El grupo estará formado por un número igual al de pjs +4, todos ellos a caballo. La mitad de ellos llevarán arcos y la otra mitad lanzas largas y escudos. Aparte, dos de los que llevan lanzas llevan antorchas encendidas para iluminar la zona. Todos irán, además, equipados con espadas, dagas y armaduras ligeras. Por cierto, los jinetes son lo suficientemente diestros para cabalgar y disparar sus arcos al mismo tiempo, aunque para ello deberán dividir sus reservas de dados entre las dos acciones. Al mando de todos ellos se encuentra un ghoul alterado mediante la vicisitud. En caso de vencer los pjs, pueden dejar atrás el pueblo y abandonar la zona. Pero si a pesar de todo deciden dirigirse al castillo o bien son capturados, la escena que tendrá lugar será la siguiente aunque con las oportunas modificaciones según las circunstancias.

Si van al castillo tanto por voluntad propia como no, la noche, limpia de nubes, no será muy oscura debido al cielo estrellado, el cual proporciona luz suficiente para que caballos y jinetes avancen sin problemas.

Cuando lleguen al castillo las cosas cambiarán según lleguen de una forma u otra.

En el supuesto que lleguen como prisioneros: Si han sido vencidos –cosa improbable, suponemos – seguramente llegarán con una estaca clavada en su pecho. Si las cosas son así, el mismo Vitkovak saldrá a recibirlos al patio del castillo, todo ello entre risas de satisfacción por las presas obtenidas, especialmente el pj tremere. Ordenará a sus criados que lleven a los pjs hasta las mazmorras situadas en las profundidades del castillo, donde serán encerrados cada uno en celdas separadas. Allí, aparte de mantenerlos con la estaca clavada al pecho, serán atados con cadenas a la pared. Los pj serán mantenidos en letargo durante una semana, con las únicas visitas al día de los guardianes, una vez cada cuatro horas tanto día como noche para asegurarse que los pjs siguen en ese estado. No recibirán en ningún momento ningún tipo de alimento, y como mucho –y en el supuesto que consiguiesen salir del letargo gracias a algún motivo, como a tener el corazón desplazado o al uso de Mortis –podrían servirse de alguna rata que se encuentre en la mazmorra, aunque esto sólo sucederá los dos primeros días, al segundo en que sus congéneres vayan muriendo los pequeños mamíferos dejarán de pasar por allí. Cuando haya transcurrido una semana, el tzimisce empezará a coger a un vampiro por día. Sus criados lo llevarán hasta una sala de gran tamaño, altas paredes y aspecto terriblemente lúgubre, con grandes manchas de sangre seca por las paredes y el suelo, velas colocadas sobre calaveras humanas, esqueletos colgando de ganchos del techo y extraños utensilios que vayan a saber los pjs para que pueden servir, pero que no prometen nada bueno. Allí, serán colocados sobre una mesa y atadas las manos con bandas de hierro, listos para ser utilizados como conejillos de indias en horribles experimentos de vicisitud. El narrador puede regalarse tanto como quiera, pero si los pjs no consiguen escapar de alguna forma, en una semana todos serán convertidos en horribles formas



inaguantables para la visión. Su apariencia quedará reducida a cero, y serán confinados en las celdas durante un año, momento en que Vitkovak los unirá formando una extraña criatura que no sobrevivirá y morirá a los dos días. Esto con todos los pjs excepto el tremere, este sufrirá una muerte lenta, siendo sometido cada día a tortura durante un mes seguido, momento en que el tzimisce se cansará del juego y acabará matándolo. Su piel será arrancada y colocada en unos ganchos en la pared de la sala, donde el resto de compañeros podrán verla cada día que sean llevados a la sala.

En el supuesto que lleguen libremente: Si los pjs son tan osados como para atreverse a visitar el castillo por su propia voluntad, allá ellos. Tan pronto como lleguen a las puertas, Vitkovak pedirá que le entreguen al pj tremere o serán atacados. En caso que se nieguen, los soldados ghouls y humanos del voivoda se lanzarán sobre ellos y no cejarán hasta haberlos derrotado. Si las cosas pintan mal, el mismo Vitkovak ayudará en la lucha. El número de soldados es muy importante, unos diez ghouls guerreros más unos veinte humanos en esos momentos se encuentran en la fortaleza. Además, Vitkovak dispone de dos vozhd en el interior del castillo, así que si la situación se le complica no dudará en refugiarse allí y lanzar todos sus efectivos contra el grupo. Vamos, que si a los pjs se les ocurre lanzar un ataque en toda regla ya pueden ir bien preparados, pues no lo tendrán nada fácil, no importa lo poderosos que se hayan vuelto.

VITKOVAK, TZIMISCE DE QUINTA GENERACIÓN

FUE 7, DES 6, RES 7. CAR 4, MAN 4, APA 1. PER 5, INT 4, AST 4.

Talentos: Alerta 5, Atletismo 1, Esquivar 5, Empatía 3, Intimidación 3, Liderazgo 5, Pelea 7, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Pericias (alteración corporal) 6, Sigilo 3, Supervivencia 1, Trato con animales 4.

Conocimientos: Koldunismo 5, Lingüística 2, Política 3, Ocultismo 4.

Disciplinas: Animalismo 3, Áuspex 6, Celeridad 3, Dominación 2, Fortaleza 4, Ofuscación 3, Potencia 3, Presencia 3, Protean 2, Vicisitud 7, Hechicería Koldúnica 2 (la dificultad es 4+ nivel del poder, gastando un punto de Fuerza de Voluntad y tirando el Atributo necesario + koldunismo).

La vía de la tierra (Res): Silueta pétrea N1: el suelo trepa por las piernas e inmoviliza el blanco: a menos que saque cinco éxitos en Fuerza + Supervivencia a dificultad 6: queda atrapado tantos turnos como el doble de éxitos que consiga el activador. Resistencia sobrenatural N2: Gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad, pasa la tirada a dificultad 6 y añade dos dados para añadir a resistencia, absorbiendo incluso el daño agravado.

Trasfondos: Criados 4, Influencia 5, Posición 5, Recursos 5.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 4.

Camino: Caballería (versión tzimisce) 5.

Fuerza de voluntad: 9.

VOZHD, CRIATURA GHOUL

FUE 8, DES 2, RES 6. PER 1, INT 1, AST 6.

Fuerza de Voluntad: 10.

Niveles de salud: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -2, -5, -5, -5.

Ataques: Golpe/8 dados + potencia; Constricción/6 dados + potencia; Mordisco/8 dados (automático en el turno siguiente a haber apresado a la víctima).

Talentos: Alerta 5, Ataque múltiple 10 (los vozhd disponen de 10 dados adicionales para distribuirse entre sus reservas de dados de ataque, aunque ninguno puede superar el máximo de Destreza + Pelea).

Disciplinas: Potencia 6, Fortaleza 4, inmune a animalismo, dominación y presencia.

Reserva de sangre: 20/2.

SOLDADOS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 3, Tiro con arco 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 6.

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	½	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

GUARDIAS GHOULS DE VITKOVAK

FUE 3, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 4, INT 3, AST 3.

Técnicas: Alerta 3, Esquivar 3, Pelea 4.

Talentos: Armas cuerpo a cuerpo 5, Tiro con arco 3.

Conocimientos: Ocultismo 1.

Disciplinas: Fortaleza 2, Potencia 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada bastarda	6	F+5		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	½	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

CRIADOS DE VITKOVAK

FUE 2, DES 2, RES 2. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 2, AST 2.

Talentos: Alerta 2, Esquivar 1, Pelea 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Sigilo 1.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Fuerza de Voluntad: 6.

Tras acabar –en caso de enfrentamiento –con el tzimisce el grupo seguirá viaje hacia el sur, cruzando la zona sur del principado de Valaquia y desde allí rumbo al Danubio, para a través del pequeño pueblo de Calafat cruzar el río Danubio y pasar a la ciudad de Vidin, ya en Bulgaria. Todo este inmenso territorio que los pjs han ido dejando atrás son grandes llanuras repletas de bosques y vegetación, donde los gangrel y los señores de la sombra vagan a su antojo. Aquí, en Bulgaria, los tzimisce no sólo se enfrentan a sus enemigos sino que también luchan entre ellos, ante el beneplácito de sus adversarios que asisten satisfechos a tal enfrentamiento fratricida.

Tras dejar atrás la ciudad de Craiova, el camino sigue en dirección al suroeste, hasta la pequeña villa de Calafat. Allí, mediante un barco, es posible pasar al otro lado del caudaloso Danubio y entrar en la ciudad de Vidin, ciudad limítrofe entre Bulgaria –y que ahora pertenece al imperio otomano –el Principado de Valaquia, Servia y el Reino de Hungría. Desde aquí, un camino bastante bien acondicionado, con una ancha calzada y bastantes pueblos situados a lo largo de su ruta sigue en dirección a Sofía, cruzando los relativamente importantes pueblos de Mihajovgrad y Vacra antes de llegar a un cruce donde el grupo deberá desviarse hacia el oeste, para seguir cruzando los Balcanes y llegar a la capital.



ENTRANDO EN TERRITORIO OTOMANO

Cuando el grupo llegue a Calafat se encontrará en un pueblo de poco más de trescientos habitantes cuya principal riqueza es el río Danubio. De él aprovechan todo lo que pueden, más desde que la frontera entre el antiguo Principado de Valaquia y el Imperio Otomano se situó justo en lo que es el caudaloso río. Ahora, los turcos han construido una fortaleza al lado de la ciudad, desde donde controlan a sus enemigos del otro margen del río. La dotación que aquí habita es muy numerosa, y una parte del ejército de Mehmed II se encuentra aquí acampado, aunque el gran grueso se encuentra en estos momentos camino de Bizancio, ciudad a la que sitiarán el 7 de abril del 1453 y que resistirá hasta el 29 de mayo del mismo año. Los habitantes de toda esta zona hablan búlgaro, aunque los invasores turcos utilizan el propio de su país; naturalmente, según con quien hablen los pjs deberán hacerse entender en uno u otro idioma, aunque es posible encontrar a alguien que hable otras lenguas como podría ser el griego o el húngaro o rumano. Cruzar en barcaza el río Danubio es la forma más habitual de pasar de un lado a otro, pero en las circunstancias actuales los soldados vigilan ambos embarcaderos. El paso se realiza únicamente entre las ocho de la mañana y las ocho de la noche, con lo que el margen que tendrá el grupo para pasar es muy limitado en el tiempo; pero bueno, siempre será posible convencer a los guardias de ambos lados mediante un buen soborno o el uso de las disciplinas. A partir de las nueve y hasta las seis de la mañana siguiente no se ve a nadie en las calles tanto de Calafat como de Vidin. En Calafat hay más permisividad en esta norma, pero no sucede lo mismo en la más populosa Vidin. Allí, el miedo de la gente a las represalias de los turcos hace que los habitantes permanezcan en sus casas, pues más de uno desobedeció la regla y fue brutalmente castigado por su resistencia a cumplir los preceptos dictados. Es en esta ciudad donde los pjs pueden tener más problemas, especialmente si los guardias los ven caminando durante las horas nocturnas. Si esto llegase a suceder serían inmediatamente detenidos y los guardias intentarían llevárselos a la fortaleza situada en la colina. Como suponemos que los pjs no verán con buenos ojos tales intentos pero tampoco serán partidarios de montar ningún escándalo que pueda atraer a más soldados – recordemos en que zona se encuentran – más les valdrá irse con ojo, cumplir las normas y pasar desapercibidos. Como advertencia encontrarán en la plaza principal de Vidin un cuerpo desmembrado. Allí, un grupo de soldados –cuatro concretamente –montan guardia vigilando que ningún pariente intente llevárselo. Se trata de un joven de unos veinte años que desobedeció la prohibición de estar en la calle cuando fuesen más de las nueve y que en su estado de embriaguez atacó a los soldados que lo habían detenido. Como castigo ejemplar fue condenado a morir desmembrado entre dos caballos, y ahora sus restos yacen esparcidos por el suelo de la plaza en un espectáculo dantesco. Si los pjs hablan con los habitantes de la ciudad –es muy posible que alguno encuentren que pueda entenderlos en caso que el búlgaro no lo hablen –se darán cuenta del gran resentimiento que anida en ellos, aunque con la presencia de las tropas turcas nadie se ha atrevido a dar ningún paso.

Si los pjs son prudentes, lo mejor que pueden hacer es intentar pasar lo más desapercibidos posibles y coger rápidamente el camino que lleva hasta Mihajlovgrad y luego Vacra. Los terrenos que rodean dicho camino son principalmente suaves colinas y abundantes bosques, bastante diferentes a las escarpadas cordilleras que han ido dejando atrás últimamente.

El encuentro más destacado que tendrán antes de llegar a la primera de estas dos ciudades será cuando en plena noche mientras estén viajando se encuentren con un numeroso grupo de soldados que buscan un par de fugitivos búlgaros acusados de matar a un correo. Cuando los pjs estén viajando por una zona bastante llana y llena de vegetación verán unas luces que se acercan por el camino, a bastante distancia todavía. Si lo desean, tendrán la posibilidad de ocultarse con lo cual la patrulla pasará de largo. En caso que opten por no salir del camino se encontrarán con que las luces pertenecen a un grupo de doce soldados a caballo, todos ellos pertenecientes al ejército otomano. Al mando de ellos se encuentra un hombre que en este caso si que, aparte del turco, habla griego, y uno más habla también búlgaro. Los soldados van armados con lanzas y escudos, aparte de espadas, aunque cinco de ellos disponen también de arcos colgados en sus espaldas. Los soldados avanzan bastante despacio, iluminados tan solo por la luz que refleja la luna. Si los pjs decidieron no apartarse del camino se cruzarán con los turcos, los cuales les darán el alto. Son muy susceptibles, más aún cuando descubran que ninguno de los pjs –si llega a suceder, claro –es natural del país. Si los pjs van en carro o caballo los harán desmontar y registrarán todo lo que lleven encima; si encuentran algo de valor intentarán quedárselo. Si esto es descubierto por los pjs y lo comentan con quien los manda, éste ordenará a su hombre que les devuelva lo que les haya cogido. Pero si los pjs muestran una actitud que le pueda parecer extraña, no dudará en intentar apresarlos y llevarlos directamente a la fortaleza de Vidin. En caso que su actitud sea tranquila y cooperen, no habrá ningún problema. El hombre que comanda el grupo les preguntará si han visto a dos hombres armados, naturales de Plevén y que al parecer mataron a un soldado turco. Los dos hombres llevan días vagando por las montañas, están sucios, rondan la veintena y van armados con dos espadas, una larga y otra curva, la cual robaron al correo en cuestión. Por la descripción que les dará –si tiene la oportunidad –ambos miden sobre el metro setenta, llevan bigote y sus ropas están muy estropeadas. Además, uno de ellos presenta una herida de flecha en su brazo izquierdo, pues fue alcanzado por uno de los soldados cuando fueron descubiertos, aunque consiguieron escapar cuando cruzaban el río Ogost. Si los pjs niegan haberse encontrado con los dos búlgaros y no dan ningún signo que pueda alertar a los soldados, estos seguirán su búsqueda en dirección a Vidin.

Siguiendo camino, un par de días después, en plena tormenta, los pjs si pasan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 oirán un grito, medio oculto por los truenos que resuenan en el cielo. En caso de decidir dirigirse a investigar quien es el que ha producido ese alarido, los pjs deberán pasar una tirada de Percepción + Supervivencia a dificultad 8 para encontrar un rastro claro que seguir. Si consiguen dos éxitos se darán cuenta que las pisadas son producidas por dos hombres. Si deciden seguirlos, tiradas de Percepción + Alerta a dificultad 6; las lluvias han encharcado el terreno y no será muy difícil el poder seguir el rastro. Pocos metros después, unos treinta, en una cañada, los pjs encontrarán el cuerpo de un lobo muerto. El animal ha sido abatido por un certero golpe de un arma cortante en plena cabeza; sus sesos yacen desparramados a su alrededor. Las huellas siguen hacia delante. Unos cincuenta metros más allá, una nueva tirada de Percepción + Alerta, esta vez a dificultad 5. El grupo encontrará unas nuevas huellas que siguen a las de los dos hombres, pero esta vez más numerosas. Con dos éxitos, entre el fango lograrán identificarlas como huellas animales, con tres verán que son de lobos y con cuatro que son mas de ocho o diez. Si los éxitos son cinco o más, lograrán especificar el número exacto, once en total. Siguiendo la cañada, otros veinte metros y encontrarán otro lobo muerto, pero esta vez a su lado el cuerpo desgarrado de un hombre. Sus restos muestran múltiples heridas repartidas tanto por su tronco como por su cabeza y extremidades. A su lado, una espada larga ensangrentada. En ese momento oirán otro grito, este ya muy cerca, así que será automático. Efectivamente, unos quince metros más adelante, tras unos árboles, se encuentra quien ha proferido tal exclamación. Un hombre, armado con una espada curva se encuentra con la espalda pegada a un árbol y rodeado por una jauría de lobos amenazadores. El sujeto sangra por varias heridas, aunque desde lejos ninguna parece especialmente grave. Cuando los pjs se acerquen los lobos que se encuentran encarados hacia ellos los verán y se lanzarán contra el grupo, aunque tres más atacarán al pobre infeliz. El resto intentará acabar con los recién llegados. Los pjs no lo saben, pero el grupo está comandado por un garou de los Señores de las Sombras que ha decidido vengar la muerte de uno de los suyos a manos de la pareja de fugitivos. Dicha muerte se produjo cuando los dos fugitivos mataron a un hombre en el pequeño pueblo de Karampec, una localidad de no más de sesenta habitantes pero en el cual todos son parientes de los Garou pertenecientes a dicha tribu y que se encuentra en el camino que va entre Vidin y Mihajlovgrad. Sólo uno de los lobos es un garou, y en cuanto se de cuenta de la verdadera naturaleza de los pjs huirá, ordenando al resto de lobos que se dispersen. Lo que los pjs verán es como el lobo lanza un aullido anormal y luego su figura empieza a desvanecerse, mientras el resto de la camada se dispersa por el bosque perdiéndose entre los árboles. Si han conseguido salvar al

pobre hombre, este resultará llamarse Sergei Massov, natural de Asenovgrad, una ciudad situada bastante más al sur, en el cauce del río Martitza, río que desemboca en el mar Egeo, relativamente cerca de Bizancio, a unos doscientos cincuenta kilómetros. Lo bueno que tiene Sergei es que habla además del búlgaro, el griego, con lo cual puede servir de ayuda al grupo. Si consiguen entenderse con él, les explicará que efectivamente fue junto con su amigo Alexei Exenonov que mataron a un soldado otomano. Odia ver a los invasores ocupar sus tierras, y el hecho de ser de sangre caliente y temperamento hosco hizo que cuando vieron a uno de los turcos intentar sobrepasarse con una amiga suya le cortaran el cuello sin ningún tipo de miramiento. Desgraciadamente, los gritos de la muchacha atrajeron la atención de una patrulla cercana y ellos se vieron forzados a huir. Naturalmente, esta versión contrasta con la que les dio el jefe de la patrulla que los buscaba, que dijo que habían asesinado a un correo. Los pjs son libres de creer a quien quieran, aunque un examen con Auspex de Sergei que sea exitoso no indicará que esté mintiendo. El joven se mostrará dispuesto a seguir al grupo y ayudarlos, como pago por haberle salvado la vida. Si le preguntan por los lobos que lo estaban atacando, explicará que mataron a uno que parecía que los seguía y que entonces apareció el resto de la manada. Una cosa que si les comentará y que le parece extraña es que le dio la sensación que pareció que los estaban buscando a ellos, es simplemente una sensación nada más pero que piensa que es cierta. Él no lo sabe, pero ha acertado. La camada lo buscaba por la muerte que sucedió en un pueblo cercano cuando él y su amigo muerto tuvieron una pelea con un lugareño y se derramó la sangre, muriendo el habitante de Karampec. Desde entonces un garou los ha venido siguiendo hasta dar con ellos. Lo que el lupino no esperaba es que uno de los lobos diera antes con ellos y los atacará, muriendo en el empeño. Esto hará que cuando el grupo llegue al pequeño pueblo sean reconocidos inmediatamente, aunque eso sucederá más adelante.

Si acogen a Sergei con ellos, este se mostrará extrañado por el hecho que el grupo viaje de noche. Si en la compañía hay ghouls hará buenas migas con ellos –en el caso que logren entenderse –más que con los pjs, aunque el hecho de que sea a ellos a quienes les deba la vida hará que si puede intente saldar su deuda de vida a la mínima oportunidad que tenga. Naturalmente, el uso de las disciplinas puede hacer que las preguntas que se agolpan en su mente se disipen en la nada.

Volviendo al camino, éste sigue durante un buen trecho entre el mismo paisaje anodino que han seguido en los últimos días. Pero cuando lleguen cerca del pueblo de Karampec la nieve hará acto de presencia. Los pjs están cruzando la zona en pleno invierno camino ya de la primavera, y el tiempo no es que sea benévolo con ellos precisamente. A los cainitas quizás no les afecte, pero si a sus acompañantes ghouls en caso que los haya, o al mismo Sergei.

Como decíamos, el grupo se encuentra cerca de la villa de los Garou cuando falte poco para salir el sol. Avanzando por el camino verán un grupo de no más de quince casas en una pequeña planicie, con algunos campos de cultivo cerca de algunas de éstas y un frondoso bosque justo a su derecha. Las casas de madera todas ellas aunque con base de piedra son de un piso y están distribuidas por el terreno en un dibujo irregular. En el centro de lo que parece la plaza principal del pueblo se encuentra un pozo de unos veinte metros de profundidad. La mayoría de las casas tienen a pocos metros de distancia un edificio también de madera, graneros y establos repartidos casi a partes iguales. Lo que más llamará la atención del pueblo –si alguien pregunta por ella –es la ausencia de iglesia. Sergei sabe que aquí mataron a uno de sus habitantes en una pelea, aunque cree que nadie los llegó a ver y no comentará nada de lo sucedido a los pjs a menos que estén le pregunten directamente y descubran que oculta algo.

En la plaza del pueblo hay un edificio de dos plantas, el único de toda la localidad. Sergei les explicará que se trata de una taberna, aunque cree que realiza las veces de posada para los viajeros en caso de necesidad. Para no ser reconocido en caso que alguien pudiese recordarlo a él y a su difunto amigo, el búlgaro se afeitará su imponente bigote y se cortará el pelo que le llegaba hasta los hombros.

En el momento en que lleguen la posada está cerrada y pasarán unos minutos hasta que alguien salga a abrir desde el instante en que llaman hasta que aparece el propietario. Encantado de tener huéspedes los hará pasar y les ofrecerá algo de comer o beber si así lo desean. El hombre no habla más que búlgaro, así que es posible que tengan que recurrir a Sergei para hacerse entender. Al poco llegarán dos hombres, un par de lugareños. Saludarán a Marko –que así se llama el posadero – y luego agitarán sus jarras hacia el grupo en señal de saludo. Al rato entrará otro hombre con aspecto de cazador, saludará a toda la concurrencia y se sentará con los dos hombres de antes. En ese momento, según estén sentados, los que tengan una visión directa hacia el trío deberán hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 9. Si consiguen un éxito habrán tenido la sensación que el recién llegado los ha mirado un momento. Si los éxitos son dos, creará que a quien han mirado es a Sergei, en caso que se encuentre con ellos. Los hombres seguirán hablando como si nada entre ellos de hechos triviales aparentemente. Pero cuando el grupo se retire a descansar, los tres se levantarán de sus asientos y se dirigirán hacia una de las casas vecinas. Allí vive uno de los garou del pueblo. En total, de los cerca de sesenta y cinco habitantes de Karampec, tres de ellos son garou y el resto son parentela. De estos, veinte son hombres adultos, veintidós son mujeres, seis niños y el resto ancianos.

En cuanto el garou se entere de la presencia del hombre que mató a su pariente se dirigirá a la posada junto con otros lugareños dispuesto a matarlo. Pero si descubre que los pjs son más de lo que aparentan ser, tal y como es el caso y como probablemente suceda, ordenará a uno de los lugareños que vaya a buscar al resto de gente y vengan a ayudarlos.

Si Sergei no viajaba con ellos, los pjs serán afortunados y no serán molestados mientras se encuentren en Karmapec, a menos que realicen algún hecho brutal –como matar a algún aldeano aunque sea para alimentarse –pues es muy posible que tal hecho llame inmediatamente la atención de alguno de los tres Garoua que en estos momentos se encuentran en el pueblo. Otra posibilidad es que mientras van por las calles se encuentren con el garou que se enfrentó a ellos en el bosque, aunque ellos no lo podrán reconocer pues en esos momentos había adoptado la forma de lupus. Lo que si que pueden descubrir es como un aldeano se los queda mirando y sale corriendo, eso si consiguen al menos un éxito en una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7. El lupino se dirigirá inmediatamente a la casa de otro de los garou, ordenando además a alguno de los habitantes del pueblo que avise al resto de la población de la presencia de cainitas en la villa.

Si los pjs se encuentran en sus habitaciones cuando llegue el garou y la parentela para ajusticiar a Sergei, uno de los ghouls –en caso que los haya –irá rápidamente a avisarlos de lo que sucede abajo. Allí se encontrarán a su compañero en el salón principal de la taberna rodeado por cuatro personas, además del posadero y dos hombres sentados en una mesa. De los cuatro que rodean a su acompañante, tres van armados con hachas mientras que el cuarto lleva una gran espada en sus manos. Si ninguno de los pjs presentes habla búlgaro no entenderán nada de lo que allí se está diciendo, aunque por la actitud de los allí presentes queda bastante claro que el pobre Sergei ha hecho algo que ha enfurecido al resto. Si le preguntan que sucede, éste les explicará que le están acusando de haber matado a un amigo suyo y luego huir; por supuesto, él negará esas acusaciones, pero un uso adecuado de las disciplinas revelará que miente. Sea como sea, y hagan lo que hagan los pjs los tres hombres armados con hachas lo atacarán sin vacilar. El cuarto se mantendrá detrás, pero si alguno de los pjs muestra signos evidentes de ser algo más que un humano éste ordenará a alguno de los otros que vaya rápidamente a buscar ayuda, o si eso no puede ser soltará un aullido escalofriante mientras cambia de forma en un solo asalto y se lanza sobre los pjs. En poco más de un minuto habrán llegado los otros dos garou y unos cuantos más de los aldeanos, los cuales rodearán la posada e intentarán atrapar a los pjs en su interior. Su odio es visceral, y únicamente permitirán huir a los pjs del pueblo si las cosas se ponen muy mal y empiezan a morir demasiados de sus parientes. Si el grupo se refugia en el interior de la posada no dudarán en pegarles fuego y esperarlos en el exterior con flechas ardiendo y la zona rodeada para impedir su huida. Otra cosa que harán será ir a los establos y llevarse sus monturas para impedir que puedan huir a gran velocidad, o si más no para dificultarles este extremo.

Si en el pueblo se produce una matanza pero alguno de los garou consigue escapar con vida éste no dudará en seguir al grupo y avisar a otra tribu de Señores de las Sombras situada un poco antes de la ciudad de Vraca.

Si el grupo consigue salir con vida de este peligroso encuentro, su camino será ya más plácido hasta llegar a la población de Mihajlovgrad. Esta población está situada en el camino que lleva hasta Sofia en una zona que ya empieza a ser de nuevo más montañosa que la que dejan atrás. Con unos dos mil habitantes, la ciudad está situada en la base de una gran montaña en la cual se encuentra un castillo antiguo en el que habita un señor tzmisce llamado Petri Garzinov.

La ciudad se encuentra rodeada por montañas que proporciona caza a los lugareños, bosques que ofrecen madera y colinas que satisfacen las necesidades de pasto de los animales. Todo ello sería perfecto de no ser por el cruel voivoda que habita en la fortaleza de Misimak –que así es como se llama –y los intentos turcos por hacerse con ella.

Aquí se da una curiosa circunstancia, y es que los habitantes del pueblo han decidido luchar de buen grado junto a su señor cainita contra las fuerzas invasoras otomanas. Lamentablemente para todos ellos, una fuerza bastante numerosa se encuentra acampada a poca distancia de allí, presta a asaltar la ciudadela. Además, junto a estas fuerzas han venido dos asesinos assamitas dispuestos para matar al voivoda que allí vive. Las fuerzas turcas se encuentran instaladas en el cruce de caminos, uno de los cuales lleva a Vidin y el otro a Mihajlovgrad. De esta forma, la vía principal está en su poder y no se han cortado las comunicaciones con la frontera del Danubio.

A todo esto asiste además satisfecho un grupo de garou pertenecientes al clan de los Señores de las Sombras, encantados que los cainitas se exterminen entre ellos.

Cuando el grupo de pjs se vaya aproximando a la ciudad verán que el número de casas situadas a ambos lados del camino en cantidad, aunque todas ellas se encuentran vacías: nadie habita en ellas, e incluso algunas de las mismas han sido quemadas hasta los cimientos. Restos de animales yacen esparcidos en ambos lados de la vía, sus esqueletos medio enterrados en la nieve. Tras seguir avanzando ante ellos aparecerá, a lo lejos a mano derecha una imponente fortaleza situada en la cima de una montaña. A sus

pies, una ciudad rodeada por una aparentemente sólida muralla. Un estrecho sendero conduce hasta un cruce de caminos donde se junta con el que lleva hacia el sur, rumbo a Vraca. Allí, montado en una planicie está un campamento otomano.

A menos que decidan esquivar el camino y adentrarse en los bosques que allí hay y evitar la zona, el grupo se encontrará de frente con una de las patrullas de guardia que los turcos han dispuesto. Si piden pasar rumbo a sur les será concedido, pero si lo que quieren es dirigirse hacia la ciudadela les será denegado el permiso. Del grupo de diez soldados, sólo dos hablan griego, tres más hablan búlgaro entre ellos quien los comanda. Si no pueden convencerlo a él no podrán pasar. Y montar un jaleo no es nada recomendable, pues los soldados del campamento pueden plantarse allí en menos de un minuto. Lo más sensato sería pasar en dirección al sur.

Si así deciden hacerlo cuando estén atravesando el campamento tendrán una desagradable sorpresa. Un grupo de dos guardias los detendrá y los hará bajar de sus monturas, en caso que las lleven. Allí, a un lado del camino, dos hombres los están mirando. En realidad se trata de dos assamitas, cosa que a los pjs les resultará bastante obvia al verlos y si pueden identificarlos como cainitas. Si los pjs se ponen en plan valiente, los soldados que los rodean y que rozan la veintena, eso sin contar el resto del campamento, prepararán sus armas. Si son sensatos no opondrán excesiva resistencia y escucharán lo que los dos cainitas tengan que decirles. Naturalmente, la máxima preocupación de ambos es saber que hace allí un grupo de vampiros y si supondrán algún problema en su tarea de exterminar al voivoda. Los dos assamitas, Orom –Setei y Termán lo único que les preguntarán a los pjs es hacia donde se dirigen. En caso que nieguen que su destino sea la fortaleza asediada los dos vampiros se mostrarán satisfechos y dejarán pasar al grupo. No les importa cual sea su destino, su interés principal es exterminar a Garzinov y su honor está en juego; cualquier cosa que los pueda distraer de ese objetivo será ignorada. En caso que los pjs den la más mínima señal de querer ir a la fortaleza, los dos vampiros darán órdenes que las tropas mortales los exterminen.

Si los pjs son listos podrán seguir camino hacia el sur sin más contratiempos. Éste sigue a través de las colinas hasta llegar a la siguiente población importante que es Vraca. Allí la presencia turca es ya muy patente, con numerosas patrullas recorriendo las calles en todo momento. La ciudad está rodeada por una alta muralla de piedra de unos seis metros de alto y cuenta con unos dos mil quinientos habitantes. Una guarnición de unos trescientos hombres guarda la ciudad de posibles revueltas, tal y como ha sucedido en Mihajlovgrad.

Cuando los pjs se acerquen a la entrada de la ciudad serán recibidos por un total de doce hombres, la guardia externa que vigila una de las dos entradas de que dispone Vraca, ésta situada en su cara norte y que conduce hasta la frontera más septentrional, mientras que la otra, situada en su vertiente sur da paso al camino que lleva hacia Sofía.

Antiguamente, antes de la llegada de las fuerzas otomanas, Vraca disponía de una población de cuatro cainitas, de ellos uno era un lasombra, otro un capadocio, otro un ventrue y el cuarto un tzimisce. Cuando llegaron los invasores el primero de ellos huyó, el segundo se refugió en las antiguas catacumbas, el tercero y el cuarto se enfrentaron a los assamitas y perecieron. Hoy en día los únicos que pueden encontrarse son el capadocio y un assamita. El primero de ellos responde al nombre de Osalvov. Se trata de un capadocio de décimo primera generación y que tiene su refugio en una zona de antiguas catacumbas que antaño fueron ocupadas por un nosferatu que marchó de la ciudad hace ya más de doscientos años. No se mostrará al grupo bajo ninguna circunstancia, y únicamente lo haría si pudiera encontrarse a solas con su compañero de clan. Si se entera que el grupo se dirige hacia Bizancio los llamará locos y se negará a acompañarlos, prefiriendo seguir oculto en los túneles que ahora ocupa.

Por el contrario, el assamita –que responde a su vez al nombre de Ose Veris –no tendrá problemas en hablar con los pjs, aunque desconfiará de un grupo tan variopinto y con un ventrue en sus filas. Por eso, lo primero que hará a la mínima oportunidad será mandar un aviso a sus superiores informando de tan curiosa expedición. Aparte de eso, se negará a dar ningún tipo de información o ayuda a los pjs.

Saliendo de la ciudad el grupo podrá seguir el camino que lleva hacia Sofía. Tras dejar atrás la ciudad de Vraca, unos sesenta kilómetros más al sur el sendero se bifurca en dos, una dirección que lleva hacia Pleven y la otra hacia la principal ciudad búlgara.

Ésta está situada a unos cien kilómetros del cruce, aunque el trayecto puede cubrirse sin mayores contratiempos.

SOFÍA, LA CAPITAL BÚLGARA

A medida que se vayan acercando a la capital búlgara irán dejando atrás las montañas balcánicas y entrarán en unas fértiles llanuras en el centro de las cuales se encuentra la ciudad. A pesar del dominio turco la antigua Serdica sigue conservando el esplendor que la hiciera famosa en gran parte de la Europa de la época. Grandes vías conducen hasta sus murallas donde los habitantes pueden comprar aquello que les sirven los campesinos de las llanuras, los comerciantes se afanan en vender sus preciados productos y los soldados otomanos vigilan atentamente cualquier signo que pueda inducir a los habitantes de la capital a rebelarse a su dominio.

En principio los pjs tan solo estarán en la ciudad de paso, por lo que únicamente se trazarán algunos bosquejos sobre la situación. En caso que el grupo se demore más de la cuenta será tarea del narrador conducir la situación hacia los destinos trazados.

Rodeando Sofía se encuentran aún los restos de la muralla construida por los romanos hace ya siglos aunque recientemente haya sido reformada por los mismos búlgaros y antiguamente los bizantinos. Las patrullas son constantes y no muestran ningún tipo de escrúpulo en el cumplimiento de su trabajo. Destacan, ya desde lejos, las numerosas iglesias repartidas por toda la ciudad, entre ellas la de Santa Sofía situada en el sector oriental de la ciudad; otro edificio emblemático es el castillo de Serdica, éste en el extremo occidental y que fue el refugio del Príncipe lasombra Basilio el Mayor principalmente en sus niveles inferiores.

Dos pequeños ríos rodean la ciudad, de nombres Perlovets y Vladaya, los cuales son fácilmente vadeables y que proporcionan agua potable a Sofía.

Las posadas y las tabernas son muy habituales en la ciudad, con lo que los pjs no tendrán ningún tipo de problema para encontrar alojamiento.

Otro lugar importante de la ciudad son los famosos baños termales y fríos que, aprovechando los manantiales subterráneos que pueblan el subsuelo de Sofía, gozan de gran prestigio entre la clase más poderosa de la ciudad. Originarios de la época romana, estos baños aprovechan las propiedades terapéuticas que los manantiales que aquí se encuentran proporcionan. Muchos tratos, lícitos e ilícitos se han cerrado entre las paredes de los edificios que los albergan.

Por lo que hace referencia a la población cainita de Sofía, mucho han cambiado las cosas desde el intento de asesinato sufrido por el lasombra Basilio por parte del assamita Husayn al Fatín. El asesino cayó en letargo, permaneciendo su cuerpo escondido bajo la Casa del Águila, en una cripta oculta en los niveles inferiores de ésta. Por su parte Basilio marchó hace poco rumbo a la península ibérica abandonando la región al producirse la invasión otomana.

Pocos son los cainitas que aún permanecen en Sofía, entre ellos la capadocia Amalia de Tracia, el assamita Farouk Al-Almathya y el setita Tarmuk, demás del tzimisce Kolov.

AMALIA DE TRACIA

Para ver una descripción de la historia de este personaje consultar el suplemento Transilvania Nocturno

AMALIA DE TRACIA, CAPADOCIA DE SEXTA GENERACIÓN

FUE 2, DES 3, RES 5. CAR 4, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 3, AST 4.

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Empatía 2, Esquivar 2, Liderazgo 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Etiqueta 2, Herbolaria 1, Música 4, Pericias 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Medicina 3, Ocultismo 1, Sabiduría popular 3, Senescal 3, Teología 2.

Disciplinas: Áuspex 5, Fortaleza 2, Mortis 5, Potencia 3, Presencia 4.

Trasfondos: Criados 3, Rebaño 3, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3.

Camino: Cielo 6.

Fuerza de Voluntad: 9.

FAROUK AL-TALMATHYA

Natural de la ciudad de Damasco, el joven Farouk heredó de su padre la habilidad y la destreza en las armas, aspecto que le valió para encontrar su puesto rápidamente entre las tropas que luchaban contra los invasores cristianos de tierra santa. A la edad de veinte años llamó la atención de un ghoull assamita por su habilidad con la espada y su capacidad de pasar desapercibido en las incursiones nocturnas, para las cuales siempre era uno de los elegidos. Durante el transcurso de una de éstas fue herido mortalmente por

una flecha la cual le alcanzó en el pecho y perforó uno de sus pulmones. Abandonado a su suerte, estando inconsciente fue recogido por el Sire del ghouls que lo había descubierto, el cual lo llevó hasta su refugio y allí lo convirtió en lo que es ahora. Ya recuperado y una vez aceptada su nueva situación fue enviado a la fortaleza secreta de los assamita donde fue instruido en las artes típicas de su nuevo clan. Ahora ha salido por primera vez desde que llegó allí y fue enviado hasta la ciudad por donde pasarán los pjs, hace de esto unos diez años. Actualmente su mayor preocupación son las maquinaciones de Amalia y una especie de culto secreto que ésta ha instaurado en la ciudad. Farouk ha decidido no actuar de momento a la espera de la decisión que tomen sus superiores del Alamut.

FAROUK, ASSAMITA DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 3. CAR 3, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 2, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Etiqueta 1, Sigilo 3, Supervivencia 2, Tiro con arco 1.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 2, Política 2, Sabiduría popular 1.

Disciplinas: Celeridad 1, Dominación 1, Extinción 4, Ofuscación 3, Presencia 2.

Trasfondos: Contactos 2, Influencia 2, Mentor 2, Posición 1, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Camino: Caballería 6.

Fuerza de Voluntad 6.

KOLOV, TZIMISCE BÚLGARO

Nacido en las frías tierras lituanas, el joven Kolov era un joven arrogante y orgulloso que, enamorado de la hija del jefe de su clan, no aceptó que ésta lo ignorase y rechazase sus propuestas, para acabar siendo ofrecida como esposa al hijo de un poderoso señor de la zona el cual la convirtió en su esposa. Enfurecido y loco de rabia el joven Kolov entró a escondidas en la casa de los jóvenes esposos la noche de su matrimonio y allí los mató a ambos, eso sí, tras hacerles saber el motivo por el cual iban a perder la vida. Alertado por los ladridos de los perros consiguió huir antes que fuese capturado y permaneció escondido en los fríos bosques de la región hasta que se decidió a acudir a su familia solicitando su ayuda. Grande fue su dolor al comprobar que todos ellos habían sido quemados dentro de la casa principal como castigo al delito cometido por su primogénito. Perseguido, consiguió eludir a aquellos que lo querían muerto y se dirigió hacia el sur. Allí entro al servicio de un noble búlgaro, el cual lo acogió por su gran destreza en el arte de la caza. Poco a poco fue ganando poder dentro de la hacienda del noble, hasta que éste lo convirtió en un ghouls a su servicio. Años pasaron hasta que Kolov alcanzó la recompensa definitiva, siendo convertido en lo que es ahora por su Señor. Desde ese momento han pasado muchos años, y el proscrito Kolov es ahora un importante cainita en una de las más importantes ciudades del mundo conocido.

En la actualidad, su mayor preocupación es la presencia de los soldados otomanos en la zona, así como la llegada de nuevos cainitas –principalmente assamitas –y lo que ello puede suponer en su delicada posición en la ciudad de Sofía, más teniendo en cuenta la creciente presión a la que está siendo sometido por los miembros del clan tremere.

KOLOV, TZIMISCE DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 3, DES 3, RES 4. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 2, Supervivencia 4, Tiro con arco 3.

Conocimientos: Investigación 1, Medicina 1, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Animalismo 1, Celeridad 1, Fortaleza 2, Protean 1, Vicisitud 2.

Trasfondos: Aliados 1, Influencia 2, Rebaño 3.

Virtudes: Convicción 2, Instintos 2, Coraje 4.

Camino: Bestia 5.

Fuerza de Voluntad: 7.

Pero lo más importante para la aventura no es el hecho que los pjs puedan relacionarse con los cainitas aquí presentes, sino el hecho que será en esta ciudad donde serán interceptados por un mago perteneciente a la misteriosa orden encargada de vigilar el Hagia Sophia, lugar donde supuestamente –como

acertadamente así piensan –los adoradores de la bestia piensan invocarla. En un principio, este mago será tratado como un pnj, pero a continuación se dan unas breves ideas para el supuesto que quiera ser interpretado como un nuevo posible pj.

EL HIJO DE HAMALABAAN

Para entender con quien se encuentran los pjs es necesario retroceder en el tiempo y recordar la figura del mago llamado Hamalabaan, un antiguo sabio babilónico. A pesar de su muerte consiguió expulsar al demonio al que había convocado erróneamente, devolviéndolo a su mundo. Por supuesto, éste no estuvo muy satisfecho con el resultado del enfrentamiento y su figura fue recordada por muchos adoradores que vieron en él a la figura demoníaca que los conduciría a la victoria definitiva. Entre todos estos encontramos a una secta conocida como Los Seguidores de la Bestia, un grupo de magos que adoraban a un grupo de demonios que en realidad no eran más que unos miembros del clan de los baali. A lo largo de centurias éstos cainitas vieron en el oscuro demonio de las antiguas leyendas la clave para su triunfo sobre el resto de clanes la ascensión de los Infiernos a la tierra.

Pero no eran los únicos que recordaban la terrible presencia diabólica. Estos otros –aparte de muchos estudiosos que descubrieron la leyenda ya sea por casualidad o por llevar a cabo una búsqueda meticulosa –eran los magos seguidores de las enseñanzas del mismo Hamalabaan, los cuales se agruparon en una organización conocida como los Hijos de Hamalabaan. A lo largo de los siglos reclutaron a todos aquellos que dejaron entrever un importante potencial mágico que pudiese servir a sus planes de detener a los adoradores de la Bestia. Mediante libros encontrados y a su uso de los poderes que les habían sido concedidos descubrieron que los maléficos baali estaban detrás de los adoradores de la Secta de la Bestia, nombre con el que también eran conocidos.

Cuando se produjo la invasión de los cruzados de la ciudad de Bizancio los baali intentaron invocar al demonio pero fracasaron y fallecieron todos los que allí estaban involucrados. Gracias a la ayuda de los magos y a un grupo de cainitas –los pjs que empezaron a jugar en los albores del siglo quinto o sexto –los planes de los satanistas fueron desbaratados y todos sus líderes murieron en la refriega. Naturalmente, eso no detuvo a los enemigos de los pjs, pero aunque éstos habían quedado sumidos en el letargo los baali habían sufrido pérdidas peores. La principal es que todos los que conocían la forma de invocar al demonio habían fallecido. Sólo había una forma de poder volver a intentar la llamada, y esa era encontrando el libro donde el ritual estaba escrito. Desafortunadamente para ellos desconocían su paradero, y no fue hasta bien entrado el siglo XV que hallaron una pista que podía conducir hasta él. Además, la entrada a la ciudad de Bizancio les estaba vedada por los seguidores de Hamalabaan los cuales permanecían expectantes ante un posible ataque de sus antiguos enemigos.

Tras la batalla del año 1204 los magi supervivientes escondieron los cuerpos en letargo de los cainitas que habían sobrevivido al enfrentamiento para que nadie pudiera dañarlos hasta que llegara el momento en que tuvieran que ser despertados de nuevo. Lamentablemente, muchos posibles magi fueron asesinados poco antes que entraran a formar parte del grupo, lo que les hizo pensar que los Baali estaban próximos a un nuevo intento de realizar la invocación. La llegada de las tropas otomanas no hizo sino intensificar el miedo que este nuevo hecho se produjese antes de lo previsto.

Por eso, los Seguidores de Hamalabaan utilizaron sus poderes mágicos para buscar posibles fuentes de ayuda, y así fue como descubrieron la presencia de los pjs. Entonces, el magi principal decidió enviar a uno de sus principales ayudantes a buscar a estos extraños llegados de occidente.

Su idea es llevarlos hasta Bizancio y allí explicarles los hechos a la espera que los nuevos pjs se les unan. Si así sucede les explicarán que enviaron un grupo a intentar despertar a los cainitas aletargados pero que perdieron el contacto y temen que fueran descubiertos por los baali. Si los pjs acceden les darán instrucciones de cómo llegar a la cripta donde reposan los cuerpos aletargados. Para ello deberían cruzar territorio enemigo, pero eso es ya adelantar acontecimientos.

Creación de un magi: Si algún pj es el que acaba llevando al pj mago se presentan dos opciones a la hora de crearlo: una es crear un mago usando las reglas del juego Mago: La Cruzada, y la otra es utilizar un humano normal adaptando posibles disciplinas vampíricas (principalmente Taumaturgia, Áuspex, Dominación o Presencia entre otros) y añadiéndole posibles poderes que puedan estar presentes en módulos como Hechicero o Gitanos, además de algún objeto mágico de innegable utilidad. El mago en cuestión no ha de ser una medianía sino que se trata de un poderoso hechicero, así que sus poderes han de estar en concordancia con su papel.

El encargo del Magi: Esta parte se inicia en la misma ciudad de Bizancio. Tras ponerse de acuerdo como el pj magi (en caso de ser finalmente un pj y no un pnj) descubre sus poderes sobrenaturales, ambos tratarán sobre como es tentado por los miembros de la orden de los Hijos de Hamalabaan para unirse a sus filas, como pasaron los años y todo lo que sabe sobre la historia. Normalmente, cuando el pj entró en la orden no era más que un vulgar aprendiz, aunque eso sucedería siendo muy joven. Con el paso de los años iría ganando poder y participación en las decisiones y los conocimientos de la orden. Ahora, cuando ronda ya los sesenta –no es ningún jovencuelo –el pj es llamado para cumplir un encargo vital.

Qué sabe exactamente el pj? La orden de los Hijos de Hamalabaan nació nadie sabe cuando, aunque los estudiosos de la hermandad creen que fue aproximadamente a finales del segundo milenio antes de Cristo (siguiendo el computo de años que se utiliza en esos momentos). Su organización se mantiene igual que desde entonces, estando formada por unos diez miembros, siendo escogido uno de ellos como el Hijo principal. Tras él en orden de importancia encontramos dos consejeros, mientras que el resto desempeñan las tareas de vigilancia para impedir que ningún enemigo ose acercarse al monumento conocido como el Hagia Sophia. En todos los años que la orden ha permanecido alerta, pocos han sido los baali o los Seguidores de la Bestia que han conseguido acercarse lo suficiente al edificio aunque ninguno ha logrado finalizar el ritual. La vez que más cerca estuvieron de ello fue con motivo del asalto de los cruzados a la ciudad, aunque finalmente consiguió evitarse la desgracia. A raíz de ello un grupo de cainitas que colaboraron con los magi cayeron en letargo. Según la leyenda –y las averiguaciones llevadas a cabo por los magi que vivieron esos años –esos cainitas tendrían un papel fundamental en un futuro intento por parte de los baali de realizar nuevamente el ritual. Además, los magi descubrieron la presencia de otro grupo de cainitas llegados de las tierras situadas al otro lado del mar y que compartirían protagonismo con ellos. Hace poco lograron identificar a esos cainitas –los pjs –y el Hijo principal ha decidido enviar al pj magi a buscarlos. Lo que teme el magi es que una capa de sombras oculta el pasado de esos vampiros, una capa que no hace presagiar nada bueno. El magi piensa que uno de ellos oculta un oscuro secreto que puede poner en peligro su tarea, pero no puede arriesgarse a ignorarlos. Hace poco envió dos magi a buscar los cuerpos de los cainitas aletargados pero perdieron el contacto con ellos, y eso le hace sospechar que los baali están preparando su ofensiva. El magi –de nombre Mirko –cree que intentarán el asalto cuando las tropas otomanas entren en la ciudad, aprovechando el caos y la destrucción que se ocasionará. También sabe que es necesario para realizar el ritual un lugar que sirva de conexión entre los dos mundos, el terrenal y el del demonio. Los baali consiguieron en el pasado que el Hagia Sophia se convirtiera en ese punto –ignora como, pero cree que influyeron de manera sutil durante la construcción de la iglesia –y ahora es imprescindible para ellos. Una vez el demonio fue expulsado por vez primera, para volver a ser llamado necesita un lugar de gran poder mágico –eso los baali ya lo tienen con el Hagia Sophia –y además que la sangre se derrame a su alrededor –y eso cree el magi que sucederá cuando los turcos asalten la ciudad, por eso los baali están esperando el momento –con lo que el momento está próximo y el tiempo apremia. A la pregunta de porque no destruyen la iglesia, el magi contesta que prefiere saber donde van a atacar los demonios a ser totalmente ignorante del lugar y la fecha, pues si el Hagia Sophia no existiese sin duda los baali buscarían otro lugar, y eso añadiría una dificultad extra a la tarea.

La acción se inicia a principios de abril del 1453, concretamente el día 3 (el asedio de la ciudad dará comienzo el día 7 del mismo mes). Todos los miembros de la orden llevan aproximadamente un año encerrados en su refugio, un edificio de dos plantas situado en la zona del Gran Bazar. La casa no destaca en nada especial por encima de las demás, pero es únicamente de puertas afuera. Interiormente, se trata de uno de los edificios con una concentración de poder y conocimientos mayores más grandes que quedan aún en la ciudad de Bizancio. Además de los dos pisos, una puerta oculta conduce hasta un conjunto de corredores subterráneos en los cuales los magi han ido acumulando libros, papiros y pergaminos a lo largo de los siglos, y que cuando se instalaron aquí los trasladaron definitivamente. El personaje jugador destaca por su brillante inteligencia y por el hecho de ser un estudioso empedernido lo cual ha hecho que las tareas más difíciles o engorrosas hayan sido adjudicadas a su persona. Desde bien pronto los otros magi lo trataron como un igual, no como un recién llegado, al igual que ha hecho él con los que en décadas posteriores se han ido uniendo a su causa.

Así, mientras el pj se encuentra en los subterráneos del edificio revolviendo entre los papeles uno de sus compañeros vendrá a buscarlo, un hombre de treinta y dos años llamado Pietro y que lleva unos quince años junto a ellos. Enrolado en un barco de la armada veneciana, su potencial fue descubierto por la orden durante una estancia que realizó su barco en la ciudad.

“Miguel (nombre que daremos al magi a menos que el personaje sea finalmente un pj y el jugador decida darle cualquier otro nombre que él considere pertinente), Mirko desea vernos a todos en la capilla principal en unos diez minutos. Al parecer tiene una noticia que darnos”.

Poco después los miembros de la hermandad estarán reunidos en una sala bastante espaciosa, de forma cuadrada y ocho metros por cada lado. La única decoración de la sala es un dibujo que representa el

símbolo de la orden. Una vez allí todos los magi de la hermandad, Mirko procederá a explicarles el motivo de la llamada.

“Queridos hermanos, hoy me han llegado las noticias que tanto hemos estado temiendo durante años. Las tropas de Mahomet II están listas para iniciar el asedio. Una vez terminada la construcción de la Rumeli Hissar este era un hecho que no escapaba a nadie, y parece que el sultán ha dado por fin su consentimiento. Constantino Dragases ya no puede hacer nada por evitarlo, cualquier maniobra política está ya vacía de toda esperanza. No sabemos cuanto va a poder resistir la ciudad, así que deberemos darnos prisa. Hemos de saber en que lugar se encuentran los extranjeros que llegarán de occidente para ayudarnos, así que prepararemos el ritual para intentar descubrir su paradero actual. Hermano Efenthe, prepáralo todo para esta tarde a las cinco”.

Tras esta noticia todos los hermanos se retirarán a sus habitaciones a meditar y prepararse para llevar a cabo el ritual.

Tras una frugal comida y un par de horas de descanso habrá llegado momento. Uno a uno todos los magi se irán trasladando hasta la sala principal, la misma donde se reunieron anteriormente. Allí, vestidos todos con unas túnicas de color azul oscuro y como único adorno un amuleto con el símbolo de la orden unirán sus manos. El magi principal –Mirko –empezará a entonar una letanía y poco a poco los allí reunidos empezarán a sentir como si flotaran, *“como si algo se hubiera separado de su cuerpo y se lanzara a gran velocidad a través del aire. Se verán como si abandonarán la ciudad de Bizancio a una velocidad increíble, hasta que esta no se convirtiese más que en un lejano punto en la tierra. Cruzarán valles y ríos, llegarán a una zona montañosa y allí, en las escarpadas cimas de los Cárpatos verán un grupo de viajeros que viajan en dirección hacia la ciudad de donde partieron los magi en su viaje. De pronto, las brumas oscurecerán la imagen y permanecerán así unos instantes hasta que vuelvan a abrirse. Entonces, todos verán una ciudad, Sofía, y un camino. Es de noche y por él llegan los mismos viajeros que vieron con anterioridad. Hace poco que ha oscurecido y allí de pie, en el interior de las murallas al otro lado de la puerta una figura espera, cubierta con una capa, a los que por allí llegan. La imagen se hace más clara hasta poder vislumbrar con claridad la faz del que allí espera: Miguel”.*

Tras esta visión las cosas estarán claras para todos, incluido el pj. Los que seguían los senderos de los Cárpatos eran los caintias occidentales, y el lugar donde se encontrarán será en la ciudad de Sofía, y más concretamente con el pj magi. Así pues, las preparaciones deberán acelerarse para que el pj pueda partir antes que la ciudad quede sitiada por los otomanos, lo cual acabará ocurriendo el día 7 de abril.

El encuentro: Los pjs llegarán a la ciudad de Sofía cuando –por supuesto –ya haya oscurecido. Los guardias vigilan atentamente todas las entradas a la ciudad, con abundantes soldados en cada una de las puertas y patrullando las murallas. Al cruzar, los pjs verán una ciudad bastante diferente a las que han dejado atrás con anterioridad. Quizás sea la proximidad con Bizancio, pero Sofía emana una sensación completamente diferente a las poblaciones que han ido dejando atrás en la zona de los Balcanes y los Cárpatos. Las calles –dependiendo de la hora a la que haya llegado –estarán más o menos llenas de gente, pero si los pjs sacan una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8 verán una figura medio oculta por las sombras que los observa en una esquina en un edificio cercano. Aquí supondremos que Miguel sigue siendo un pnj, en caso de tratarse de un pj éste ya se comportará como más le plazca. El hombre no hará ningún gesto para esconderse ni alejarse, y si los pjs lo han visto esperará que estos se acerquen hasta donde él se encuentra. Cuando lleguen se dirigirá a ellos en griego o latín dependiendo de que lengua dominen mejor los cainitas, aunque también podría utilizar alguna de las otras que domina. Los saludará con un gesto y les dirá lo siguiente:

“Mi nombre es Miguel y vengo de Bizancio a buscaros. Por favor, si queréis hacer el favor de acompañarme, creo que las explicaciones que os daré os resultarán satisfactorias e interesantes. Estad tranquilos, no debéis temer nada de mí. Estoy aquí para ayudaros, no para dañarlos”.

Si los pjs lo creen, Miguel los acompañará a través de las calles de Sofía hasta una posada llamada El Ala y la Garra, un local muy lujoso –uno de los más lujosos de la ciudad –y donde todos los que allí se encuentran son personajes de alta alcurnia o de alto poder adquisitivo. Una vez allí Miguel los acompañará hasta un reservado situado en la planta baja donde les explicará el porqué de irlos a buscar:

“Como ya os dije anteriormente, vengo de la misma Bizancio para buscaros. Se en qué estáis metidos, que es lo que os trae desde vuestro lugar de origen hasta aquí. Buscáis un libro, un supuesto libro que proporcionaría un poder inmenso a quien lo poseyera. Pues siento desilusionaros, pero lamentablemente ese libro ya no está a vuestro alcance. Bien, ni al vuestro ni al nuestro. Estoy aquí representando un grupo de gente herederos espirituales de aquel que escribió el libro que perseguís, Los Hijos de Hamalabaan. El primer mentor de mi orden, Hamalabaan fue el mago babilónico que escribió el Naaralahs, el Libro del Conocimiento Prohibido. Como quizás sepáis, Hamalabaan viajó a lo largo y ancho del mundo que conocía recopilando sabiduría y conocimiento, los cuales transcribió en unos papiros que dieron lugar al citado libro. En éste, Hamalabaan halló diversos rituales mágicos que

habían de conferirle un gran poder, un poder que lo haría un ser prácticamente a la altura de los dioses. Desgraciadamente, no fueron éstos los que respondieron a su llamada, sino un demonio, no uno de los peores, pero sí uno lo suficientemente poderoso como para desafiar al mundo entonces conocido. Este demonio, conocido como el Khytsñibetch, se enfrentó a Hamalabaan en brutal duelo. Grande era el poder del demonio, pero el babilonio era quizás el mago más poderoso que jamás haya hollado la tierra. Y venció. Consiguió desterrar a la Bestia, pero eso sí, a costa de su propia vida. Pero el Khytsñibetch no había sido derrotado, sino únicamente desterrado. Conocedores de este hecho vital, los discípulos de Hamalabaan decidieron prepararse para el día en que la Bestia volviese para arrasara la tierra. Pasaron siglos, y el demonio no dio señales de volver. Pero entonces, mis precursores en la orden descubrieron que no eran los únicos conocedores de la existencia de ese demonio. Un grupo de vuestros hermanos, unos vampiros llamados Baali conocían el ritual de llamada. Desgraciadamente para ellos, su poder era incompleto para abrir el portal que une la tierra con el plano de existencia de la criatura, así que construyeron un lugar que sirviera de nexo entre ambos mundos. Y ese lugar es el Hagia Sophia. ¿Qué por que no lo hemos destruido si sabemos su finalidad? Porque así sabemos el lugar donde los baali piensan realizar la ceremonia. Si destruyésemos el templo los adoradores podrían buscar otro lugar donde realizar la ceremonia, y eso supondría un grave problema para nosotros pues ignoraríamos el lugar donde se abriría el portal. Así al menos sabemos donde lo intentarán. Además, al verse privados de ese poder que necesitan, los adoradores de la Bestia precisan un gran sacrificio para llevar a cabo la apertura. Y ya lo intentaron una vez. Cuando los cruzados asolaron Bizancio un grupo de los baali, la Secta de la Bestia como se llaman a sí mismos intentó abrir la puerta. Afortunadamente, un grupo de cainitas consiguieron evitarlo. Los baali perecieron y la Bestia no fue llamada, aunque vuestros hermanos que allí participaron cayeron en un extraño sueño. Los escondimos, pues aunque los baali habían sido derrotados, su fracaso era sólo temporal. Aquellos que conocían el método para unir los dos mundos perecieron, pero los supervivientes empezaron a buscar de nuevo el libro prohibido. Pasaron nuevamente siglos, aunque hace poco consiguieron recuperarlo de una abadía situada en la península itálica y con él aprendieron nuevamente la forma de llamar al Khytsñibetch. Sus poderes son grandes, pero también los nuestros. Además, están los cuerpos escondidos de aquellos que una vez frustraron los planes de los demonios. Por eso he sido enviado a buscarlos. Esperamos que con vuestra ayuda podamos evitar nuevamente sus planes. El momento se acerca. Las tropas turcas rodean ya Bizancio, y eso sólo significa una cosa: cuando la ciudad caiga, ahora que las fuerzas occidentales la han abandonado, los baali tendrán el camino libre para llegar al Hagia Sophia y además disfrutarán de la masacre que necesitan. La ciudad será arrasada y las calles se teñirán de rojo; que peor momento para la llegada de un demonio de la destrucción que este, el fin de la joya de oriente”.

Tras esto, los pjs podrán bombardear a preguntas a Miguel que intentará contestarlas lo mejor que pueda. Si finalmente aceptan, en cuanto sea posible el magi les solicitará partir cuanto antes para llegar a Bizancio antes que ésta caiga en poder de los turcos.

BIZANCIO

LA CIUDAD SITIADA

Tras abandonar la ciudad de Sofía en compañía de Miguel el grupo debería coger el camino principal que conduce directamente hasta la ciudad de Bizancio. Esta vía dispone en gran parte de su trayecto –de unos quinientos kilómetros de longitud aproximadamente –de un ancho que permite el paso de hasta dos carros sin ningún tipo de problemas de espacio. En gran parte discurre paralela al río Maritza, atravesando un terreno con ligeras dificultades montañosas, aunque en su mayor parte no supondrán ninguna dificultad para el avance del grupo. A medida que los pjs vayan acercándose a Bizancio la presencia de soldados turcos irá siendo cada vez más evidente. Numerosos grupos de guardias se encuentran a lo largo del camino, en principio sin poner ningún impedimento a su avance.

Cuando, tras varias jornadas de viaje los pjs lleguen ya a las inmediaciones de Bizancio entonces las cosas ya serán diferentes: la presencia de las tropas es más que evidente, y cuando se encuentren a menos de quince kilómetros de la ciudad su paso por el camino principal les estará ya completamente vedado. Desde la lejanía ya podrán vislumbrarse las columnas de humo que surgen de la ciudad. Los campamentos de soldados turcos son más que numerosos y las patrullas por los alrededores abundan más que otra cosa.



Desde la distancia el espectáculo es sobrecogedor. Una miríada de gente rodea la ciudad amurallada mientras decenas de incendios iluminan los edificios bizantinos. La oscuridad de la noche se ve ligeramente atenuada por el resplandor de la ciudad. No hay asaltos nocturnos, pero las piezas de artillería otomana siguen castigando las defensas de la ciudad. Acercarse y evitar a todas las tropas sería misión imposible para un grupo de humanos cualquiera, pero los que intentarán entrar no son precisamente eso. Supondremos que los pjs serán capaces de esquivar la vigilancia turca y bizantina y franquear las murallas, aunque la forma como lo consigan y las dificultades que se encuentren ya dependen de los jugadores y el narrador.

Así, los pjs se encontrarán en una ciudad que en la actualidad no supera los setenta mil habitantes, cuando en la antigüedad había superado el millón de almas. Cientos de edificios abandonados, otros en ruinas y otros ardiendo jalonan la antigua metrópolis. Los pocos que aún permanecen lo hacen conscientes que la salvación es ya una utopía y lo único que esperan es saber cuando se producirá el que será el asalto definitivo. Los turcos han realizado ya algunos intentos aunque infructuosos hasta la fecha, siendo rechazados por los defensores con las pocas fuerzas que aún les quedan. Pueden verse también, a lo lejos, diversas embarcaciones sin duda pertenecientes a venecianos y genoveses.

Cuando consigan atravesar las murallas Miguel los conducirá hasta el edificio de los magi, lugar donde los esperan el resto de los compañeros del humano. A éstos no les importará que los cainitas conozcan su localización, pues están convencidos que ahora es el momento del enfrentamiento definitivo con los

adoradores de la Bestia. Vencer o morir, ese es su pensamiento. O triunfarán los baali o fracasarán definitivamente.

A través de calles estrechas y vacías, algunas llenas de escombros y otras con cadáveres medio calcinados los pjs serán conducidos hasta la zona del Gran Bazar. Al llegar, la puerta se abrirá y serán recibidos por uno de los hermanos de la Orden. Tras hacerlos pasar los acompañarán hasta una sala situada en la primera planta, una habitación rectangular con una gran mesa central rodeada por una veintena de sillas. Allí se encuentran todos los magi de la orden, seis en total –contando a Miguel –pues el resto han fallecido, dos víctimas de los ataques otomanos y los otros dos que desaparecieron en plenas península de Anatolia cuando fueron enviados por Mirko para encontrar los cuerpos aletargados de los cainitas escondidos en la cripta.

La conversación con los magi: Durante el encuentro con el grupo de magi los pjs, a través de Mirko serán nuevamente informados de todo lo concerniente al enfrentamiento entre los adoradores del demonio y los seguidores del antiguo babilonio. En caso que tuvieran alguna duda pendiente y que Miguel no pudiese haberles contestado éste será el momento de hacerlo. El Hijo Principal les relatará nuevamente –si por lo que fuera Miguel no lo hizo al considerar oportuno no revelarles todos los detalles –la historia referente al Khytsñibetch tal y como aparecía en un párrafo anterior. Si los pjs han accedido –si no, no estarían aquí –a ayudar a los magi Mirko les explicará donde encontrar los cuerpos de los cainitas aletargados, alentándolos a partir para conseguir regresar cuanto antes.

Los sueños: Es posible entonces que el pj capadocio o bien el pj ventrue piensen en los sueños que los han ido acompañando durante la última parte del trayecto. Si comentan a los magi si ellos han tenido algo que ver éstos contestarán que no, pero si mencionan la presencia del anciano los magos se mirarán incrédulos entre ellos y asentirán con una leve inclinación de cabeza. Entonces les explicarán que creen reconocer la figura del anciano, y que se trata ni más ni menos que de Hamalabaan. Según la interpretación que pueden hacer del sueño los magos creen que se trata sin duda de una indicación, un objetivo (eso suponiendo que no lo descubrieran por ellos mismos). Naturalmente animarán a ambos pjs a seguir el camino marcado por los sueños, aunque eso signifique que han de abandonar a sus compañeros de viaje mientras éstos se dirigen a buscar a los cainitas aletargados, pues sin duda la ciudad de Bizancio no dispone de mucho tiempo y posponer alguna de las acciones podría ser fatal para su objetivo.

En este punto habrá que tener en cuenta a quien pertenece la lealtad del pj capadocio (si es que fue él el que cayó en las redes del demonio Bescarath). Si el pj está en deuda con éste último sin duda encontrará muy difícil el hecho de querer cumplir la misión que le solicitan los magos. Recordando el sueño, la única forma de encontrar a los capadocios era matar al demonio. Pero si se niega a lo que le piden sin duda levantará las sospechas de los humanos (recordemos que en sus visiones vieron una sombra que se cernía sobre el grupo, y entonces podrían identificar correctamente al pj capadocio como el culpable de esas sombras amenazadoras).

A partir pues de este punto el grupo de pjs tendrán diversas posibilidades de actuación: seguir todos juntos e ir a buscar los cuerpos de los cainitas (en este viaje los acompañará Miguel para servirles como guía), dividirse e ir unos a por los cuerpos y los otros –léase pj capadocio y pj ventrue –a intentar descifrar los sueños, y otra posibilidad, que el pj capadocio ignore el sueño que tuvo y que lo induce a enfrentarse a Bescarath. Sea cual sea la opción escogida, a continuación vienen las explicaciones de las diversas posibilidades. Cualquier otra línea de actuación queda ya a cargo de la improvisación del narrador, como siempre.

EL VIAJE A LA CRIPTA

El primer obstáculo que encontrará el grupo será abandonar la ciudad y cruzar el estrecho por mar. Naturalmente deberán hacerlo por la noche y en un bote de reducido tamaño para evitar ser detectados, con lo que el hecho de plantearse llevar monturas será una utopía. Ya se podrán preocupar de conseguirlas posteriormente. Para llegar hasta la zona del Galacia, lugar donde se encuentra la cripta el grupo deberá viajar a lo largo de unos cuatrocientos kilómetros de terrenos áridos y desiertos, vacíos de pueblos en casi su totalidad. Tras dejar atrás la ciudad de Nicomedia les esperan unos doscientos kilómetros de terreno montañoso, estéril, habitado únicamente por tribus nómadas que son las únicas capaces de sobrevivir en esos parajes. Una vez cruzadas las montañas los pjs llegarán a un terreno mucho más plano pero no por ello menos peligroso: la escasez de agua hace que la vida en este lugar sea muy difícil –no en vano el grupo se adentrará en el territorio conocido como el Mar Salado –y las posibilidades que tendrá el grupo de alimentarse muy escasas.

Volviendo a la partida, Miguel los acompañará para servirles de guía y conducirlos hasta la cripta, aunque antes de partir Mirko les advertirá: hace un par de meses envió a dos hermanos de la orden a buscar los cuerpos de los cainitas aletargados pero perdieron el contacto con ellos cuando se encontraban a la altura del río Sakarya. Sospecha que el hecho es debido a la intervención de los baali, así que instará al grupo que extreme las precauciones.

Volviendo a la partida, hacerse con un bote para cruzar el estrecho no será tarea difícil, lo más problemático será lograr hacer esto último. Los barcos latinos permanecen anclados en el puerto, pero la vigilancia en ellos es extrema. Mucho más sencillo sería dirigirse a alguno de los numerosos edificios abandonados que se encuentran en los muelles de los que dispone la ciudad. Una vez conseguido uno, y al amparo ya de las sombras, ya es tarea del narrador facilitar o dificultar el cruce del estrecho, pero alguna emoción no iría mal para darle ambientillo.

Si finalmente consiguen cruzar y llegar al otro lado “lo único” que deberán hacer será evitar las numerosas patrullas otomanas que vigilan la costa y sus alrededores. Además, son numerosos los assamitas que por allí se encuentran camuflados entre los soldados turcos. Afortunadamente para el grupo, a menos que den alguna señal que pueda alertarlos los pjs serán capaces de traspasar las tropas sin llamar su atención.

Así, una vez cruzado el estrecho los cainitas tendrán un camino relativamente tranquilo hasta la ciudad de Nicomedia, al menos si consiguen avanzar sin llamar demasiado la atención. No sería mala idea evitar los soldados turcos, pues éstos pueden verse intrigados por un grupo que se aleje de la zona del conflicto. Además, estará el tema del transporte, pues a menos que hayan tenido alguna idea brillante para conseguir caballos no tendrán otro remedio que robárselos a los soldados turcos, ya que será imposible encontrar ninguno por los alrededores.

El camino que lleva hasta la ciudad es bastante ancho, fácil de transitar por él pues hay que tener en cuenta que a lo largo de siglos ha significado la vía que unía Bizancio con la península de Anatolia. Tras recorrer los cien kilómetros que separan las dos ciudades, los pjs se encontrarán en una localidad que está completamente bajo el dominio de las fuerzas turcas. Hace ya años que los otomanos conquistaron la zona y los rastros de la antigua cultura bizantina poco a poco han ido siendo borrados. Aquí si que los pjs tendrán alguna posibilidad de encontrar monturas, aunque deberán ir con cuidado pues la presencia de soldados es también muy importante.

Dejando atrás la ciudad, ante ellos se encuentra una zona montañosa en la que los poblados son bastante escasos. La única carretera importante las atraviesa y conduce hasta la ciudad de Eskixehir, justo al otro lado de las montañas. El camino que conduce hasta allí es muy estrecho (y peligroso en algunos tramos) lo cual dificultará el avance del grupo. No encontrarán a ningún viajero a lo largo de la travesía pues únicamente los nómadas que habitan estas tierras viajan por aquí, y si quisiesen encontrar algún poblado deberían abandonar el camino principal y seguir alguno de los estrechísimos senderos que lo jalonan cada decena de kilómetros y que podrían conducirlos hasta algún pequeño pueblo perdido entre los riscos. Tras recorrer la distancia que los separa de la ciudad de Nicomedia de la de Eskixehir llegarán finalmente a esta última. Es de suponer que debido a la falta de alimento que habrán sufrido en su viaje el grupo se encuentre bastante hambriento –supondremos que todos menos Miguel, claro –así que no debería extrañarnos que decidieran pasar un rato alimentándose en este pequeño pueblo de no más de quinientos habitantes. Naturalmente les va a hacer falta, pues ante ellos se abre la inmensidad del Desierto Salado y allí si que las posibilidades de encontrar alguna fuente de sangre son prácticamente nulas (si exceptuamos a las monturas, en caso que las lleven, claro, aunque si recurren a ellas luego deberían pensar en la vuelta).

Abandonando la ciudad rumbo al Desierto Salado, el grupo entrará al principio en una zona relativamente desierta, seca, yerma de agua y de vida al menos hasta llegar a las inmediaciones del río Sakarya, el último lugar donde podrán encontrar un poco de vida vegetal: arbustos y matorrales, y poca cosa más. Más allá únicamente les espera el desierto. Supuestamente, aquí es la zona donde se perdió el rastro de los dos magi enviados por Mirko. Mediante sus habilidades telepáticas los magi que permanecieron en Bizancio establecieron contacto (lamentablemente, este contacto era en una única dirección pues únicamente les permitía leer los pensamientos de los dos enviados, no al revés, ni tampoco establecer ningún tipo de contacto directo entre los dos grupos) con los dos magos, pero una sombra oculta la situación de éstos y desde entonces no ha sido posible restablecerlo. Ahora, cuando los pjs crucen más allá del río Sakarya volverá a suceder lo mismo, y este hecho sumirá en la desesperación a los magi que permanecen en Bizancio. Naturalmente, Mirko tenía razón al suponer que los baali están detrás de este hecho. Reconocieron la presencia de los dos magos abandonando la ciudad y decidieron seguirlos. Su viaje fue notificado a los baali que permanecían ocultos cerca de esta zona, pero cuando estos se acercaron a los dos humanos éstos descubrieron su presencia y se entabló una lucha en el transcurso de la cual murieron cuatro cainitas (eso sí, de escaso poder) y los dos magos. Es muy posible que cuando el grupo llegue a las

ruinas de Amorium, situadas en pleno Desierto Salado, encuentren los cuerpos enterrados de los muertos, además de un grupo de baali que allí permanecen escondidos.

A medida que vayan avanzando los pjs empezarán a notar la falta de alimento: absolutamente nada encontrarán que les pueda proporcionar un poco de sangre para irse alimentando. Las noches se harán interminablemente largas mientras van avanzando por una inmensidad de desolación y vacío. Tras recorrer una distancia de unos ciento cincuenta kilómetros desde que abandonaron la ciudad de Eskixehir los pjs verán en la lejanía (las dificultades de la Percepción + Alerta irán disminuyendo a medida que se vayan acercando) lo que parecen unas enormes ruinas de algún antiguo asentamiento.

Desde la lejanía verán restos de construcciones medio enterradas entre la tierra y la escasa vegetación que allí se encuentra: muros derruidos, rocas esparcidas por el suelo, restos de alguna estatua de un periodo antiguo bizantino, etc. Lo que los pjs ignoran es que este lugar sirve de refugio a un grupo de baali que yacen aquí enterrados. Se trata de los mismos que mataron a los dos magos enviados por Mirko para recuperar los cuerpos aletargados en la cripta de los antiguos cainitas. Si los pjs deciden evitar los restos de las construcciones evitarán una desagradable sorpresa al Miguel, y es el hecho de encontrar los restos de sus dos compañeros muertos y mutilados. Los dos cuerpos están semienterrados en el suelo, cubierto gran parte del tronco y las extremidades por la arena. Si los examinan verán múltiples heridas por el cuerpo, al parecer realizadas con algo afilado (Inteligencia + Medicina a dificultad 7 para darse cuenta que podrían ser garras y no una arma blanca). Será en estos momentos, cuando el grupo este distraído –si eso se produce, si no se limitarán a esperar el mejor momento para atacarlos por sorpresa –cuando los cuatro baali intentarán atacar y matar a los pjs.



BAALI DE NOVENA GENERACIÓN

FUE 3, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 3, AST 3.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Empatía 2, Esquivar 2, Pelea 2, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 2, Sigilo 3.

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

Disciplinas: Áuspex 2, Daimonion 3, Dominación 1, Ofuscación 2, Presencia 1, Protean 1.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 1, Mentor 2.

Virtudes: Instinto 3, Convicción 3, Coraje 3.

Camino: Del Diablo 7.

Fuerza de Voluntad: 6.

BAALI DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 3. CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 4, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 3.

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

Disciplinas: Áuspex 1, Daimonion 4, Dominación 2, Fortaleza 2, Ofuscación 2, Presencia 3, Protean 2.
 Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Mentor 3.
 Virtudes: Instinto 3, Convicción 3, Coraje 4.
 Camino: Del Diablo 7.
 Fuerza de Voluntad: 7.

BAALI DE OCTAVA GENERACIÓN

FUE 4, DES 4, RES 3. CAR 3, MAN 4, APA 3. PER 3, INT 4, AST 2.
 Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 2, Esquivar 2, Pelea 5, Subterfugio 3.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 2.
 Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 3, Ocultismo 4.
 Disciplinas: Celeridad 1, Daimonion 4, Dominación 3, Fortaleza 3, Ofuscación 1, Presencia 2, Protean 3.
 Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Mentor 3.
 Virtudes: Instinto 4, Convicción 2, Coraje 5.
 Camino: Del Diablo 5.
 Fuerza de Voluntad: 8.

BAALI DE SÉPTIMA GENERACIÓN

FUE 6, DES 5, RES 6. CAR 2, MAN 2, APA 4. PER 4, INT 4, AST 3.
 Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Empatía 3, Esquivar 4, Pelea 6, Subterfugio 2.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 3.
 Conocimientos: Academicismo 1, Lingüística 2, Ocultismo 5.
 Disciplinas: Celeridad 2, Daimonion 6, Dominación 1, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Presencia 4, Protean 3.
 Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Mentor 4.
 Virtudes: Instinto 3, Convicción 3, Coraje 5.
 Camino: Del Diablo 5.
 Fuerza de Voluntad: 7.

Éste será el mayor contratiempo que encontrarán los pjs hasta llegar a la cripta. En caso que durante el combate el pobre de Miguel resultase muerto la única opción que le quedará al grupo será seguir l línea recta en el mismo rumbo que iban siguiendo hasta este momento. Sea como sea, si siguen avanzando durante los siguientes cien kilómetros el grupo finalmente llegará hasta el lugar donde reposan los ancianos cainitas,

“La explanada se extiende hasta más allá de lo que es capaz de abarcar la vista. El cielo estrellado, sin ninguna nube que rompa su armonía y quietud. Una brisa suave levanta ligeras capas de polvo, única actividad que rompe la sensación de terreno muerto que emana del lugar. Allí, en el centro de la explanada una pequeña elevación rompe el equilibrio del paisaje. A medida que os acercáis os dais cuenta que lo que parecía una pequeña cima es en realidad un pequeño montículo de más de cien metros de diámetro y unos diez de altura en su punto más elevado. Si examináis su superficie es roca dura y lo único que encontráis es lo que parece una entrada medio oculta por la tierra. En caso de limpiarla verán que se trata de una puerta al interior del montículo. Tras apartar unas cuantas rocas y tierra os encontráis con una puerta de piedra. No tiene ni cerradura ni ninguna abertura visible, pero si un extraño dibujo en su superficie”.

- 1- Si pasan una tirada de Astucia + Ocultismo a dificultad 8 se darán cuenta que se trata de un antiguo símbolo babilónico pero que no está en la posición correcta. Una nueva tirada a la misma dificultad y serán capaces de colocarlo correctamente. Si no, en caso que Miguel esté con ellos lo podrá realizar sin problemas. En caso que lo intenten y fallen la puerta se sellará automáticamente y entonces únicamente se podrá abrir venciendo una Fuerza de veinte, aunque sólo tres personas pueden combinar sus esfuerzos al mismo tiempo. Además, si la puerta se ha sellado se accionará una trampa que entra en acción cuando la puerta esté totalmente abierta. La trampa consiste en una serie de resortes preparados que se encuentran tras la puerta. Si se acciona se dispararán una andanada de diez flechas. Sólo pueden ser esquivadas por aquel que saque una tirada de Percepción + Alerta a una dificultad de 9. Las flechas restarán cinco niveles de salud cada una. Por cada una que alcance se tirará un dado de diez: un resultado de 1 significa que la flecha ha empalado el corazón del cainita. Tocarán a todos los que entren en primera línea

- por el corredor. Si han abierto la puerta accionando el mecanismo podrán pasar sin ningún tipo de problema al interior.
- 2- El corredor que se abre ante ellos está totalmente a oscuras. En las paredes, cada cuatro metros, unas antorchas apagadas podrían ayudarlos en caso que alguno de ellos no vea en la oscuridad. La estrechez del pasadizo es considerable, permitiendo únicamente el paso de uno en uno. Su altura es de metro ochenta, las paredes están construidas por grandes bloques de piedra tras las cuales se encuentra la tierra del montículo. El suelo muestra una espesa capa de polvo acumulada durante años y años (imposible calcular cuantos). Este pasadizo se prolonga durante unos cuarenta metros en una ligera pendiente descendente.
 - 3- Finalmente, el pasadizo se ensancha dando paso a una especie de habitación más ancha y alta (tres por tres metros) y de unos seis de longitud. Las paredes están recubiertas por unos extraños símbolos de origen desconocido (aunque con una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 10 podrían creer que parecer recordar a símbolos de la época babilonia). En caso que se detengan a copiarlos tardarán unas cuatro horas (eso si llevan el material necesario) y si los consiguiesen descifrar (¡) llegarán a la conclusión que hablan de la llegada al mundo del hombre de un gran demonio a quien llaman La Bestia. Habla de una profecía, la llegada de unos inmortales que con la ayuda de otros que aún han de llegar se encontrarán y se enfrentarán a la criatura.
 - 4- Después de la habitación, unas escaleras empiezan a descender. A media bajada una nueva tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 quien vaya primero: si la saca descubrirá un resorte que sobresale un poco más adelante. Con una tirada de Astucia + Fullerias a dificultad 8 serán capaces de desactivar la nueva trampa. Si es así descubrirán en el suelo unos agujeros diminutos por donde asoman unos pivotes de flecha.
 - 5- Si siguen avanzando deberán hacer otra nueva tirada al final del corredor, siendo la dificultad la misma que anteriormente. Si se falla cualquiera de las dos tiradas la trampa se activará. La primera trampa es un señuelo, tan sólo para hacer bajar la guardia. Al activarse las escaleras formarán una rampa por donde caerán los pjs. El suelo y las paredes patinan haciendo imposible el hecho de cogerse. Únicamente caerá, pero, el primero, y el pozo a donde va a parar se cerrará detrás suyo. Al hacerlo lo hará en un líquido que baña toda la estancia y que empezará a arder inmediatamente. El resto del grupo, cuando se cierre el pozo y si no se desactivaron las flechas sino que únicamente se evitaron éstas se dispararán ahora. Son doce en total impactando en grupos de 3. Para el resto se sigue el mismo procedimiento que en la trampa anterior. Por lo que hace al pj que cayó al pozo, el fuego arderá durante cuatro horas. No hay ninguna otra salida excepto por donde se deslizó el cainita. Si los compañeros consiguen abrir la tapa (vencer una tirada de fuerza de 20, combinando hasta tres pjs sus esfuerzos) una llamarada saldrá despedida hacia arriba alcanzando automáticamente a todos los que allí se encuentren (siendo necesario primero una Per +Alerta a dificultad 8 para verlo y todo aquel que la saque –sólo él –podrá realizar una nueva de Des +Atletismo a dificultad 8 para saltar a un lado). Si miran quizás les de por pensar que su compañero ha muerto pues, ¿quién podría sobrevivir a ese infierno?
 - 6- Una puerta al fondo del corredor aparentemente de madera. No tiene ninguna trampa ni nada que destaque (ninguna señal, ningún dibujo) y se puede abrir normalmente. Una vez pasada se llega a una gran sala central. Se trata de una habitación de forma cuadrada de 6x6x3 metros. En el centro mismo hay un círculo marcado en el suelo de unos veinte centímetros de diámetro aproximadamente. Si miran al techo no verán nada, pero con una Percepción + Alerta a dificultad 7 verán lo que parece ser otro círculo marcado justo en la vertical del suelo. Si trepasen hasta el techo y mirasen donde está la marca encontrarían que hay un estrecho tubo escarbado en la tierra que conduce hacia arriba, el cual acaba justo en lo que sería el suelo del montículo, que por supuesto está tapado. La sala presenta cuatro mesas de piedra de forma semicircular en sus esquinas. No hay ningún rastro de sillas ni nada parecido en toda la habitación. Las paredes están igualmente vacías de cualquier señal, imagen u objeto parecido. Las tres paredes contrarias tienen cada una de ellas una puerta de madera. Las tres, al igual que la que han utilizado para entrar en esta sala, son normales, sin ningún tipo de trampa ni nada que lo recuerde.
 - 7- En las dos puertas laterales salen dos corredores idénticos de veinticinco metros de longitud, hasta llegar a una esquina que, después de girar, sigue de nuevo durante otros veinte metros. En esa veintena, los últimos diez son de nuevo unas escaleras que bajan. Cuando lleguen a la mitad las escaleras se convertirán de nuevo en una rampa deslizante. Para esquivar, lo único que se puede hacer es saltar hacia atrás. La trampa se activa cuando el primero de todos pisa el último escalón. Cada dos metros la dificultad de la tirada de Destreza + Atletismo disminuye en un punto. Son un total de diez escalones, uno por metro. Se supondrá que los pjs van en fila india (no hay más remedio, el espacio no permite otra distribución) i que cada uno ocupa un escalón.

A partir de aquí, considerando que los escalones diez y nueve la dificultad es de diez pues iremos calculando la que corresponde a cada uno. Entonces, los que fallen caerán por el corredor.

- 8- Unas habitaciones circulares con una especie de estanques redondos que ocupan la práctica totalidad de las dos salas. Los estanques en cuestión están llenos de un ácido que en caso que algún pj caiga les causarán seis heridas de daño agravado por turno, pero que pueden ser absorbidos normalmente al efectuar la tirada (se considerarán agravados tan solo los que no se puedan absorber al efectuar ésta). Al caer estarán ya un asalto en contacto con el ácido, así que ya empezaremos a contar. Para intentar salir deberán primero de todo nadar (tiradas de Destreza + Atletismo a dificultad 6, aunque no nos olvidaremos de las pertinentes tiradas de Coraje para evitar caer en el frenesí y empezar a chapotear de manera incontrolada). Si lo consiguen, unas tiradas de trepar (o sea, Destreza + Atletismo de nuevo pero esta vez a dificultad 8). En caso de fallar no conseguirán avanzar, y en caso de fracaso regresarán deslizándose de nuevo hasta el pozo.
- 9- En caso de traspasar la puerta entrarán en un estrecho corredor de ocho metros de longitud. Un total de cuatro baldosas falsas se encuentran disimuladas en el suelo. Descubrir cada una requiere una nueva tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7 (tira el primer pj). Cualquiera de ellas activa la trampa. Ésta consiste en una serie de pequeños pivotes de hierro cada uno de los cuales causa cinco dados de salud de daño. La cantidad de dados es enorme, siendo cada pj tocado por un total de 1D10+2 pivotes. Se tira Destreza + Atletismo a dificultad 6 y cada éxito eliminará un ataque exitoso. Al final del estrecho corredor una puerta de madera con motivos de bronce les espera.
- 10- Una vez abierta la puerta –que por cierto tampoco presenta ninguna dificultad –se entra en otra habitación más grande y larga que el corredor anterior. Se trata de una sala escarbada directamente en la roca, sin ningún tipo de objeto ni construcción que oculte las paredes de piedra. Al fondo, otra puerta, pero a lo largo de las paredes se encuentran apoyados contra éstas una serie de sarcófagos. Cada uno de ellos es de madera trabajada a mano pero ninguno de los seis (tres a cada lado) presenta ningún tipo de tapa. Así, los pjs podrán ver perfectamente lo que éstos contienen y que no es otra cosa que seis cuerpos completamente momificados cubiertos por apenas unos trozos de ropa. Lo que más llama la atención de ellos es su imponente altura: cada uno de ellos hace aproximadamente dos metros de altura. Se mantendrán en su posición hasta que alguno de los pjs cruce el umbral de la puerta, momento en que abandonarán su refugio donde han descansado durante siglos y atacarán a los pjs. En caso que alguno de ellos muera caerá al suelo y se convertirá en polvo en cuestión de segundos.

FUE 7, DES 4, RES 7. PER 4, INT 2, AST 4.

Habilidades: Alerta 3, Esquivar 2, Pelea 5.

Armas: Garras, daño F+2 agravado.

Armadura: Piel seca (-1 al daño, pueden absorber daño agravado)

Como muertos que son las heridas no los afectan, no sufren penalizaciones por heridas.

- 11- Una puerta de piedra. Derribarla requiere Fuerza 40 (hasta tres pjs cargando juntos a la vez) al igual que la del fondo de la estancia. La primera únicamente se abrirá cuando todos los cadáveres hayan sido destruidos. Al fondo, una puerta también de piedra de iguales características. Cuando todos los pjs estén en el interior de la sala la puerta de entrada se cerrará. Las puertas se abren cada anochecer, así que los pjs seguramente deberán permanecer un día entero aquí. Ningún tipo de magia afecta la puerta (incluidos efectos conjurados por elementales o criaturas sobrenaturales) y todo aquel que cargue contra la puerta será alcanzado por una extraña sensación, como si algo lo hubiese golpeado por dentro –causándole diez niveles de daño mágico agravado –y obligándole a tirar Coraje a dificultad 7 cada nueva vez que intente golpear la puerta.
- 12- Tras la puerta se encuentran unas escaleras de caracol que bajan hacia las profundidades. Son un total de treinta metros los que descienden los escalones.
- 13- Después de bajar del todo se llega a un corredor completamente oscuro. Al fondo, una arcada. Si se camina hasta allí uno se encuentra delante lo que parece un estanque. Lo que más llama la atención en un primer momento es que las aguas no parecen ser tal sino que presentan un nada prometedor color negro. La distancia entre los dos arcos, el de entrada y el de salida es de unos veinte metros mientras que el pozo en sí tiene una profundidad de diez metros. Para cruzarlo de

un salto serían necesarios seis éxitos en una tirada de Destreza + Atletismo. Pero el mayor problema radica en la criatura que habita en el estanque: se trata de una especie de serpiente, pero de naturaleza mágica (como podrá comprobar cualquiera que intente ver el aura que la rodea. El ser permanecerá oculto en la oscuridad del agua hasta que alguien decida zambullirse, atacando cuando el infeliz se encuentre en el centro del pozo. La oscuridad del agua la protege así que para verla será necesario como mínimo un éxito (cada éxito conseguido hará disminuir la dificultad de tocarla en un punto, partiendo de diez; así, tres éxitos supondrán una dificultad base –a partir de seis, claro, dependerá del arma –para tocarla de siete) en una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8.

Serpiente mágica

FUE 7, DES 8, RES 7. PER 5, INT 1, AST 3.

Habilidades: Alerta 3, Esquivar 6, Pelea 5.

Armas: Mordisco, daño F+2 agravado.

Presa.

Niveles de salud: OKx4, -1x4, -2x3, -5x2, Incapacitado.

Armadura: 1 punto de piel escamosa.

Intentará siempre atrapar primero y morder después, una vez inmovilizada la víctima.

En caso que haya más de un blanco morderá directamente.

- 14- Una estancia cuya puerta de entrada es de bronce una parte y otra de madera. La sala acaba en otra puerta igual. Tirarlas abajo supone vencer una tirada de Fuerza de 15. La estancia está iluminada por cuatro antorchas. Cuando entren las sombras parecerán cobrar vida ya atacarán a los pjs. Cada asalto se forman 1D4+1 haces de sombras nuevos, que vienen a sumarse a los que aún queden. Se irán formando siempre hasta que los pjs no apaguen las antorchas, sin importar que estén en esta habitación o bien se vayan a la siguiente o la anterior. Cuando las antorchas se apaguen las sombras desaparecerán.

Haz de Sombras

FUE 3, DES 5, RES 3, PER 2, INT 1, AST 2.

Habilidades: Alerta 2, Pelea 3.

Armas: Toque, daño F+1

Niveles de salud: OKx5, incapacitado, desaparición.

- 15- La tumba de los Ancianos: Ante el grupo se abre una amplia sala donde, encima de unas pequeñas tarimas de piedra, reposan (aquí el número variará según los pjs que quedasen vivos en la parte correspondiente al asalto del año 1204) sarcófagos de piedra con unas imágenes esculpidas en su superficie. Un examen de éstos mostrará que todas las imágenes son iguales. Abrir los sarcófagos no supone ningún problema, y en su interior hallarán los cuerpos aletargados de los otros cainitas. Para revivirlos serán necesario dejarles caer unas gotas de sangre en sus labios. Poco a poco, éstos se irán reanimando.

Aquí será muy importante haber llevado la cuenta de los puntos de sangre de que disponen los pjs, pues los ancianos se levantarán sin duda muuuy hambrientos, y aparte de salir de la cripta deberán aún regresar hasta la ciudad de Bizancio, y no olvidemos que lo primero que encontrarán será un terrible lugar llamado el Desierto Salado donde digamos que la sangre no es muy abundante. Además, otro punto a considerar será las actitudes cuando todos se encuentren, seguramente habrá más que una enemistad aunque esperemos que puedan sobrellevarla por el bien de la misión (y si no, que pena, peor para ellos, seguro que alguien en Bizancio estará muy contento).

EL VIAJE HASTA AKAMANARA

Esta situación únicamente se producirá si el pj capadocio decide traicionar a Bescarath e ir en busca de sus antiguos –suponiendo que anteriormente hubiese pactado con él –que supuestamente, y según sus sueños, permanecen aletargados en la antigua Capadocia. Esta región del centro de Anatolia se encuentra a un poco más de mil kilómetros de la ciudad sitiada. Durante buena parte del viaje el pjs deberá cruzar unos vastos terrenos montañosos, pasando por ciudades como Angora (situada a unos quinientos kilómetros del estrecho) o Sivas (a otros quinientos de la anterior), encontrándose ésta última a unos cien de Zard, lugar próximo al nacimiento del río Halis. Los mayores problemas que puede encontrarse el pj es durante su viaje entre estas ciudades pues los pequeños pueblos de las montañas existen, aunque son muy difíciles de encontrar y no siempre se encuentran cerca de los caminos. Hablando de éstos, hay una vía

principal que lleva desde Bizancio hasta Angora. Pero a partir de aquí todo son ya tortuosos y estrechos senderos entre montañas, difíciles incluso a veces para quien avanza a pie.

Para dirigirse hasta la zona donde supuestamente se encuentran los ancianos el pj hará bien en dejarse llevar por su instinto. Seguir los caminos hasta el pequeño pueblo de Zard no es muy difícil, pero a partir de aquí no hay ningún sendero señalado.

Zard es un pequeño pueblo de no más de cincuenta habitantes cuya gente son antiguos nómadas que se instalaron aquí definitivamente y que ahora se dedican –igual que los últimos siglos –al pastoreo. En caso que el pj decida investigar un poco y preguntar a los habitantes de allí sobre supuestos seres sobrenaturales no conseguirá absolutamente nada. Nadie conoce ninguna historia que pueda servir al pj para nada, así que lo único que le quedará será empezar a vagar en dirección al nacimiento del río.

Cuando el pj lleve así varias jornadas vagando –a discreción del narrador – éste deberá hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7. Si consigue algún éxito le parecerá ver una figura que lo observa desde lo alto de una cima. Si falla, no importa, la figura aparecerá más adelante mirándolo de nuevo. La figura no hará ningún caso en el supuesto que el pj lo grite, así que la única opción que le quedará será la de seguirlo. Tras caminar durante unas horas el pj verá la figura sentada en una roca, a unos doscientos metros de distancia al otro lado de un pequeño barranco de unos ciento sesenta metros de profundidad y quince de ancho. Hay un paso situado a unos dos kilómetros a la derecha, en un principio la única forma – a no ser que el pj sea muy ingenioso o tenga la disciplina adecuada –de cruzar al otro lado. Una vez lo consiga encontrará a la figura en el mismo sitio. A medida que se vaya acercando verá que se trata de la misma figura con que Bescarath se le presentó la primera vez. Éste se dirigirá al pj capadocio con el siguiente tono:

“Vaya, vaya. ¿Quién tenemos aquí? Un traidor por lo que veo. ¿Así me pagas todo lo que he hecho por ti? Me has decepcionado, (nombre del pj). Con tu decisión has sellado tu muerte, y seré yo mismo quien te la otorgue”.

No hace falta decir que hará Bescarath tras esto.

BESCARATH, DEMONIO TENTADOR (con sus características cuando se encuentra en la tierra)

FUE 6, DES 7, RES 7. CAR 8, MAN 10, APA 10. PER 6, INT 7, AST 7.

Habilidades: Actuar 6, Alerta 8, Atletismo 4, Pelea 8, Esquivar 5, Empatía 8, Intimidación 8, Liderazgo 4, Subterfugio 10, Etiqueta 10, Armas cuerpo a cuerpo 5, Equitación 3, Sigilo 4, Academicismo 5, Burocracia 6, Lingüística 5, Ocultismo 6.

Disciplinas: Áuspex 4, Celeridad 3, Dementación 2, Daimonion 5, Dominación 5, Fortaleza 5, Ofuscación 3, Obtenebración 3, Potencia 2, Presencia 5, Quimerismo 5, Serpentin 2.

Ataque: Zarpazo o mordisco (7+ Potencia).

Niveles de salud: OKx3, -1x3, -3x3, -5x3, Expulsado.

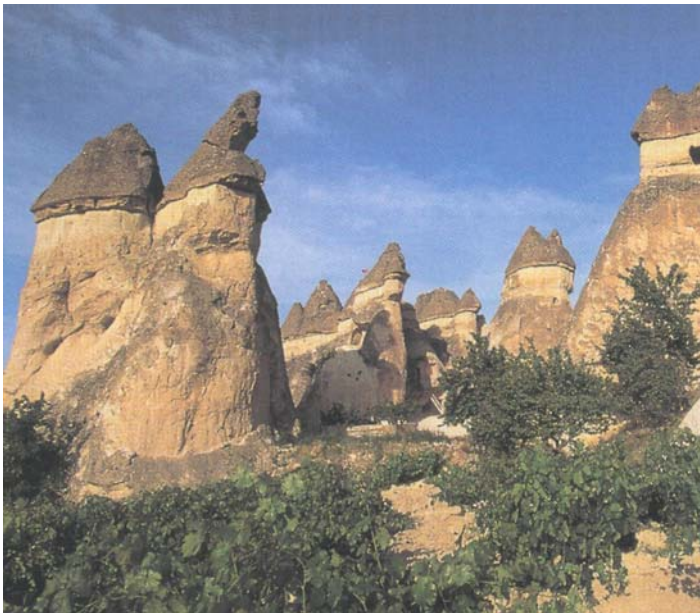
Reserva de sangre: 25.

Fuerza de Voluntad: 10

Sin duda, el enfrentamiento será largo y sangriento, y mientras Bescarath combata no cesará de reírse del pj. Pero espera una sorpresa: si las cosas se ponen auténticamente adversas para el pj y parezca que no tiene escapatoria, el demonio será alzado de repente unos metros mientras unas manos invisibles agarran sus brazos. La cara de sorpresa del demonio será mayúscula, más cuando dos garras le atraviesen el pecho y lo desmembran ante la más que segura cara de sorpresa del pj. Lo último que surgirá de la faz de Bescarath será una mueca de rabia mientras una última frase surge de sus labios:

“Te veré otra vez, maldito, y entonces nada podrá salvarte”.

Y tras esto su cuerpo desaparecerá difuminándose lentamente. Entonces, ante la sorpresa del pj – suponemos –empezarán a formarse los cuerpos de tres personas, tres figuras cubiertas con túnicas negras y que mirarán al pj con una mirada que este creerá que lo están diseccionando mentalmente, una sensación terriblemente extraña. Las figuras sonreirán y señalarán hacia un punto cercano; una tirada de Percepción + Alerta y el capadocio verá una pequeña abertura entre las rocas.



tierra que los rodea cambia de apariencia, tomando un color mucho más oscuro mientras unas figuras que parecen flotar aparecen a su alrededor.

“¿Ves esto?, se trata de wraiths. Los giovanni con sus oscuras artes nigrománticas poseen la facultad de hablar con los espíritus condenados de los muertos. Y estos espectros que aquí ves te han venido siguiendo desde Milán. Si, fueron enviados por Vincenzo Giovanni para seguirte, con la esperanza que le mostrarás los lugares donde se ocultan nuestros hermanos, y la verdad es que ha obtenido un premio superior al que sin duda podría esperar. Ahora estamos ya condenados. Pero decidimos ayudarte, en lugar de escondernos. Nuestro mentor sacrificó su vida por un sueño, es justo que nosotros hagamos lo mismo. No nos queda mucho tiempo, llevamos tanto tiempo vivos que pocas veces salimos del letargo, y no tardaremos de nuevo en caer en él. Sigúenos y haz lo que debas hacer”.



Después de decir esto los tres capadocios guiarán al pj hasta la entrada de la cueva. Allí, tras recorrer un estrechísimo túnel de unos trescientos metros de largo llegarán a una espaciosa sala dentro de la montaña. En el centro, tres sarcófagos de piedra. Sin mediar palabra, los tres ancianos se dirigirán uno a cada uno y allí se tenderán, esperando que el pj haga lo que ha de hacer (suponemos que lo habrá entendido, ¿no?). Una vez cometida la diablerie el pj notará una sensación muy curiosa, como si ya no estuviera solo: lo que ha

sucedido es que los tres capadocios siguen vivos, por lo menos en cierta medida. Una parte de su “Yo” se encuentra en la misma esencia que es ahora el pj, como si una parte de ellos hubiera pasado a su interior y ahora compartiesen el mismo cuerpo y las mismas experiencias. Para los antiguos, es una forma de seguir vivos mientras el pj siga estándolo, en lugar de permanecer aletargados esperando la muerte definitiva cuando los Giovanni vayan a buscarlos.

Tras esto, el pj capadocio podrá regresar por donde llegó, tomando de nuevo el camino hacia Bizancio.

LA FORTALEZA DE ATTALIA

Esta parte tendrá lugar únicamente si el pj ventrue decide seguir las indicaciones recibidas durante los extraños sueños que parecían situar su destino en relación de alguna forma con una fortaleza por el conocida, el castillo templario de Attalia (o Adalia, situada en el golfo de Natalia). Dicha fortaleza perteneció a los caballeros templarios hasta que fue abandonada hace ya unos siglos. Localizada a unos ochocientos kilómetros del estrecho del Bósforo, una carretera bastante importante conduce cerca de ella. Ésta, es la misma que seguramente usarán los pjs que se dirigen a la tumba de los antiguos, al menos hasta la ciudad de Eskixehir. A partir de allí, el ventrue puede seguir usando el mismo camino durante otros cuatrocientos kilómetros, hasta la villa de Eguridir. Este parte del trayecto, al igual que la mayor parte del anterior, transcurre entre zonas montañosas escarpadas y por las que sería prácticamente imposible avanzar de no ser por esta vía. Una vez en Eguridir, lo único que ha de hacer el pj es seguir el curso del río Ak hasta llegar al Mediterráneo donde, cerca de la desembocadura de este río se encuentra la fortaleza que es su destino. Durante esta parte del viaje, de unos ciento cincuenta kilómetros de longitud, el pj irá encontrando algún que otro poblado, aunque pocos para lo que serán sus necesidades

Lo que tiene ante sí el pj son tres capadocios extremadamente antiguos, tres cainitas de cuarta generación vástagos del mismo Capadocius. Las tres figuras no se dirigirán al pj en latín o bien en griego, pero no en ningún otro idioma que él pueda conocer.

“Sabemos quien eres y a qué has venido. Sigues un sueño, y por ese sueño hemos decidido ayudarte aunque eso signifique la extinción definitiva de nuestro clan. Tras la muerte de nuestro Señor, y ahora con tu llegada, nuestra existencia está próxima a su fin”.

Tras esto, seguramente el pj no entenderá nada, así que el capadocio, de nombre Hamshan, hará un gesto con la mano y el pj verá como la

alimenticias. Pero a pesar de todo el pj por fin llegará hasta la fortaleza. Desde la lejanía su aspecto es tal y como él recordaba, aunque eso sí, más abandonado que entonces. Un silencio rodea el lugar, como si los animales lo evitasen. En realidad, el castillo está completamente abandonado, lo único allí presente son los espíritus de los que allí murieron hace ya cientos de años. En caso que el narrador decida martirizar al pj un poco, o simplemente ponerles las cosas un poco más difíciles –tampoco mucho –esta será una buena alternativa. Si no, el ventrue –recordemos que conoce el castillo –acabará llegando a la sala principal de la fortaleza. Allí, entre cientos de esqueletos de antiguos guerreros y montones de armas encontrará la espada que vio en su sueño: una espada a dos manos con una hoja con unos extraños símbolos grabados en ella, una espada con un símbolo que es el mismo que vio pero que sigue sin ser capaz de situar.

¿Qué hace la espada? El arma que ha conseguido el pj ventrue tiene una valiosa propiedad, y esta no es otra que cualquier golpe que consiga hacer con ella produce un daño de Fuerza + 7, y además se considera agravado (para ver más detalles sobre la espada, nos remitimos al último capítulo de la primera parte de la campaña donde Kargan hace su aparición con esta misma arma)

Tras conseguir este premio el pj podrá regresar ya a Bizancio, a la espera de la lucha final.

“No avanceis, parece que hay algo. Aprieto el resorte”.

LA ÚLTIMA BATALLA

EL ASALTO

Juan Paleólogo murió sin descendencia. De sus cinco hermanos, el primero, Teodoro, había fallecido cuatro meses antes y el segundo, Andrónico, de joven en Tesalónica. De los tres sobrevivientes – Constantino, déspota de Morea, Demetrio y Tomás –, Juan había elegido como heredero a Constantino. El ambicioso Demetrio lo objetó de inmediato, pero su madre, la emperatriz Helena, apoyó a Constantino, reclamando a la vez la regencia hasta su llegada. Como Tomás también se puso en su contra, Demetrio se vio obligado a someterse.

Mientras tanto, dos enviados habían zarpado hacia Morea con los poderes para investir a Constantino como emperador. Era evidente que no podían realizar una coronación y Mistra no tenía patriarca; la ceremonia que allí se celebró el 6 de enero de 1449 fue civil. Pero Constantino IX Dragases –siempre prefirió utilizar esta forma griega del nombre de su madre serbia- nunca podría ser coronado formalmente. La Iglesia ortodoxa, desde el Concilio de Florencia, estaba sumida en el cisma: el patriarca Gregorio III, unionista ferviente, era execrado como traidor por la mitad de su congregación. El mismo Constantino nunca había condenado la unión; si al sostenerla podía incrementar la posibilidad de contar con ayuda occidental, sin duda era su deber hacerlo. Pero el precio era elevado. Los antiunionistas se negaron a rezar por él. Sin la coronación, no tenía derecho real a su lealtad ni a la de ninguno de sus súbditos; con ella podía haber desatado una guerra civil en un momento en que Bizancio se enfrentaba al más implacable de sus enemigos.

Sorprendentemente, se sabía poco del inescrutable joven príncipe que acababa de suceder en el trono otomano de Adrianópolis. Nacido en 1433, el tercero de los hijos de Murad, Mahomet había tenido una infancia desdichada. Su madre había sido una joven esclava –probablemente cristiana- del harén. Su hermano mayor, Ahmet, había muerto en 1439; en 1444 su hermano menor, Alí, había sido estrangulado en su cama. Mahomet, ahora heredero al trono, fue llamado urgentemente a Adrianópolis, donde fue confiado a los eruditos más notables de la época, con quienes estableció los cimientos del saber y la cultura por los que pronto iba a hacerse famoso. En el momento de su ascensión al trono se dice que hablaba a la perfección turco, árabe, griego, latín, persa y hebreo.

Cuando el sultán Murad murió de apoplejía el 13 de febrero de 1451, Mahomet se encontraba en Anatolia. Tardó cinco días justos en llegar a Adrianópolis, donde confirmó en sus puestos a los ministros de su padre o los nombró para otros. Mientras tanto, llegó la viuda de Murad para felicitarle por su sucesión. Mahomet la recibió afectuosamente, pero cuando regresó al harén se encontró con que su hijo de meses había sido asesinado en el baño. El joven sultán no quería correr riesgos. No obstante, sólo tenía diecinueve años y en Occidente se pensaba que aún era demasiado inmaduro para constituir la seria amenaza que había sido su padre, una ilusión que Mahomet procuró fomentar. A los embajadores de Constantino les juró amablemente vivir en paz con Bizancio, manteniendo los lazos de amistad tradicionales. Pero Constantino permaneció en guardia, y sus sospechas se vieron confirmadas cuando en abril de 1451 Mahomet comenzó a construir una fortaleza a orillas del Bósforo unos cuantos kilómetros más arriba de Constantinopla, en la parte más estrecha del gran canal, frente al castillo de Bayezit de Anadolu Hisar. Ésta no sólo le proporcionaba el control completo del Bósforo sino la base ideal desde la que Constantinopla podía ser atacada por el noreste, donde el Cuerno de Oro constituía casi su única línea de defensa. Cabe imaginar la reacción de la capital. Constantino envió dos embajadas sucesivas cargadas de presentes para recordar al sultán que estaba rompiendo su juramento y para pedirle que al menos respetara los pueblos vecinos bizantinos. Ambas regresaron sin que se las escuchara. Una o dos semanas después Constantino hizo un último esfuerzo: sus embajadores fueron ejecutados en el acto.

El castillo de Rumeli Hisar sigue en pie, sin cambios sustanciales desde que fue terminado tras veinte semanas justas, el jueves 31 de agosto de 1451. Cuando estuvo listo, el sultán emitió el comunicado de que todo barco que pasara, fuera cual fuese su nacionalidad o procedencia, debía detenerse para ser revisado. A finales de noviembre, un navío veneciano que venía del Mar Negro hizo caso omiso de la instrucción: fue volado en el agua, la tripulación fue asesinada y al capitán, Antonio Rizzo, lo empalaron en una estaca. En Occidente, las opiniones se revisaron de inmediato. Sin duda, Mahomet II iba en serio.

El martes 12 de diciembre de 1452, Constantino II y su corte asistieron a una misa mayor en Hagia Sophia, donde se leyó en alto el *Laeter Coeli*, como en Florencia. En teoría, la unión era completa. Sin embargo, para los unionistas fue una victoria vana. Pocos habían asistido a la ceremonia y el emperador había parecido descorazonado e indiferente. No hubo celebraciones después. Se había notado que las iglesias cuyo clero había abrazado la unión –incluida por supuesto la Gran Iglesia- estaban desde entonces casi vacías; el pueblo había aceptado lo inevitable, pero asistía al culto sólo en los lugares donde permanecía inalterada la antigua liturgia.

Un mes después justo, en enero de 1453, Mahomet llamó a su presencia a sus ministros en Adrianópolis. Su imperio, les dijo, nunca estaría a salvo mientras Constantinopla permaneciera en manos cristianas. Debía tomarse la ciudad y ahora era el momento de hacerlo. Los intentos previos habían fracasado porque no había sido posible establecer un bloqueo. Ahora, por vez primera, los turcos poseían superioridad naval. Si no podía tomarse por las armas, se dejaría morir de hambre a Constantinopla. Dos meses más tarde hasta sus consejeros más allegados se asombrarían del tamaño de la armada que reunió frente a Gallípoli; pero sus reacciones no fueron nada comparadas con las de los bizantinos cuando se aproximó cruzando el Mármara y echó anclas ante las murallas de su ciudad.

Mientras tanto, el ejército se estaba reuniendo en Tracia. Mahomet le había prestado atención personal durante todo el invierno previo. Había movilizado a todos los regimientos, suprimido todas las licencias y reclutado hordas de mercenarios: en total unos ochenta mil soldados regulares y más de veinte mil *bashi-bazouks* o irregulares. Pero había algo más de lo que estaba aún más orgulloso. El año anterior un ingeniero germano llamado Urbano le había ofrecido construirle un cañón de bronce capaz de destruir las mismas murallas de Babilonia. Mahomet le pagó bien Y tres meses más tarde fue recompensado con la temible artna que hundió el barco de Rizzo. Entonces le pidió otro que doblara el tamaño del primero y que fue terminado en enero de 1453. Se dice que medía de largo casi diez metros y tenía un grosor de ocho pulgadas, con una boca de 75 centímetros de anchura capaz de disparar una bala que pesara cerca de seiscientos kilos a más de kilómetro y medio. Doscientos hombres se encargaron de organizar el viaje de esta máquina terrorífica a Constantinopla, allanando el camino y reforzando los puentes; tiraban de ella treinta pares de bueyes, mientras otros doscientos hombres la sujetaban para que no se moviera.

El 5 de abril Mahomet montó su tienda ante las murallas de Constantinopla y envió al emperador el mensaje requerido por la ley islámica de que a todos sus súbditos se les perdonaría la vida a cambio de una rendición inmediata y voluntaria. Si se negaban, no les darían cuartel. No recibió contestación. En la madrugada del viernes 6 de abril, el cañón abrió fuego. Para el pueblo de Constantinopla, no supuso una sorpresa. Durante todo el invierno anterior habían trabajado –hombres, mujeres y niños, con el emperador a la cabeza– en las defensas de la ciudad. Aunque la principal amenaza provenía sin duda de occidente, las murallas marítimas a lo largo del Mármara y el Cuerno de Oro también se habían reforzado, pues nadie había olvidado la Cuarta Cruzada. A comienzos de la primavera ya se habían terminado los preparativos. La Pascua de Resurrección cayó el 1 de abril. Incluso ese día la mayoría de los bizantinos evitaron Hagia Sophia y su rito católico; sabían, sin embargo, que habían hecho todo lo posible para preparar el ataque siguiente.

Tres meses después de la muerte de Antonio Rizzo, en febrero de 1453, el senado veneciano había votado al fin enviar dos naves de transporte, cada una con cuatrocientos hombres, a Constantinopla, con quince galeras que las seguirían tan pronto como estuvieran dispuestas; pero hasta el 20 de abril no salieron de la laguna ni siquiera los primeros barcos, y ara entonces tres naves genovesas, enviadas por el papa Nicolás V y llenas de comida y provisiones bélicas pagadas por él, ya habían llegado a Constantinopla. Sin embargo, por suerte para el honor de la Serenísima, la colonia veneciana de la ciudad había respondido noblemente. El *bailo*, Girolamo Minotto, había prometido todo su apoyo, asegurando al emperador que ninguna nave de la república abandonaría el puerto sin su permiso. En total, la colonia pudo proporcionar nueve buques mercantes. Del contingente genovés probablemente muchos procedían de la colonia de Gálata, pero también había un grupo de jóvenes resueltos de la misma Génova. Su dirigente, Giovanni Giustiniani Longo, miembro de una de las familias notables de la república y experto renombrado en sitios bélicos, llegó el 29 de enero con un ejército privado de setecientos hombres. Todo ello debe de haber alentado algo a Constantino, pero le aguardaba un duro golpe: la noche del 26 de febrero siete barcos venecianos salieron a hurtadillas del Cuerno de Oro, transportando a unos setecientos italianos.

Sólo unos días antes, sus capitanes habían hecho juramento solemne de permanecer en la ciudad.

Por lo menos ahora el emperador podía valorar con qué recursos contaba. Amarrados en el Cuerno de Oro había otros ocho barcos venecianos, cinco genoveses y uno de Ancona, otro de Cataluña y otro más de Provenza, junto con los diez que constituían todo lo que quedaba de la armada bizantina, un total de veintiséis, poca cosa en comparación con la armada otomana. Pero el problema de los recursos humanos era aún más grave: el censo de los hombres útiles de la ciudad, incluidos monjes y clérigos, capaces de ocuparse de las murallas, sumaba sólo 4.983 griegos y bastante menos de 200 extranjeros. Para defender más de 22 kilómetros de murallas contra el ejército de Mahomet, compuesto por 100.000 soldados, Constantino podía reunir menos de 7.000 hombres.

La mañana del 6 de abril la mayoría de los defensores ya se encontraban en sus puestos, con el emperador y Giustiniani al mando de la sección más vulnerable, cruzando el valle del pequeño río Lico aproximadamente a kilómetro y medio del extremo septentrional. Las murallas marítimas contaban con menos hombres, pero sus guarniciones también servían como vigías que informaban de los movimientos de los barcos turcos. Mientras tanto, el sultán sometía las murallas terrestres a un bombardeo sin precedentes en la historia del asedio bélico. Cuando llegó la tarde del primer día, había pulverizado una

sección cerca de la Puerta de Carisio. Sus soldados intentaron repetidas veces abrirse paso por ella, pero una y otra vez se vieron obligados a retirarse hasta que la noche los devolvió a su campamento. La mañana reveló que la muralla había sido reconstruida y Mahomet decidió detener el fuego hasta conseguir refuerzos. El 11 de abril reanudó el bombardeo, que continuó ininterrumpido durante los cuarenta y ocho días siguientes. Aunque el cañón mayor no podía dispararse más que una vez cada dos o tres horas, el daño que ocasionaba era enorme; en una semana la muralla exterior que cruzaba el Lico se había derrumbado en varios lugares y aunque los defensores trabajaban sin cesar para reparar el daño, era evidente que no podrían continuar indefinidamente.

Poco después llegaron al fin al Helesponto las tres galeras genovesas del papa. Allí se les unió una nave de transporte de gran tonelaje fletada por Alfonso de Aragón con un cargamento de grano de Sicilia. Resuelto a agrupar la mayor fuerza naval posible ante Constantinopla, Mahomet había dejado los estrechos sin vigilancia y los barcos habían podido llegar hasta el Mármara sin obstáculos. En el momento en que aparecieron la mañana del 20 de abril, el sultán cabalgó hasta la cabecera del Cuerno de Oro para dar sus órdenes personalmente a su almirante, Solimán Baltoglu. No tenían que llegar a la ciudad de ninguna manera.

Baltoglu se preparó para atacar, pero sus barcos de vela eran impotentes contra la vigorosa brisa del sur, mientras que sus birremes y trirremes resultaban inmanejables con fuerte marejada. Sus capitanes, casi indefensos contra el diluvio de flechas, jabalinas y otros proyectiles que saludaban todo acercamiento, se vieron forzados a observar mientras las cuatro galeras avanzaban serenamente hacia el Cuerno de Oro. De improviso el viento cesó; Baltoglu dio la orden de avanzar y abordar. Su propio buque insignia atacó a la nave de transporte imperial, embistiéndole por la popa. Pero los barcos turcos no las tenían todas consigo en el agua. Luchar contra una nave mayor o abordarla era casi imposible; los marineros genoveses estaban equipados con enormes cuchillos con los que rebanar las cabezas y manos de quienes lo intentaran. Los capitanes genoveses se pusieron junto al buque de transporte y amarraron juntas las cuatro naves de modo que parecían un gran castillo rodeado por el mar en medio del caos. Luego, cuando empezaba a ponerse el sol, el viento comenzó a soplar de nuevo. Las velas cristianas se hincharon y la gran fortaleza flotante comenzó a avanzar hacia la entrada del Cuerno, convirtiendo en astillas a todos los barcos que hallaba a su paso. Unas horas después, cuando ya era noche cerrada, se abrió la barrera y los cuatro barcos se deslizaron tranquilamente dentro del Cuerno de Oro.

El sultán había observado todas las fases de la batalla desde la costa, entrando en el mar a caballo en algunos momentos debido a su excitación. Tal era ahora su furia que su escolta temió por su cordura. Al día siguiente ordenó la ejecución inmediata de Baltoglu. El almirante obtuvo el indulto cuando sus subordinados atestiguaron su valor, pero fue apaleado y privado de sus cargos públicos y sus posesiones privadas. Nunca se volvió a saber de él.

El siguiente objetivo del sultán era el Cuerno de Oro. Ya había puesto a trabajar a sus ingenieros en una carretera que corriera por detrás de Gálata, desde la orilla del Mármara por la colina cercana a lo que ahora se conoce como la plaza Taksim y que bajara hasta el mismo Cuerno. Ya se habían fundido ruedas de hierro y carriles de metal; mientras –tanto, sus carpinteros habían fabricado plataformas de madera lo suficientemente grandes como para acomodar las quillas de naves de tamaño moderado. Era una empresa hercúlea, pero, con los recursos de Mahomet, no imposible. La mañana del domingo 22 de abril, la colonia genovesa de Gálata observó asombrada cómo unos setenta barcos turcos eran arrastrados lentamente por innumerables parejas de bueyes por una colina de 60 metros y luego bajados más allá del Cuerno.

A los bizantinos, ignorantes del plan del sultán, les costaba creer lo que veían sus ojos. No sólo su único puerto importante había dejado de ser seguro, sino que ahora tenían unos siete kilómetros más de muralla marítima que defender, incluida la sección abierta por los cruzados en 1204. A comienzos de mayo Constantino ya sabía que no podría mantenerse por mucho más tiempo. La comida comenzaba a escasear; a los defensores de las murallas les costaba cada vez más tiempo encontrar sustento para su familia. Sólo quedaba una débil esperanza: ¿estaba al llegar una expedición de auxilio veneciana? Si era así, ¿cuáles eran su tamaño y su cargamento? ¿Cuándo llegaría y cómo, con el enemigo en posesión del Cuerno de Oro, se la recibiría? De las respuestas a estas preguntas dependía ahora todo el destino de Constantinopla. Así pues, justo antes de la medianoche del 3 de mayo, un bergantín veneciano ondeando la bandera turca y transportando una tripulación de doce voluntarios disfrazados de turcos se deslizó bajo la barrera.

La noche del 23 regresó. El capitán pidió de inmediato audiencia con el emperador y Minotto. Durante tres semanas, informó, había peinado el Egeo, pero no había visto vestigios de la expedición prometida. Finalmente convocó una reunión de su tripulación. Un marinero propuso regresar a Venecia, pero había sido llamado a gritos. Para el resto, su deber estaba claro: debían informar al emperador, como habían prometido. Y por eso habían regresado, sabiendo muy bien que era difícil que dejaran la ciudad con vida. Constantino dio las gracias a cada uno personalmente, con la voz embargada por las lágrimas.

Para entonces también habían comenzado los augurios. El 22 de mayo hubo un eclipse lunar; unos dos días más tarde, mientras se transportaba por las calles el icono más sagrado de la Virgen en una última petición de su intercesión, se resbaló de su plataforma. A unos cuantos metros, una violenta tormenta hizo que se suspendiera toda la procesión. A la mañana siguiente la ciudad se vio velada por la niebla, inaudita a finales de mayo; esa misma noche la cúpula de Hagia Sophia quedó bañada en un resplandor rojo sobrenatural que fue deslizándose lentamente desde la base hasta la cima y luego desapareció. Este último fenómeno también lo vieron los turcos desde Gálata; el mismo Mahomet se sintió muy conmovido y no volvió a encontrarse seguro hasta que sus astrólogos lo interpretaron como un signo de que el edificio pronto sería iluminado por la fe verdadera. Para los bizantinos, el significado estaba claro: el Espíritu de Dios había abandonado la ciudad.

De nuevo, como tantas veces en el pasado, los ministros de Constantino le imploraron que dejara la capital mientras estuviera a tiempo para hacerse cargo de un gobierno bizantino en el exilio en Morea hasta que pudiera recuperar la ciudad como había hecho Miguel Paleólogo casi dos siglos antes. El emperador, agotado, se desmayó mientras le hablaban, pero cuando se recuperó se mostró más resuelto que nunca. Ésta era su ciudad; éste era su pueblo. No podía dejarlos ahora.

El 26 de mayo el sultán convocó un consejo de guerra. El sitio había sido demasiado largo y había llegado el momento de] asalto final. El día después se ocuparía con los preparativos y el siguiente en descansar y rezar. El ataque comenzaría en las primeras horas del martes 29 de mayo. No se hizo intento alguno de ocultar el plan a los defensores. Durante las treinta y seis horas posteriores continuaron sin interrupción los preparativos; por la noche se encendieron enormes fogatas para ayudar a los soldados en sus labores, mientras que tambores y trompetas los alentaban a esfuerzos aún mayores. Luego, en la madrugada del 28 se hizo un silencio repentino. Mientras sus hombres se preparaban para el día siguiente, Mahomet emprendió un viaje de inspección del que regresó al final de la tarde para descansar a su vez.

Dentro de la ciudad, en ese último lunes de la historia del imperio, se olvidaron las disputas y las diferencias. El trabajo en las murallas continuó como siempre, pero en otro lugar el pueblo de Constantinopla se reunió para una última intercesión colectiva. Mientras sonaban las campanas, los iconos más sagrados y las reliquias más preciosas fueron transportados para unirse a la larga procesión espontánea que pasó por las calles y a lo largo de toda la extensión de las murallas, deteniéndose para realizar oraciones especiales donde cabía esperar que la artillería del sultán concentraría su fuego al día siguiente. Cuando terminó, el emperador convocó a sus comandantes por última vez. Primero habló a sus súbditos ¡riegos, diciéndoles que había cuatro grandes causas por las que un hombre debía estar dispuesto a morir: su fe, su país, su familia y su soberano. Ahora tenían que estar preparados para dar su vida por las cuatro. Por su parte, él estaba dispuesto a sacrificar la suya. Dirigiéndose a los italianos, les dio las gracias por todo lo que habían hecho y les confirmó su amor y confianza. Ellos y los griegos eran ahora un solo pueblo y con la ayuda de Dios saldrían victoriosos.

Se estaba haciendo de noche. Desde toda la ciudad la gente se abría paso hasta la iglesia de la Santa Sabiduría. Durante los últimos cinco meses los griegos habían sabido evitarla al creer que estaba contaminada por los usos latinos que ningún bizantino honrado podía aceptar. Ahora se olvidaron las diferencias litúrgicas. Hagia Sophia era, como ninguna otra iglesia podría ser nunca, el centro espiritual de Bizancio. En ese momento de crisis suprema, no había ningún otro sitio adonde ir.

El último servicio de vísperas que se iba a celebrar en la gran iglesia también fue el más alentador. Los que estaban de guardia permanecieron en sus puestos a lo largo de la muralla; pero casi todos los demás hombres, mujeres y niños de la ciudad se congregaron en Hagia Sophia para recibir la Eucaristía y rezar por la salvación. Aún se estaba celebrando el servicio cuando llegó el emperador. Primero pidió el perdón para todos sus pecados de los obispos presentes, católicos y ortodoxos, luego también recibió la comunión. Mucho después, cuando todas las velas menos las pocas permanentes se habían apagado y la gran iglesia estaba en la oscuridad, pasó algún tiempo solo rezando; luego regresó a Blaqueria para despedirse de su hogar. Hacia medianoche, acompañado por Sfranzes, cabalgó por última vez toda la extensión de las murallas para cerciorarse de que todo estaba dispuesto.

A la una y media de la madrugada Mahomet dio la señal. De repente el silencio se hizo pedazos: el clamor de las trompetas y el redoble de los tambores se combinaban con los espeluznantes gritos de guerra de los turcos produciendo un clamor capaz de despertar a los muertos. De inmediato comenzaron a tañer todas las campanas, signo para toda la ciudad de que la batalla final había comenzado.

El sultán sabía que si quería tomar la ciudad no debía dar descanso a sus defensores. Primero envió delante a sus tropas irregulares, los *bashi-bazouks*. Mal armados y sin apenas instrucción, no tenían mucho aguante, pero su ataque inicial podía resultar terrorífico. Durante dos horas se abalanzaron contra las murallas; luego, poco antes de las cuatro de la mañana, llegó la segunda oleada del ataque, efectuada por vanos regimientos de los turcos de Anatolia, todos muy bien instruidos y disciplinados. Estuvieron a punto de abrirse paso, pero los defensores, encabezados por el emperador en persona, los rodearon, mataron a cuantos pudieron y arrojaron al resto al foso. El sultán cayó en su furia habitual, pero no le

perturbó excesivamente. La victoria no debían obtenerla los anatolios, sino su propio regimiento de elite de jenizaros, y fue a éstos a quienes lanzó entonces a la refriega.

Los cristianos no habían tenido tiempo de recuperarse cuando comenzó este tercer ataque. Con ese ritmo constante y despiadado que provocaba terror en los corazones de quienes lo escuchaban, las excelentes tropas del Imperio otomano avanzaron por la llanura a paso ligero, sin romper filas pese a la granizada de misiles procedentes de las murallas, siendo la ensordecedora música militar que los hacía guardar el paso casi un arma en sí misma. Ola tras ola llegaban, se arrojaban contra las empalizadas, se enfrentaban a hachazos contra los defensores, lanzaban escalas y luego, a una orden determinada, daban paso sin protesta alguna a la ola siguiente, mientras ellos esperaban y descansaban hasta que volvía a tocarles su turno. Sin embargo, para los defensores no había esa alternancia. La lucha ya se había prolongado durante más de cinco horas; no podían resistir mucho más.

Entonces sucedió el desastre. Poco después del amanecer una flecha golpeó a Giovanni Longo, agujereó su peto y le destrozó el pecho. Sumido en un dolor extremo, fue trasladado a un barco genovés del puerto. Luego, antes de que pudiera volverse a cerrar la puerta, los genoveses salieron por ella. El sultán, viendo lo que había ocurrido, lanzó de inmediato otro ataque de los jenizaros. Pronto los griegos empezaron a retirarse a la muralla interior. Atrapados entre las dos hileras de fortificaciones, fueron presa fácil para los turcos que avanzaban. Muchos fueron asesinados en el lugar donde se encontraban.

En este punto de la batalla, se vio ondear una bandera turca desde una torre a corta distancia hacia el norte. Aproximadamente una hora antes, un grupo de soldados irregulares turcos que hacían patrulla habían encontrado una puertecilla medio oculta a los pies de una torre. Se trataba en realidad de una poterna conocida como la Kerkoporta, a través de la cual los genoveses habían organizado vanas incursiones efectivas contra el campamento turco. Los *basi-bazouks* habían logrado abrirla y habían llegado hasta lo alto de la torre. En la confusión consiguieron izar su bandera y dejaron la puerta abierta para que otros los siguieran. Casi con certeza fueron ellos y no los jenizaros los primeros en entrar en la ciudad. Sin embargo, para entonces todos los regimientos estaban afluyendo por las brechas abiertas, y Constantino, despojándose de sus atributos imperiales, se arrojó al fragor de la batalla donde más se combatía. Nunca se le volvió a ver.

Era por la mañana temprano y la luna menguante aparecía alta en el cielo. Por las murallas se esparcían los muertos y los agonizantes, pero apenas había rastros de defensores vivos. Los griegos supervivientes habían corrido a sus casas con sus familias, esperando salvarlas de la violación y el pillaje que ya había comenzado; los venecianos se dirigieron al puerto y los genoveses, a Gálata. Encontraron el Cuerno sorprendentemente tranquilo: la mayoría de los marineros turcos ya habían saltado a tierra no fuera a ser que el ejército se les adelantara con las mujeres y el saqueo. El comandante veneciano no encontró resistencia cuando puso a sus marineros a romper la barrera; su flotilla, acompañada por siete navíos genoveses y media docena de galeras bizantinas, todas repletas hasta la borda de refugiados, se deslizaron hasta el Mármara y luego por el Helesponto hasta mar abierto.

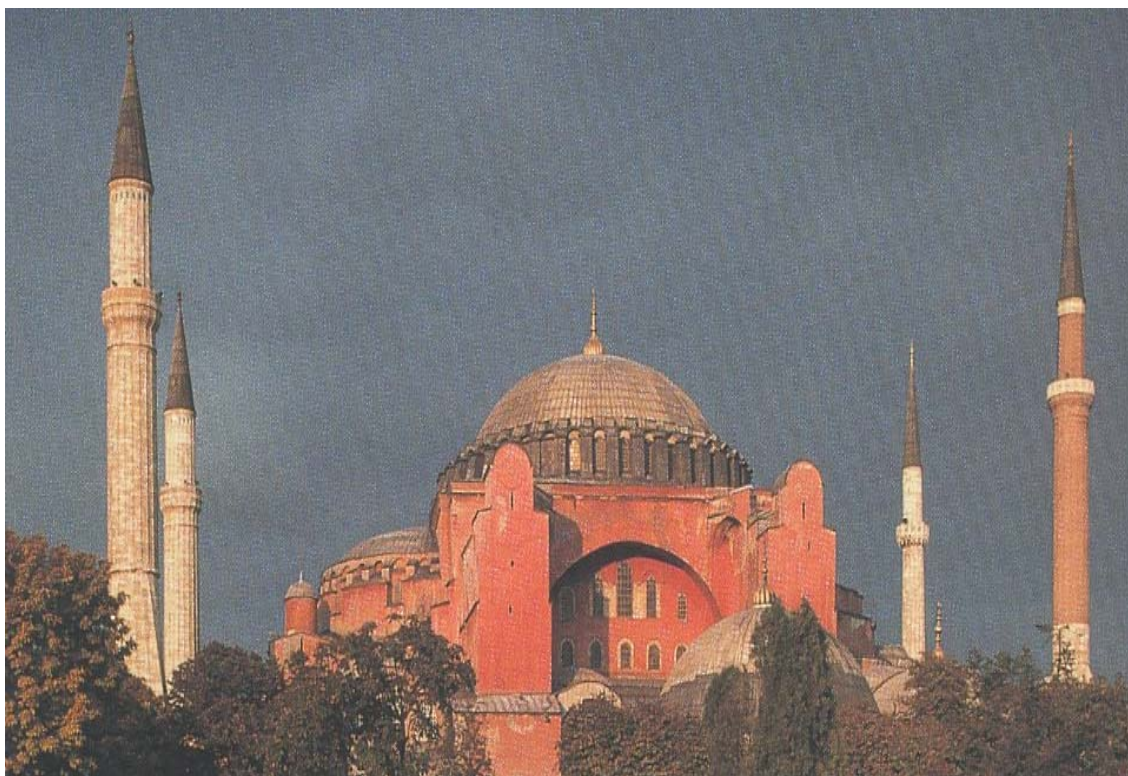
A mediodía ya corría la sangre por las calles. Las casas fueron saqueadas; las mujeres y niños, violados o empalados; las iglesias, profanadas; los iconos, arrancados de sus marcos y los libros, separados de sus tapas. El palacio imperial de Blaqueria quedó como un esqueleto vacío y el icono más sagrado del imperio, la Virgen Hodegetria, fue partido a hachazos en cuatro trozos y luego destruido. Sin embargo, las escenas más espantosas de todas se ejecutaron en Hagia Sophia. Se estaban celebrando maitines cuando se escuchó aproximarse a los enloquecidos conquistadores. Las grandes puertas de bronce se cerraron de inmediato, pero los turcos lograron aplastarlas en seguida y entraron. Los más pobres y menos atractivos de los congregados fueron muertos en el acto; el resto fue trasladado al campamento turco a esperar su destino. Los sacerdotes continuaron diciendo misa hasta que fueron asesinados en el altar, pero entre los fieles aún hay quien cree que uno o dos de ellos reunieron las patenas y los cálices y desaparecieron misteriosamente por el muro meridional del presbiterio. Allí permanecerán hasta que Constantinopla vuelva a ser una ciudad cristiana, cuando reanudarán el servicio religioso en el punto en que fue interrumpido.

El sultán Mahomet había prometido a sus hombres los tres días de saqueo tradicionales, pero no hubo protestas cuando le puso fin esa misma tarde. Para entonces quedaba poco que saquear y sus soldados estaban muy ocupados repartiendo el botín y disfrutando de sus cautivas. A la caída de la tarde, acompañado por sus principales ministros, sus imanes y su guardia personal de jenizaros, cabalgó lentamente hasta Hagia Sophia. Desmontando ante las puertas centrales, cogió un puñado de tierra que, en un gesto de humildad, esparció sobre su turbante; luego entró en la gran iglesia. Mientras caminaba hacia el altar, detuvo a uno de sus soldados al que vio acuchillando el pavimento de mármol; el saqueo, le dijo, no incluía la destrucción de los edificios públicos. Por orden suya, el imán principal subió al púlpito y proclamó el nombre de Alá, el Todo misericordioso y Compasivo: no había más que un solo Dios y Mahoma era su profeta. El sultán tocó el suelo con su cabeza tocada con turbante en oración y acción de gracias. Hagia Sophia era ahora una mezquita.

Después salió de ella, cruzó la plaza hasta el viejo y ruinoso palacio de los emperadores, fundado por Constantino el Grande once siglos y medio antes, y mientras vagaba por sus antiguos salones, barriendo con sus babuchas el polvo de los mosaicos del suelo –algunos de los cuales han sobrevivido hasta nuestros días –, se dice que murmuró los versos de un poeta persa:

La araña teje las cortinas en el palacio de los césares;
El búho llama a los vigías en las torres de Afrasiab.

Había conseguido su ambición. Constantinopla era suya. Sólo tenía veintiún años.



EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Cuando los pjs consigan regresar a la ciudad se encontrarán una desagradable sorpresa: el viaje les ha llevado demasiado tiempo y el ataque definitivo ya ha empezado. Las piezas de artillería otomana han conseguido abrir brecha en las murallas bizantinas y la tenaz resistencia de los habitantes de la ciudad ha sido insuficiente. Las murallas han sido derribadas en diversos puntos y, tras la celebración de diversos actos religiosos el día 28 de mayo, al amanecer del día siguiente la ciudad era asaltada definitivamente. El mismo emperador Constantino XI Dragases murió durante el ataque. En el supuesto que los pjs se separasen el mayor problema que se podrán encontrar será la forma de reunirse, pues aunque todos regresarán aproximadamente el mismo día el terreno es muy grande y coincidir no será demasiado fácil. Lo hagan o no, los acontecimientos se desarrollarán de la siguiente manera:

Cuando se produzca el asalto definitivo la casa de los magi será asaltada por un grupo de turcos dominados apoyados por unos cuantos ghouls enviados por los baali. A pesar de sus inmensos poderes, la superioridad numérica hará que los magi acaben siendo prácticamente exterminados y la casa refugio incendiada. Los magi supervivientes huirán, perdiéndose en la hecatombe que los rodea.

Nada más anoecer, los baali encargados de realizar el ritual se dirigirán rápidamente hacia el Hagia Sophia mientras tropas turcas dominadas vigilan los alrededores del lugar.

A medida que el grupo se vaya acercando a la ciudad verá como una brillante luz recorta su silueta contra el horizonte. Las llamas surgen de diferentes puntos de la ciudad elevándose hacia el cielo y convirtiendo la noche en día. Innumerables puntos se mueven de un lado a otro trepando por las murallas o entrando por enormes boquetes abiertos en ésta. Incluso desde la lejanía resuenan los gritos de terror y agonía de

los habitantes de la moribunda Bizancio. Cualquier personaje con al menos un nivel en Áuspex reparará en un terrible hecho: la cúpula del Hagia Sophia brilla con un resplandor no natural, una luz blanca surge a través de sus cristaleras. Para el resto, nada especial parece suceder allí.

Finalmente los pjs llegarán al borde del estrecho. Para cruzar al otro lado, un rápido vistazo a la ribera y encontrarán algunos botes varados. El único problema serán los grupos de guardias que por allí patrullan aunque para un grupo de cainitas tan poderosos como ellos eso no supondrá ningún problema.

Mientras cruzan el estrecho y se van acercando a los puertos verán, ante ellos, los barcos venecianos y genoveses que empiezan a abandonar los muelles y se van alejando de la ciudad condenada. Algunos rezagados combaten contra los turcos en las mismas callejuelas entre almacenes abandonados y tabernas saqueadas e incendiadas. Como narrador, no está de más regalarle un poco describiendo las escenas de horror y muerte, pillaje y barbarie que el grupo de pjs tendrá ante sí. Importante también es si el pj ventrue, antiguo caballero, se encuentra aquí en estos momentos, y si ese es el caso recuperará automáticamente un punto de fuerza de voluntad ante la visión de tamaña destrucción por parte de los que él considera infieles.

Ante el grupo, las explosiones resuenan en el ambiente y retumban algunos cañonazos esporádicos. Enfrente de ellos la ciudad sigue ardiendo por diversos puntos. A medida que se vayan acercando podrán ver a gente combatiendo por los muelles. Soldados otomanos matando, saqueando y violando a los pocos habitantes de Bizancio que aún permanecen con vida.

Una vez atraquen y decidan dirigirse hacia la catedral serán atacados por los soldados turcos, a menos que decidan tomar las mínimas precauciones. La importancia y asiduidad de estos ataques queda ya a discreción del narrador. Eso sí, el peligro irá aumentando a medida que se vayan acercando a la iglesia.

Cuando estén a unos centenares de metros el grupo será interceptado por un grupo de soldados acompañados por algo más. Entre las casas ardiendo, escombros, humo y cuerpos destrozados en el suelo los pjs irán avanzando hasta llegar a una vía bastante ancha donde se encontrarán por un grupo de (tantos como pjs+4) ghouls y dos garou en forma hispo. Los dos lupinos permanecerán atrás y saldrán de la umbra para atacar a los pjs al final del primer asalto. Los baali han dado órdenes expresas a los ghouls que nadie que sea ajeno a la ceremonia se acerque y estos cumplirán el mandato aunque les cueste la vida. Los lupinos no, y a las que las cosas se tuerzan intentarán huir pasando a la umbra.

SOLDADOS

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 2, AST 2.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 3, Tiro con arco 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 6.

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Cimitarra	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	½	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

GUARDIAS GHOULS

FUE 3, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 4, INT 3, AST 3.

Técnicas: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Pelea 4.

Talentos: Armas cuerpo a cuerpo 5, Tiro con arco 3.

Conocimientos: Ocultismo 1.

Disciplinas: Fortaleza 2, Potencia 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada bastarda	6	F+5		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	$\frac{1}{2}$	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

GAROU (DANZANTES DE LA ESPIRAL NEGRA)

FUE 3 (+4), DES 4 (+1), RES 3 (+3). CAR 1, MAN 2 (-3), APA 1 (0). PER 3, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con animales 4.

Conocimientos: Sabiduría popular 3.

Trasfondos: Parentela 1, Aliados 1.

Dones: Resistir Dolor, gastando uno de Fuerza de Voluntad ignora las penalizaciones por heridas durante la escena; Garras como cuchillos, gastando uno de rabia y logrando que las garras hagan un dado extra de daño para toda la escena.; Sentir el Wyrn; Atrofiar Extremidad, si el blanco tiene propiedades regenerativas la extremidad se recupera al finalizar la escena, el garou gasta un punto de gnosis y tira Fuerza de Voluntad siendo la dificultad la Resistencia de la víctima +4; Roce Materno, el garou puede curar heridas agravadas o no imponiendo las manos, gasta un punto de gnosis y tira Inteligencia + Medicina siendo la dificultad la Rabia del individuo herido, curando cada éxito un nivel de salud; Garras de plata, el garou tira gnosis a dificultad 7 y las heridas causadas se tratan como agravadas, el garou gana cada turno un punto de rabia debido al dolor, todas las dificultades de acciones ajenas al combate aumentan en uno y cuando los puntos de rabia superan a la Fuerza de Voluntad se debe realizar una tirada de frenesí.; Sangre venenosa, el garou gasta un punto de rabia y tira Resistencia + Medicina a una dificultad de 7, cualquier cosa que entre en contacto con la sangre del garou en el resto de la escena recibe un dado de daño agravado por éxito obtenido; Bloqueo Mental, un poderoso escudo psíquico contra los efectos de Dominación y Presencia, aumentando la dificultad de éstas a 10,

Rango: 4.

Rabia: 6.

Gnosis: 6.

Fuerza de Voluntad: 7.

Si el grupo consigue vencer tendrán vía libre hacia la iglesia. El Hagia Sophia se muestra ante ellos en todo su esplendor, aparentemente ajena a la destrucción y el caos que sacude la ciudad de Bizancio. A medida que se vayan acercando todos aquellos con los sentidos de Auspex al menos a nivel uno notarán una terrible malignidad que los envuelve. Desde el exterior lo único que verán es una brillante luz que parece surgir por todas las cristaleras de la monumental construcción.

EL PODER DE LA BESTIA

A continuación vienen dos posibles finales para la campaña, decidiendo el narrador cual de ellos utiliza. En el primero se ofrecen las características y poderes de la Bestia, en el caso que el director de juego decida usarlos para el enfrentamiento entre los jugadores y el demonio, una lucha en la que los personajes tienen unas más que limitadas posibilidades de victoria, aunque existentes, por supuesto. En el segundo caso, se supone ya de antemano que las probabilidades de vencer son nulas, así que las características del Khytsñibetch están omitidas, ofreciendo en su lugar una narración de los hechos que acontecen en el supuesto que el portal esté abierto y el demonio lo cruce para entrar en nuestro mundo. El inicio en ambos es idéntico, variando únicamente en el instante en que debería tener lugar el enfrentamiento entre jugadores y demonio.

FINAL 1

Allí se encuentran los magi supervivientes. Antes de entrar en el portal, los magi harán un ofrecimiento a los pjs. La celebración de un ritual, el cual les proporcionará protección durante un total de veinte asaltos contra los poderes de la Bestia de alterar la realidad (ver los detalles en la descripción del Khytsñibech). Lamentablemente, una vez transcurrido ese tiempo ya nada podrá protegerlos ante el poder del demonio. Pero por supuesto, el ritual no es gratis, será necesario el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad de cada uno de los pjs que quieran recibirlo. En caso de negarse a gastarlo (cosa que no recomendamos), la protección no tendrá efecto sobre el sujeto en cuestión.

Entrar en el interior no les supondrá ningún esfuerzo, pero una vez dentro la perspectiva de lo que ven cambiará completamente para ellos.

“Entráis en el Hagia Sophia y una sensación os sacude hasta las entrañas: nunca habíais notado esa malignidad, un halo de odio y muerte, terror y venganza que parece estar presente en cada rincón de la iglesia. Aparentemente ésta se encuentra vacía excepto por vuestra presencia, aunque una letanía de voces resuena en vuestros oídos. Entonces, una voz se alza por encima del rumor, más que palabras parecen gruñidos convertidos en frases pero que sois incapaces de comprender aunque bien clara es la sensación de que van dirigidas hacia vosotros. Entonces, la voz cesa y la luz que os parecía envolver se va apagando. El silencio os rodea, y de repente veis unas formas difusas que corren hacia vosotros. Mientras se acercan algo sucede: vuestro alrededor empieza a cambiar. Lo que antes eran paredes y ventanales, lámparas y bancos ahora no son más que grandes bloques de piedra situados encima de lo que parece lava. Grandes chorros de magma explotan en el suelo lanzando rocas y cenizas a centenares de metros de altura hacia un cielo negro medio oculto por el humo”.

A todo esto los rugidos aumentan en fuerza, como si envolviesen a los pjs mientras que las figuras que vieron anteriormente cobran una forma visible. Se trata de una especie de sabuesos de boca descomunal de un tamaño como la de un lupino en forma de crinos, sus enormes fauces muestran unos terroríficos colmillos capaces de despedazar a una persona como nada mientras un rastro ígneo persiste por allí donde pasaron. Habrá tantas de estas criaturas como pjs+5 y no cesarán en su ataque hasta que el último pj quede destruido. Si alguno de estos animales cae muerto su cuerpo se deshará en un montón de cenizas que serán arrastradas por el viento que sopla incesantemente.

SABUESOS INFERNALES

FUE 9, DES 7, RES 9 (absorben daño agravado). PER 4, INT 3, AST 5.

Habilidades: Alerta 6, Atletismo 3, Esquivar 7, Pelea 7.

Daño: Garras: F+2 (daño agravado).

Mordisco: F+6 (daño agravado).

Embestida: F (daño normal).

Niveles de salud: OKx3, -1x3, -2x3, -5x3. Destruído.

Regeneran 2 puntos de salud por turno.

Cada animal ataca con sus dos garras y su mordisco en un mismo asalto, las garras simultáneamente (divide su reserva de dados) y como último el mordisco (con la reserva completa), aunque éste puede cambiarlo por la embestida en caso de cargar, lo cual hará en primer lugar.

Cuando consigan eliminar a los sabuesos oirán el rugido que sube de intensidad mientras un círculo de fuego parece rodearlos. Una voz resuena en sus oídos:

“Vuestros esfuerzos han sido baldíos, insignificantes criaturas. El ritual se ha completado. Ahora, la Bestia tiene el camino libre”.

Mientras oyen esta voz unas figuras se van formando ante ellos. Al principio las verán borrosas, pero poco a poco irán tomando cuerpo, pero hasta que esto no suceda completamente las formas serán inatacables. Ante ellos aparecerán cinco figuras. Se trata de los baali que han realizado el ritual, todos ellos impresionantes cainitas de quinta y sexta generación.

“Preparaos para morir” será lo único que digan. Mientras el grupo escucha esto, en caso que alguno de los pjs haya caído en las redes de Bescarath oirá una voz que resuena en sus oídos:

“Ha llegado el momento (nombre del afortunado), es tu oportunidad. Mata a tus compañeros y tu recompensa será grande”. Además de los cinco baali y la posible traición de uno de los pjs el grupo deberá enfrentarse a Bescarath, el cual aparecerá a la espalda de los pjs surgiendo de un chorro de lava que reventará en el suelo. Los pjs verán una figura humana –que sólo reconocerá quien haya hecho el

pacto con él –pero que en el instante de un parpadeo se transforma adoptando la forma de un ser con aspecto humanoide envuelto en llamas. Su naturaleza ígnea afecta a los pjs de forma que quien quiera atacarlo deberá pasar cada asalto una tirada de Coraje a dificultad 8. Además, cualquiera que sea herido por su ataque aunque sea sólo un nivel de salud empezará a arder con un daño equivalente a tres niveles de daño, debiendo pasar un asalto entero para apagarlo y realizando una tirada de Coraje a dificultad 9 para ni tan siquiera intentarlo.

Naturalmente, en caso que el pj capadocio rompiera el pacto que mantenía con Bescarath, éste se convertirá en el blanco prioritario del Tentador. Tan solo un “*No has debido venir*” anunciará su ataque antes que éste se produzca.

BESCARATH, DEMONIO TENTADOR (con sus características cuando se encuentra en su mundo)

FUE 9, DES 10, RES 10. CAR 8, MAN 10, APA 10. PER 6, INT 7, AST 7.

Habilidades: Actuar 6, Alerta 8, Atletismo 7, Pelea 9, Esquivar 7, Empatía 8, Intimidación 8, Liderazgo 8, Subterfugio 10, Etiqueta 10, Armas cuerpo a cuerpo 5, Equitación 3, Sigilo 8, Academicismo 5, Burocracia 6, Lingüística 5, Ocultismo 6.

Disciplinas: Áuspex 4, Celeridad 4, Dementación 2, Daimonion 7, Dominación 5, Fortaleza 6, Ofuscación 3, Obtenebración 3, Potencia 6, Presencia 5, Quimerismo 5, Serpente 2.

Ataque: Zarpazo o mordisco (9+ Potencia).

Niveles de salud: OKx5, -1x5, -3x5, -5x5, Destruído.

Reserva de sangre: 35.

Fuerza de Voluntad: 10

Regenera 3 niveles de salud por turno.

Si a pesar de todo el grupo consigue salir airoso aún les quedará la prueba final. Un estremecimiento del suelo hará temblar a los pjs supervivientes, los cuales se verán en apuros para conseguir mantener el equilibrio. Entonces, de un mar de lava surgirá la figura de la Bestia. Desde el momento en que eso suceda hasta que el portal quede abierto y el demonio pueda pasar al mundo mortal transcurrirán 2D10+5 asaltos. Tras ese tiempo lo que los pjs verán, si no han conseguido matar al Khytsñibetch será:

1. **El portal ha sido abierto:** *“De repente, lo que alrededor vuestro eran llamas y cenizas empieza a desaparecer y os encontráis en el exterior del Hagia Sophia. Eso sólo puede significar una cosa: el portal se ha abierto definitivamente y ahora ya no será posible matar al demonio, sino sólo expulsarlo. Y ahí está, ante vosotros, exhalando llamaradas por sus fauces abiertas en una grotesca mueca. Y en ese momento se hace la oscuridad”.* El Khytsñibetch usará su poder similar a obtenebración para sumir en la oscuridad más absoluta a todos cuantos le rodean aunque él, gracias a su elevado nivel de Áuspex no se verá afectado (aunque esta oscuridad sólo durará 2D4 asaltos). A partir de este momento la única opción que les quedará a los cainitas será la de matar a la Bestia aunque con ello lo único que van a conseguir va a ser expulsarlo, no destruirlo.
2. **El portal no llega a abrirse:** Los pjs logran matar a la Bestia antes que el portal se abra definitivamente. *“Echando su descomunal cabeza hacia atrás la Bestia suelta un espantoso rugido que hace temblar el suelo de lava en que os encontráis. Una llamarada escapa por la brecha abierta en su cuerpo mientras el gruñido se transforma en un lamento de agonía. El cuerpo del demonio empieza a mutar de color tomando el de la ceniza negra mientras el incesante viento va desmenuzando poco a poco su figura hasta acabar volatilizado por completo. Ningún rastro queda allí donde hace ahora unos instantes tan sólo estaba uno de los Demonios Mayores surgidos nunca del Infierno. Entonces, el mundo de lava que os rodeaba empieza a desvanecerse lentamente hasta ser sustituido por el interior del Hagia Sophia, ajeno completamente al descomunal combate en el que acabarán de participar y del cual habéis salido victoriosos”.*
3. **Matar a la Bestia después que el portal se abra:** El resultado será el mismo que en el apartado anterior excepto, claro está, en el cambio que sufrirá el paisaje que los rodea pues ya se encontrarán en la explanada situada ante el Hagia Sophia.

Un recurso de última hora en caso que las cosas se pongan demasiado complicadas para el grupo será la de forzar la actuación del grupo de magi supervivientes, los cuales acudirán en ayuda del grupo cuando la Bestia pase al mundo mortal. Estaremos hablando de un total de cuatro magi los cuales realizarán el ritual de expulsión. Llevarlo a cabo supondrá una concentración total –los pjs deberán impedir que el demonio los ataque cuando se de cuenta que intentan –además de necesitar 1D10+5 asaltos para llevarlo a cabo, además del hecho que todos ellos morirán, salga bien o no el intento (como sucedió con Hamalabaan).

El Ritual necesita el equivalente a 40 puntos de Fuerza de Voluntad. Los cuatro magi aportan la mitad, 20 en total. Si están los 40, se realizará una tirada con un dado por cada magi, siendo la dificultad de seis. Por cada punto por encima de 40 es un éxito automático. Por cada punto por debajo es un éxito más que han de sacar en la tirada (así, si fuesen 38 los puntos necesitarían 3 éxitos a dificultad 6 con los cuatro dados). Si el ritual funciona los pjs verán como *“la Bestia alza su enorme garra por encima su cabeza dispuesto a descargar el golpe definitivo cuando, de repente, el aire que los envuelve chisporrotea con unas diminutas llamas azules y su figura imponente empieza a brillar con un blanco que resulta cegador. Cerráis los ojos un instante a causa de tan extrema luminosidad y cuando los volvéis a abrir, tan solo un parpadeo más tarde, el lugar donde hace un momento se encontraba el Khytsñibetch se encuentra ahora vacío, sin ninguna señal de la monstruosidad que hace un momento lo ocupaba. Entonces repararán en las figuras de los cuatro magi, inmóviles como estatuas allí de pie, con los ojos completamente en blanco y los brazos extendidos hacia delante como si quisieran aferrar algo. Instantes después, sus cuerpos se desploman sin vida”*.

En caso que el ritual falle el resultado será aún más desastroso pues, los cuatro magi morirán, pero sin obtener nada a cambio. En caso de resultar una pifia las cosas irán peor todavía, pues todos los presentes sentirán como si algo ardiese en su interior recibiendo –al Khytsñibetch eso no le preocupará lo más mínimo –un daño agravado equivalente a quince niveles de salud; por supuesto, los magi también morirán en el intento, cayendo fulminados.

Si los pjs han conseguido salir victoriosos su única preocupación ahora debería ser –en principio, a menos que quieran quedarse –la de huir de la ciudad que está siendo saqueada por los otomanos. Si consiguiesen eliminar al Khytsñibetch en su mundo, al regresar se encontrarán a los cuatro magi que les estarán esperando. Éstos se ofrecerán a ocultarlos durante el día si los pjs supervivientes deciden continuar en Bizancio. Los problemas, pero, no habrán acabado: los turcos estarán un total de tres días saqueando e incendiando la ciudad, así que si los pjs no son precavidos es muy posible que no salgan vivos, o si más no que se vean en dificultades.

Tras esto, el narrador es ya libre de finalizar la campaña como mejor le parezca, con los pjs en Bizancio o marchándose juntos o cada uno por su lado.

El KHYTSÑIBETCH (en su mundo)

FUE 20, DES 16, RES 16. CAR 10, MAN 10, APA 1. PER 8, INT 9, AST 9.

Habilidades: Alerta 8, Atletismo 7, Pelea 10, Esquivar 5, Empatía 8, Intimidación 10, Liderazgo 10, Ocultismo 10, Volar 7.

Disciplinas: Áuspex 7, Celeridad 5, Daimonion 9, Dominación 8, Fortaleza 8, Potencia 8, Presencia 8, Taumaturgia Oscura (todas las sendas a nivel 5), todos los rituales de Taumaturgia Oscura.

Ataque: Zarpazo o mordisco (20+ Potencia).

Niveles de salud: OKx9, -1x9, -3x9, -5x9, Destruído.

Reserva de sangre: 50 (en caso de gastar alguno recupera diez diarios).

Fuerza de Voluntad: 10

Regenera 5 niveles de salud por turno.

En su mundo el Khytsñibetch presenta unas características especiales que, una vez lo abandone y llegue a la tierra ya no estarán presentes. Dichas propiedades son las siguientes:

1. La figura del demonio parece cubierta por unas llamas surgidas de lo más profundo del infierno: todo aquel que quiera acercarse para enfrentarse a él deberá pasar una tirada de Coraje a dificultad 9.
2. Todo aquel que resulte alcanzado por el demonio y sufra aunque sea un nivel de daño empezará a arder sufriendo cada asalto tres heridas de daño necesitando una tirada a dificultad 10 para ser absorbida. Quien intente apagarlo perderá un turno entero y deberá pasar una tirada de Coraje a dificultad 9 para intentarlo.

3. La Bestia posee la capacidad de alterar la realidad del mundo que lo rodea. En su mundo, gastando un punto de Fuerza de Voluntad puede realizar hechos como, convertir el cuerpo de un sujeto en una masa burbujeante, privándola de toda capacidad de raciocinio, o bien convertir todos los huesos y músculos en gelatina, o cualquier otra cosa que se le ocurra al narrador. Por suerte, fuera de su mundo sus efectos no son los mismos. El mayor peligro de la criatura sería su capacidad de afectar las mentes de todos los que habitan en un radio de cien kilómetros a la redonda, provocando horribles pesadillas y alucinaciones a cualquier ser vivo que se encontrase dentro de esa distancia. Las consecuencias de tal hecho quedan, por supuesto, bajo la voluntad del narrador, y no hay posibilidad de resistirse (la Muerte Definitiva alcanza al infortunado).
4. El Khytsñibech es, naturalmente, inmune a cualquier intento de Dominación o uso de la Presencia por parte de cualquier incauto que lo intente.
5. Por cada día en nuestro mundo el Khytsñibech recuperará un punto de sus características originales que poseía en el suyo, hasta quedar completo (cosa que esperamos, no llegue a producirse).

El KHYTSÑIBETCH (en la tierra)

FUE 17, DES 15, RES 15. CAR 10, MAN 10, APA 1. PER 8, INT 9, AST 9.
 Habilidades: Alerta 6, Atletismo 5, Pelea 9, Esquivar 5, Empatía 8, Intimidación 10, Liderazgo 10, Ocultismo 10, Volar 5.
 Disciplinas: Áuspex 6, Celeridad 3, Daimonion 9, Dominación 7, Fortaleza 7, Potencia 7, Presencia 7, Taumaturgia Oscura (todas las sendas a nivel 5), todos los rituales de Taumaturgia Oscura.
 Ataque: Zarpazo o mordisco (17+ Potencia).
 Niveles de salud: OKx6, -1x6, -3x6, -5x6, Expulsado.
 Reserva de sangre: 40.
 Fuerza de Voluntad: 10
 Regenera 3 niveles de salud por turno.

FINAL 2

Esta versión del final de la campaña tiene como principal diferencia respecto a la anterior que considera que el poder del demonio llamado Khytsñibetch es tal, que es imposible que el grupo de personajes llegue a tener alguna posibilidad de enfrentarse a él directamente y triunfar. En la anterior su poder ya hacía prácticamente imposible un triunfo de los pjs si éstos llegaban a aventurarse en los dominios del demonio, cruzando el portal abierto por los baali; su única posibilidad de éxito se limitaba a eliminar a los adoradores y cerrar el portal o bien matar a la bestia cuando ésta hiciese su aparición en nuestro mundo. En esta parte, eliminar al demonio ya sea yendo a su mundo para intentar matarlo definitivamente o bien enfrentarse a él cuando haya cruzado el portal suponen, o un suicidio directo o bien la ignorancia por parte del Khytsñibetch hacia los que intentan oponerse a él. Sea como sea, su única posibilidad de éxito residiría en cerrar el portal antes que lo cruce.

El principio de la parte es idéntico a la anterior, desde la llegada de los pjs a la ciudad de Bizancio hasta su enfrentamiento con los baali invocadores. Las cosas varían a partir del momento en que los baali son eliminados, pudiendo cerrar el portal, o bien desde que fallan y el demonio hace su aparición en la tierra.

Si tienen éxito y logran cerrar el portal: cuando cae el último baali un estruendo, como un trueno de proporciones gigantescas, resuena en toda la ciudad. La luz que emana del portal empieza a debilitarse y oscilar, una amalgama de colores fluctúan desde el centro hacia sus bordes, y su tamaño empieza a menguar ante sus ojos. Pero justo antes que la luz desaparezca en un minúsculo punto blanco, una visión de lo que aguardaba al otro lado sobrecoge su ánimo: ante ellos, una cabeza bestial, inhumana, parece surgir de la misma esencia que anima la maldad. Una visión, un ser terrorífico asoma y lanza un rugido de rabia que permanecerá para siempre en las pesadillas de los pjs, unido a la certeza que esos dos ojos lo último que vieron antes que el portal se cerrará era la faz de los que habían desbaratado sus planes, y la seguridad que si alguna vez logra cruzar la barrera, la vida de los que han frustrado sus intenciones no valdrá absolutamente nada. Pero al menos esta vez han salido victoriosos y pueden contarlo.

Por el contrario, si son incapaces de detener a los baali y el Khytsñibetch cruza el portal, su fin será mucho menos agradable. Mientras están luchando verán al demonio cruzar el umbral que separa ambos mundos en su verdadera forma. Serán necesarias unas tiradas de Coraje a dificultad 10 para permanecer en el lugar y seguir actuando, en caso contrario los personajes se convertirán en seres gimoteantes incapaces de luchar o huir. Si queda algún baali aún vivo se postrará de rodillas en señal de adoración.

Instantes después, el demonio empezará a variar de forma, adoptando la figura de un niño de unos diez años que mirará a los pjs con aparente curiosidad. Únicamente sus ojos rojos delatan su verdadera naturaleza (en este momento, los pjs que estén lloriqueando en el suelo podrán volver a actuar con normalidad). Si algún insensato decide atacarlo, a un gesto el infeliz se convertirá inmediatamente en pasto de las llamas, consumiendo su cuerpo en lo que dura un parpadeo, una advertencia para el resto.

“Os reconozco. Vuestros intentos de detenerme son en vano. Por fin, tras tres mil años de espera, la Puerta ha sido abierta. Una nueva era se inicia, la Edad de la Bestia ha comenzado, la Edad del Hombre llegó a su fin. Mi rabia fluirá y arrasará esta tierra. Pagaréis todos por mi cautiverio. Vosotros, los que habéis osado enfrentaros a mi voluntad, seréis los primeros en pagar el precio debido. Pero os ofrezco una oportunidad. Uníos a mí y a mis adoradores y esclavos, y seréis libres de matar y aniquiliar. Rechazad mi oferta, y arderéis en las llamas infernales”.

Mientras esto sucede, alrededor de los pjs la tierra tiembla, oscuras nubes se ciernen sobre el lugar donde se ha abierto el portal, y un viento gélido los azota sin piedad. Pero mientras el demonio habla, los magi – esto únicamente si queda alguno con vida, esperemos que sí, de lo contrario los pjs no tendrán más opción que ceder ante el demonio o morir –han preparado un nuevo encantamiento: un nuevo portal se está abriendo, justo detrás de donde se encuentra el demonio. De pronto, todos lo verán: un círculo blanco del cual surge una niebla espesa se expande por el lugar. Todos, incluido el Khytsñibetch, se giran a ver que sucede. Un figura espectral, transparente, un anciano de larga barba y aspecto demacrado parece surgir entre los jirones de niebla. El demonio murmura “Tú”, y el anciano contesta: “He venido a terminar lo que empecé”. A un gesto suyo, la forma del demonio empieza a temblar, y este parece dividirse en dos. La forma auténtica demoníaca surge del cuerpo del niño y es arrastrada hacia el portal que acaba de abrirse, mientras la carcasa en forma infantil cae muerta en el lugar donde se encontraba. Los adoradores del demonio –si quedaban –empiezan a gemir e intentan huir, mientras el anciano sonríe a los pjs y a los magi que queden en pie y desaparece entre la niebla, mientras los dos portales se cierran tras su paso.

Los pjs pueden perseguir y exterminar a los baali que queden vivos, y tras ello volver para hablar con los magi. Estos les explicarán que a quien vieron fue al fundador de su orden, Hamalabaan, al que llamaron con su hechizo y el cual arrastró la verdadera esencia del Khytsñibetch a su mundo, atrapándolo para siempre. Esto debería hacerse pocos segundos después que el demonio cruzase el portal, cuando aún no estaba su esencia consolidada en nuestro mundo. Unos minutos más, y todo hubiera sido inútil. Ahora está preso para siempre, y será imposible para nadie arrancarlo de su prisión.

Tras estas palabras, el final es ya idéntico al resto de la parte anterior, con los pjs decidiendo que hacen sus personajes ante el asalto otomano, si se quedan, si huyen de la ciudad, a donde se dirigen....

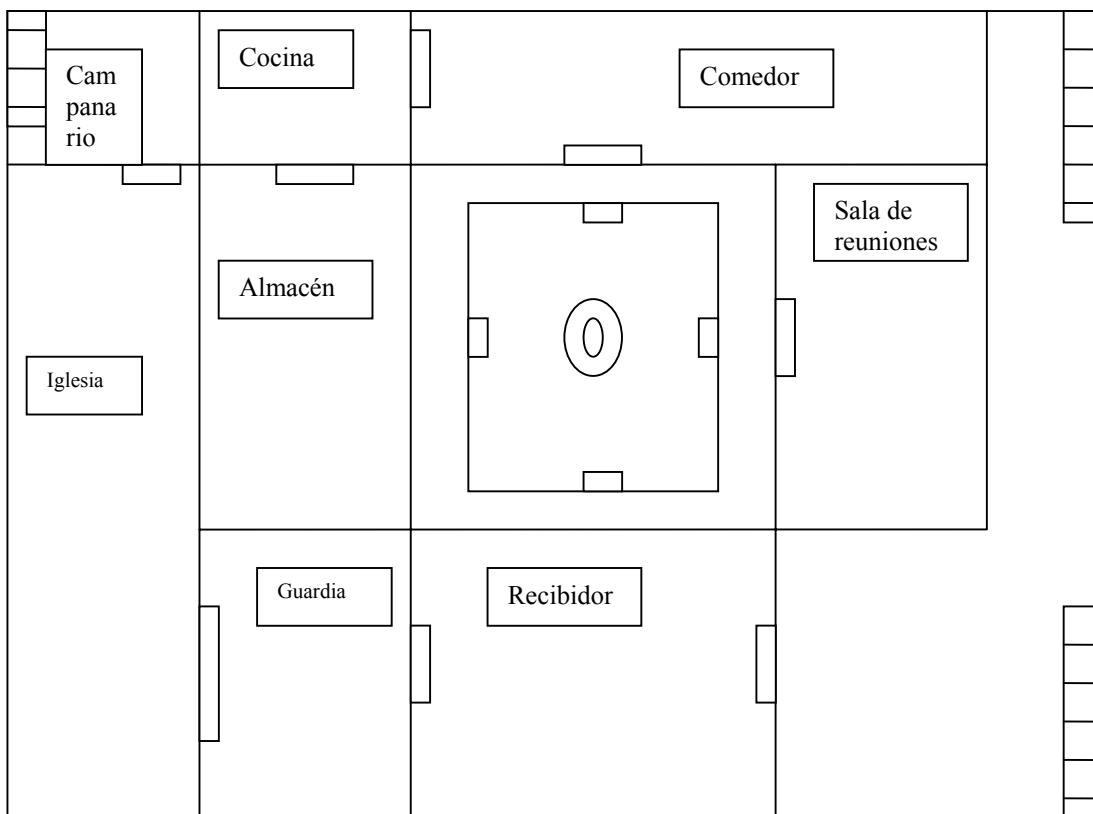
ANEXOS

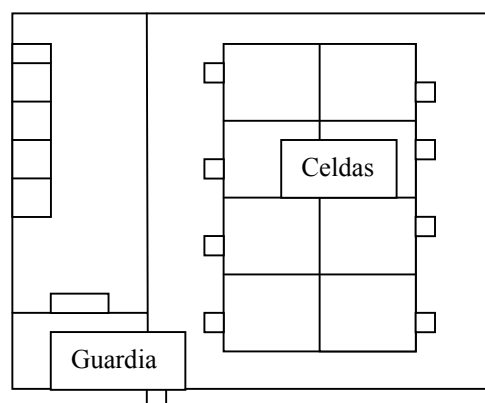
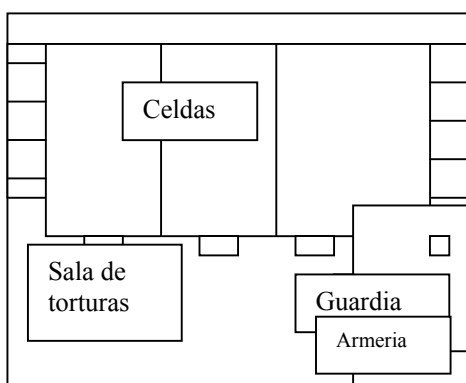
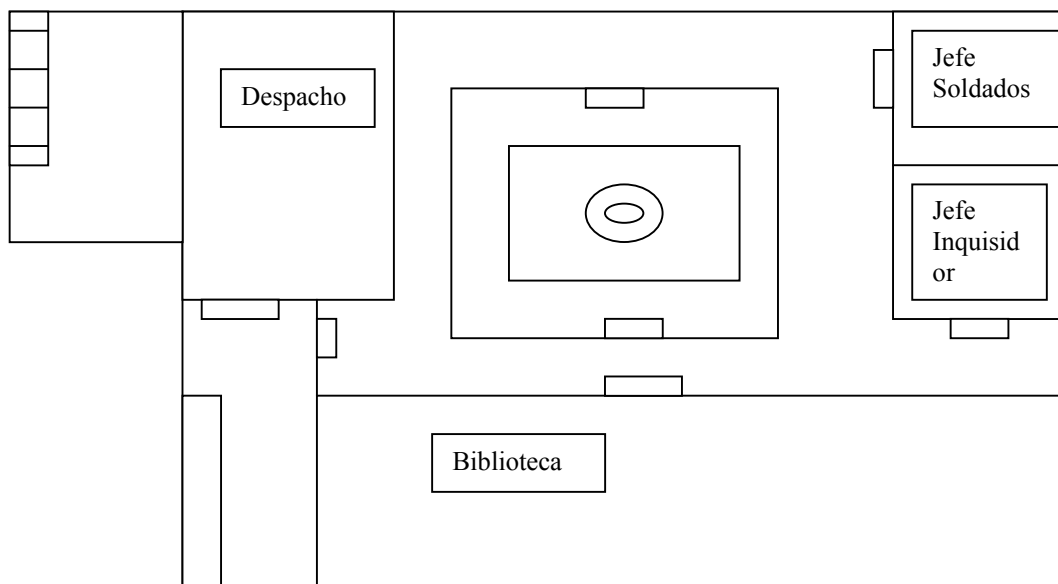
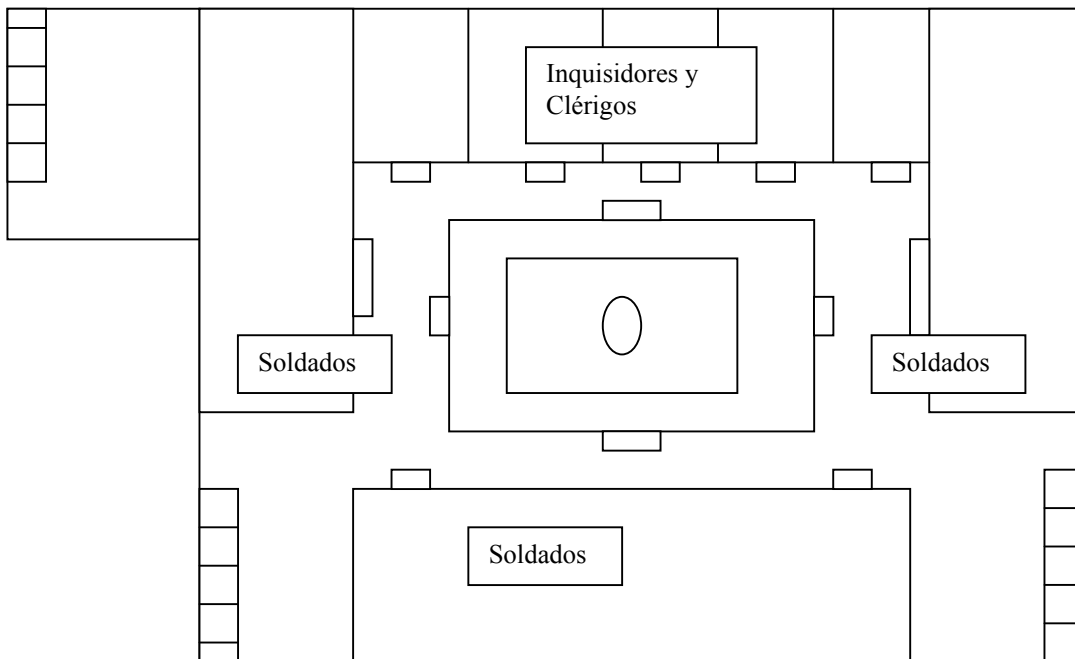
ANEXO 1 PRISIONEROS

La situación que se plantea a continuación viene dada en el supuesto que los pjs, en alguna de sus múltiples correrías durante la aventura, tuvieran mala suerte y fueran capturados por los elementos eclesiásticos presentes en el lugar. También supondremos que no todos ellos han sido capturados, y que quedan libres los suficientes como para intentar llevar adelante la liberación de sus compañeros prisioneros. Si esto sucede antes que se produzca su desaparición durante unos años en el mundo celta, la inquisición estará muy interesada por saber todo aquello que los pjs conozcan sobre el libro, pues es bien seguro que serán hechos prisioneros con alguno de los monjes lo bastante cerca como para ser reconocidos. Entre estos encontramos a Tomasso di Carnea y a Joan el Monje, entre otros. Si esto tuviera lugar tras la vuelta del lugar donde desaparecieron, lo más probable es que las autoridades eclesiásticas de la zona no tengan claro quienes son los pjs capturados, así que simplemente pensarán en ellos como unas criaturas malignas más y que deben ser exterminadas. Ahora bien, si durante el transcurso de los interrogatorios y las torturas el pj habla mas de la cuenta y las autoridades inquisitoriales descubren que andan tras el libro, o mencionan algo referente a Tomasso o a Joan, entonces las cosas cambiarán y los interrogatorios serán más contundentes. Los pjs, a cambio, mantendrán durante unos días más la vida antes de ser aniquilados, al menos hasta que los clérigos consideren que no tienen ya nada más que sonsacarles.

Los pjs prisioneros serán mantenidos con una estaca clavada en el corazón y atados con fuertes cadenas de hierro (resisten hasta Fuerza 9) mientras estén en las celdas. Además, habrá siempre tres guardias junto a ellos, soldados que habrán demostrado ser inmunes a los efectos de los poderes mentales de los cainitas. Naturalmente, los pjs sólo mantendrán sangre en su cuerpo suficiente para mantenerse conscientes, pero sin oportunidad de usar las disciplinas.

Cuando sean interrogados, únicos momentos en que saldrán de las celdas – y nunca lo harán en grupos, siempre de uno en uno –un capuchón cubrirá su cabeza para impedir que puedan mirar a nadie y dominarlos. La estaca les será arrancada cuando sean atados a la plancha donde serán interrogados –o torturados –aunque antes serán atados a ellas con unas gruesas cadenas que les impidan cualquier movimiento extraño, haciendo necesaria una Fuerza de 8 para romperlas.





EL JEFE INQUISIDOR

FUE 2, DES 2, RES 3. CAR 4, MAN 4, APA 2. PER 3, INT 4, AST 5.

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

Técnicas: Equitación 1, Etiqueta 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 5, Investigación 4, Leyes 4, Lingüística 4, Ocultismo 5, Política 5, Sabiduría Popular 3.

Trasfondos: Posición 5, Contactos 5, Recursos 4, Aliados 5, Influencia 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5.

Fuerza de Voluntad: 9.

Fe: 4

Exorcismo: 4

INQUISIDOR TÍPICO

FUE 2, DES 2, RES 2. CAR 2, MAN 3, APA 2. PER 2, INT 4, AST 4.

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Empatía 2, Intimidación 4.

Técnicas: Equitación 1, Etiqueta 1, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2.

Trasfondos: Recursos 1, Contactes 3, Influencia 3, Posición 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3.

Fuerza de Voluntad: 8

Fe: 3.

SOLDADOS INQUISITORIALES

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 2, APA 2. PER 3, INT 3, AST 3.

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

Técnicas: Armes cuerpo a cuerpo 4, Equitación 3, Tiro con arco 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 1, Lingüística 1, Medicina 1, Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 8.

Armas

	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada ancha	6	F+4		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	$\frac{1}{2}$	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

JEFE DE LOS SOLDADOS INQUISITORIALES

FUE 4, DES 4, RES 4. CAR 4, MAN 3, APA 2. PER 3, INT 4, AST 5.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 4, Intimidación 3, Pelea 3.

Técnicas: Armes cuerpo a cuerpo 5, Equitación 3, Tiro con arco 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Leyes 3, Lingüística 1, Medicina 1, Sabiduría Popular 1.

Trasfondos: Influencia 4, Posición 4, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

Fuerza de Voluntad: 8.

Armas	Dificultad	Daño	Cadencia	Alcance
Espada bastarda	6	F+5		
Daga	4	F+1		
Escudo de infantería	(+1 a la dificultad de tocar al portador).			
Arco largo	v.	4	$\frac{1}{2}$	120
Armadura	Compuesta	-1 DES	Protección 2.	

*“Haz una tirada a ver como resistes la tortura. Uno no dices nada, cinco cantas todo”.
 “Uy, cinco éxitos”.*

ANEXO 2

LA VIEJA PATRIA

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

La parte que tiene lugar a continuación está pensada para el caso que el pj tzimisce, descontento con la política que sigue el sucesor del Dracon, Gesu, decida abandonar la ciudad de Bizancio y dirigirse hacia la Vieja Patria en busca de su antiguo patriarca. La acción tiene lugar alrededor de los años 1070 a 1080, aunque puede ser fácilmente adaptable a cualquier otra época. Por supuesto, si efectivamente decide abandonar la ciudad no podrá participar en las partes que tienen lugar durante ese periodo, como las pertenecientes a los consejos sexto y séptimo. Una vez más, el narrador deberá improvisar a partir de las posibles acciones de sus pjs, aunque gran parte de los acontecimientos que tienen lugar (como la diablerización de Saulot, por ejemplo, o la creación de gárgolas) tienen ya una fecha establecida.

EL PJ TZIMISCE

Saliendo de la zona de Sofia se acerca uno hacia la zona dominada tanto por los garous conocidos como los Señores de las Sombras como por los tzimisce de la Vieja Patria. Perderse uno en las zonas montañosas y boscosas es una invitación a llamar la atención de cualquier garou que se encuentre por los alrededores, lo cual puede equivaler a una muerte casi segura a mano de estos encarnizados enemigos de los cainitas. Por el contrario, acercarse a los diferentes pueblos puede significar poner en alerta a algún viejo tzimisce que allí habite. Ciertamente es también que no todos están bajo el dominio de los voivodas, así que el narrador es libre de hacer el viaje del pj tan fácil o tan difícil como desee.

En esta parte supondremos que éste transcurre con total normalidad, al menos hasta llegar a alguno de los lugares dominados por los enemigos de los tzimisce bizantinos.

En la época en que se produce esta parte, la mayor inquietud de los tzimisce del norte no proviene de sus enemigos del sur sino de un nuevo grupo de vampiros, los llamados Usurpadores o tremere. Como es bien sabido, estos tremere eran un grupo de magos que alcanzaron la inmortalidad asesinando a cainitas tzimisce y realizando sus rituales sobre ellos. Esto les reportó el odio de este clan, los cuales pasaron a intentar destruirlos, atacando sus diferentes capillas -nombre que reciben sus fortalezas -refugio -en sucesivas oleadas, aunque lo cierto es que los magos consiguieron resistir los sucesivos intentos de los tzimisce.

Cuando el pj llegue a una de las fortalezas tzimisce, encontrará un castillo construido en lo alto de una montaña, con los pueblos que se encuentran bajo su dominio a los pies de ésta. Por la noche la gente no sale de sus casas, las calles están desiertas y nunca abren la puerta a desconocidos. Las leyendas sobre los demonios de la noche gozan de más credibilidad aquí que en ningún otro lugar.

Las almenas y murallas de la fortaleza se encuentran fuertemente vigiladas, así que si el pj tenía el pensamiento de entrar furtivamente éste se verá seguramente alterado. Por el contrario, nada más acercarse recibirá el alto proveniente de los guardias allí apostados. Por supuesto, si muestra su deseo de ser recibido por el señor del lugar, tras unos minutos las puertas se abrirán permitiéndole el paso.

Un grupo de ghouls acudirá a buscarlo y lo acompañarán hasta las dependencias de su señor, de nombre Jiborniak.

Los cainitas de la Vieja Patria son muy territoriales, pero también observan las leyes de la hospitalidad, así que, a menos que el pj realice alguna acción ofensiva contra sus posesiones o siervos -o él mismo, claro -no deberá preocuparse de nada, al menos durante unos días.

Por supuesto, la primera impresión del tzimisce será de desconfianza ante la visita de un hermano de clan, más aún si el pj le comenta su lugar de procedencia. No logrará entender que hace allí un tzimisce bizantino, y sus posibles explicaciones no lograrán convencerlo del todo.

Por lo que hace referencia del nombre del Dracon, por supuesto que Jiborniak ha oído hablar de él. Como olvidarlo. Se trata del antiguo que dicen que hace unos siglos llegó sembrando la destrucción entre los voivodas de la Vieja Patria. Y por suerte, comentará, él nunca lo vio ni lo ha visto. En esos años no vivía aquí, entonces no era más que un neonato que servía a su señor, lejos de aquí.

Si el pj le comenta que tiene pensado dirigirse al norte en su busca, le desaconsejará tal acción, aunque según sus palabras "quizás no debería preveniros. Nuestros antiguos no buscan sino destruirlos, tal es el odio que siente hacia ese Dracon y lo que hizo. Ellos no olvidan. Pero a mí, particularmente, no me habéis ocasionado ningún mal, así que os pondré sobre aviso: olvidad vuestra búsqueda. Vuestro Dracon no vino al norte, y si lo hizo nadie lo sabe, pues ha pasado inadvertido y no ha dejado ninguna señal. Estad seguro de ello. Ahora, las preocupaciones aquí se centran en esos malditos tremere y sus capillas. Diversas oleadas hemos enviado contra sus fortalezas, pero siempre resisten, su maldita magia los protege de nosotros. Alguna vez hemos estado a punto de exterminarlos definitivamente, pero en el último momento

siempre se libran. No lejos de aquí una de sus malditas capillas me insulta con su presencia. Si deseáis quedaros, en unos meses, junto con otros tzimisce de los alrededores, comandaré un ejército que asaltará sus tierras y los expulsará de aquí. Alguien como vos sería bienvenido si decidiera ayudarnos, y eso quizás os libraría de que nuestros hermanos del norte se decidan a mataros antes de daros tiempo de abrir la boca para decir simplemente hola. Y creedme, son muy capaces de hacerlo. Por algo se cuentan entre los más antiguos de nuestro clan. Además, si os ganáis su simpatía quizás os puedan decir algo sobre el Dracon, en caso que lo sepan, por supuesto.

El pj es libre de aceptar la invitación o no. En caso de rechazarla, podrá proseguir su viaje al norte, pero lo cierto es que los voivodas de más al norte no lo recibirán ya con tanta delicadeza. Además, en caso de conseguir vencer a los magos el pj podría, seguramente, quedarse la fortaleza y establecer en ella su feudo. Para ello contaría con el apoyo de Jiborniak.

Si decide permanecer en la fortaleza, el pj podrá observar como los preparativos se convierten en la parte principal de la vida de la zona. Los campesinos abandonan sus trabajos en los campos circundantes para presentarse en el castillo regularmente, los herreros trabajan a destajo forjando armas y armaduras y los soldados se entrenan día y noche bajo las órdenes de los ghouls guerreros de Jborniak.

Una de las noches, transcurridas tres semanas desde la llegada del pj a la fortaleza, irán llegando al lugar un grupo de cuatro cainitas más, los otros tzimisce que participarán en el asalto. En el salón principal del castillo se reunirán, aparte de Jiborniak y el pj, Mriscova, Veriov y Kormaita, tres poderosos cainitas locales. En el transcurso del encuentro se tratará el tema de la invasión a la capilla tremere y la participación del pj en ella. Si éste ha decidido quedarse y participar en el asalto, la fortaleza de los magos pasará a ser suya junto con los pequeños pueblos de alrededor.

Se fijará el asalto para un mes más tarde. Los otros tres cainitas viajarán al castillo de Jiborniak con sus hombres, allí descansarán un día y todos juntos partirán hacia la fortaleza tremere, de nombre Tolkava, un castillo situado en el centro de un profundo valle entre montañas.

Una vez arrebatada la fortaleza a los tremere, los tzimisce celebrarán una fiesta para celebrar la victoria. No hace falta hacer una descripción, cualquiera puede imaginarse en que consistirá: los soldados y ghouls capturados -de magos ninguno, todos murieron o consiguieron huir -serán torturados y mutilados hasta la muerte mientras los vencedores a su alrededor jalean con gritos la agonía de éstos. Los voivodas observan el espectáculo con una evidente sonrisa de satisfacción en el rostro.

Finalizado el jolgorio, los cainitas se retirarán a descansar, cada uno protegido por un grupo de ghouls propios, señal inequívoca que, a pesar de todo, nadie se fía de nadie.

A la noche siguiente, los cinco tzimisce se reunirán para tratar el tema de la posesión de la fortaleza. En la reunión que tendrá lugar en el salón principal de la fortaleza, se mantendrán los acuerdos alcanzados antes de la batalla: el pj se hará cargo de Tolkava, pero antes deberá presentarse ante Yorak y mostrarle sus respetos. Según explicará Veriov, el matusalén se encuentra en su fortaleza en estos momentos, de la que nunca sale. Allí es donde deberá dirigirse el pj. Mientras se encuentra ausente será Jiborniak, con el beneplácito del resto, el que se hará cargo de la fortaleza.

El viaje desde Tolkava hasta la Catedral de la Carne durará aproximadamente unas dos semanas, siendo tranquilo en su desarrollo.

A la llegada a la Catedral de la Carne el pj, junto con sus acompañantes en caso de llevarlos, deberá dirigirse a la entrada, un lugar quemado y devastado (para ver una descripción más completa dirigirse al módulo titulado: Crónicas de Transilvania II. El hijo del Dragón).

Cuando se acerquen, aparecerá una figura de aspecto aparentemente normal. Se trata de Yorak. El pj podrá ver a través de él como si fuese una imagen transparente.

"Se bienvenido, (nombre del pj). Jiborniak me habló de tu llegada. Parece que has conseguido lo que muchos ansían nada más llegar. La fortaleza de Tolkava es tuya. Pero antes de concedértela definitivamente, dime: se que eres vástago del vástago del Dracon. Durante años nos hemos enfrentado a vosotros. ¿Por que ahora, precisamente, abandonas tu ciudad y vienes a nosotros? Sabes que tarde o temprano volveremos a atacar a aquellos que hasta hace poco eran tus hermanos. ¿Serás capaz de alzar tu espada y matarlos?"

Para el pj quedará claro que la única opción es decir que sí, cualquier otra respuesta hará que Yorak lo expulse de allí enviándolo de regreso a su antiguo hogar. Peor sería si decide mentir, dice que si y es la respuesta es negativa, pues el voivoda usará Áuspex para saber si está mintiendo o no (el narrador deberá realizar la tirada, pues siempre es posible que el pj logre engañarlo). Si miente y Yorak se da cuenta de ello no dudará en matar al pj. Nadie lo engaña en su territorio, y ofenderlo en lo más mínimo es una auténtica locura.

Pero si todo va bien y el pj pasa el examen al que será sometido Yorak le entregará en posesión el feudo de Tolkava, aunque siempre bajo vasallaje.

Una vez obtenido la fortaleza, Yorak le comentará al pj lo siguiente:

“En uno días se ha de celebrar una reunión en la fortaleza de Broznec, en Orsova, cerca de aquí. En ella, con Subok como anfitrión, se discutirán muchos asuntos extremadamente interesantes. Acude y escucha. Preséntate, que sepan que eres protegido mío. Se tomarán decisiones relativas al futuro cercano, te conviene estar. Jiborniak y Veriov también irán”.

Tras estas palabras la figura de Yorak se irá desvaneciendo, dejando solo al pj en medio del descampado. Por supuesto, si es inteligente, no despreciará el consejo de Yorak y se dirigirá a Orsova para asistir a la reunión.

El viaje desde la Catedral de la Carne hasta Orsova es tranquilo, a través de caminos que cruzan las montañas de la zona.

La ciudad de Orsova se presentará ante los ojos del pj como una de las más populosas que ha visto desde su llegada a los territorios del norte. Altas murallas, un gran mercado, grandes edificios, y bastante gente (por supuesto, nada comparable a Bizancio, faltaría más). Encontrar la fortaleza, en realidad un antiguo palacio, no será difícil; todo el mundo en lo conoce.

Cuando llegue a éste los guardias le darán el alto. Ante él, un edificio antiguo, de dos plantas, pero enorme. Tras decir lo que desea, el senescal, de nombre Marvan, vendrá a buscarlo para acompañarlo al lugar donde Subok se encuentra.

Si decide permanecer en la ciudad podrá asistir a una reunión entre diferentes cainitas tzimisce de la zona, a la que además asistirán un grupo de nosferatu, un malkavian y dos gangrel. El objetivo de la reunión es discutir las acciones que piensan emprender contra los tremere. Los voivodas están buscando apoyo entre los diferentes clanes de la región, y lo cierto es que entre algunos de los anteriormente mencionados lo tendrán bastante fácil. Los Usurpadores no son muy bien vistos, más desde el momento en que empezaron a capturar miembros de estos clanes para sus experimentos.

La reunión tiene lugar dos noches más tarde en un palacio situado cerca del centro de Orsova. Se trata de un gran edificio de dos plantas, con una entrada principal por donde irán entrando todos los cainitas. Adosadas, las caballerizas donde los que lleguen a caballo podrán dejar sus monturas. Unos muchachos se encargarán de vigilarlos, mientras que un grupo de soldados pertenecientes a Subok controlan que nadie no invitado acceda a las dependencias del palacio.

Al realizar su entrada el pj será recibido por Subok, el cual lo irá presentando a los diferentes cainitas que allí se encuentran: los voivodas Vitkobak (el mismo que mató a su Sire, aunque el pj no lo sepa), Jiborniak (al cual ya conoce), Veriov, Mriscova, Kormaita, Jelenec, Perlen, los gangrel Ruuds, Wordoc y Lobstac, los nosferatu Tekov, Parvatov y Junggan, y el malkavian Andreas. Algunos lo saludarán con indiferencia, otros con interés, aunque ninguno parecerá dar especial interés a su figura, como si todos ya supieran quien es y de donde viene. Una vez estén todos reunidos, Subok empezará a hablar. Su discurso girará en torno a la figura de los Usurpadores, sus actos y la amenaza que suponen para todos los cainitas de la región. Intentará conseguir una alianza de todos ellos, por supuesto con su persona al mando, para encabezar una ofensiva contra todas las capillas de la zona. Voces se alzarán contra la propuesta, especialmente por el hecho que él se haya autodesignado cabecilla. Los gangrel objetarán que ellos no actúan de esa forma. Los otros tzimisce se negarán a aceptarlo como jefe. Los nosferatu permanecerán expectantes. Tras él, Vitkobak tomará la palabra y propondrá que cada uno ataque a la capilla más cercana en la misma fecha, para evitar que las diferentes fortalezas tremere puedan ayudarse entre sí. Aquí algunos objetarán no disponer de suficiente fuerza para asegurarse la victoria sin apoyo de nadie, así que no piensan arriesgarse a una derrota y perder sus feudos. La reunión se prolongará durante toda la noche sin alcanzar ningún acuerdo. Finalmente, la única decisión que se adoptará es la de vigilar que no se funde ninguna capilla nueva y mantener la vigilancia sobre las existentes hasta que se logre reunir un contingente que garantice la victoria.

Tras la reunión, Jiborniak se acercará al pj y le propondrá que, tras descansar el día que está a punto de empezar, regresen juntos a sus tierras, mientras el camino se lo permita.

Si el pj acepta, podrá hacer acompañado el regreso. Una vez ya en sus nuevas tierras, podrá ya hacerse cargo del control del feudo.

Los primeros días serán para familiarizarse con la zona, contratar soldados para la fortaleza, un senescal que dirija el feudo en sus ausencias, los criados, rehacer el castillo tras el combate con los tremere... En fin, todo aquello que se le ocurra.

LUCHAS INTESTINAS

Los siguientes años transcurrirán en calma, con la amenaza tremere lejos de sus tierras, y con el pj dirigiendo con mano firme su nuevo destino. Tan solo alguna incursión de bandidos, o algún animal salvaje amenazando los habitantes de las villas, ofrecerán ciertos momentos de tensión en su nueva vida.

Todo hasta que llega un mensajero proveniente de Budapest a mediados del año 1125. Al parecer, se convoca un encuentro en la ciudadela de Subok. Según parece, los odiosos tremere han conseguido crear una especie de engendro a partir de cainitas nosferatu, gangrel y tzimisce. Los llaman Gárgolas, y tres feudos tzimsice han caído bajo la nueva amenaza.

De nuevo el pj puede realizar el viaje acompañando a Jiborniak, y esta vez Veriov se unirá a ellos. Además, a Jiborniak lo acompaña Gustav, un chiquillo suyo. Cuando lleguen a la fortaleza Broznec serán recibidos por Marvan, el mismo senescal que los recibió la vez anterior. Según parece, a esta reunión no asistirá Yorak, el cual no abandona jamás la Catedral de la Carne, pero sí que lo hará Noriz. La reunión tendrá lugar la noche siguiente a la llegada del grupo, en los mismos salones que años atrás. Igual también que años antes, serán miembros de diferentes clanes los que asistirán.

Como sucedió la otra vez será Subok el que tome la palabra, poniendo a todos en antecedentes sobre los hechos que han motivado el nuevo encuentro:

"Una nueva amenaza surge de los feudos de los Usurpadores. Con sus oscuras artes han conseguido crear una criatura, mezcla de la sangre y la carne de diferentes cainitas, a la que llaman Gárgolas. Engendros hechos para matar y destruir todo aquello que no sean sus amos. Tres de nuestros compañeros han caído ante la horda de seres enviados por los magos para apoyar a sus tropas. Estamos todos bajo amenaza. O nos unimos o corremos el riesgo de ser destruidos. Para que no suceda lo mismo que años antes, me he tomado la libertad de invitar a Noriz para que asista y él, amablemente, se ha ofrecido para comandar nuestros ejércitos contra los usurpadores".

Tras decir esto, unos murmullos recorren la sala. Todos saben que las relaciones entre Noriz y Yorak no son todo lo cordiales que uno desearía, así que las consecuencias de tal ofrecimiento son impredecibles. A pesar de ello, todos son también conscientes que necesitan a alguien al mando a quien todos puedan seguir. Y Noriz es una elección correcta.

Las discusiones, a pesar de todo, serán largas y duras, pero finalmente se acordará reunir tropas para atacar las diferentes capillas tremere repartidas por la región. El pj se unirá a Jiborniak, Gustav, Veriov, Mriscova y Kormaita, al igual que años antes, aunque esta vez los acompañarán otros voivodas como Javel, Svetlavke, Jossiak, y un par de gangrels, Renks y Lofthass. El grupo, comandado por Jiborniak, se adentrará en la zona al norte de Bucarest, donde tres capillas tremere, las de Roftson, Lornalgiak y Rubesk, tienen su ubicación.

Las tropas partirán en dos meses justos de la fecha de reunión, y deberán atacar justo una semana después, siguiendo el orden anteriormente establecido.

Tras la reunión, todos los cainitas bajo el mando de Jiborniak se dirigirán hacia sus posesiones, alojándose los dos gangrel en las inmediaciones del feudo de éste. Tanto el pj como el resto dispondrán de suficiente tiempo para reclutar a los hombres de los pueblos de alrededor, así que dispondrán de un buen ejército común para asaltar las tres capillas.

Las tres capillas: Lo que no saben los voivodas es que los tremere están esperando los ataques. Por ello, cuando el ejército de Jiborniak se dirija hasta la primera capilla, la de Roftson, únicamente serán humanos los que la defenderán. Si se utilizan las reglas de combate de masas, será una batalla corta, no más de seis turnos de batalla.

A pesar de ello, el asalto será duro y encarnizado. Los defensores utilizarán aceite hirviendo y flechas encendidas para ahuyentar a los invasores. Cuando queden pocos defendiendo el lugar se inmolarán en el último edificio que quede en pie: antes muertos que caer en manos tzimisce.

El interior de la fortaleza está casi vacío, como si hubiese sido abandonada tiempo antes (por lo que hace referencia a sus ocupantes tremere).

Lo mismo sucederá con la segunda, Lornalgiak. En este punto surgirán las primeras notas discordantes en el seno del grupo. Svetlavke y Jossiak alegarán que todo es demasiado fácil, que no es normal que las capillas tremere hayan sido abandonadas cuando ellos se dirigían hacia allí. Creen que se trata de una trampa, y que la verdadera batalla se librará en el centro de los Cárpatos, allí donde se dirigen las fuerzas de Noriz. Ambos deciden abandonar el ejército de Jiborniak y dirigirse hacia allí. El voivoda compañero del pj desoír las palabras de los dos cainitas, y proseguirá su camino tal y como fue acordado, tachando de cobardes a los que los han abandonado. También él cree que tienen razón, pero le han encomendado seguir adelante y sólo queda Rubesk por conquistar. Lo que no sabe es que todos los tremere de la zona,

las tres capillas, se encuentran allí para defenderla. Ellos y todos sus ghouls, y gárgolas, bien escondidas en las montañas de los alrededores.

Cuando el ejército llegue ante la fortaleza se encontrará un castillo construido en la cima de una montaña. Un único sendero conduce hasta él, un camino estrecho y con gran desnivel que dificulta el avance de una gran tropa.

Cuando Jiborniak de la orden de ataque, empezará la batalla. Esta tendrá una duración fija de diez turnos, momento en el cual habrá finalizado con la derrota tzimisce.

Cada cierto número de turnos tendrán lugar los siguientes acontecimientos.

Turno dos: Aparecen los elementales convocados por los tremere.

Turno tres: Aparecen las gárgolas tremere.

Turno cinco: Veriov cae empalado por una lanza, siendo decapitado instantes después.

Turno siete: un tremere y el gangrel Renks caen muertos.

Turno ocho: el otro gangrel, Lofthass, cae muerto.

Turno diez: Jiborniak cae muerto víctima de la magia tremere. Se produce la desbandada tzimisce.

El asalto es feroz, pero más aún lo es la defensa. Los soldados situados tras las murallas lanzan piedras, flechas encendidas, brea, aceite hirviendo, cualquier cosa que pueda matar mortales y herir cainitas, especialmente en la zona donde alguna figura se destaque en la matanza.

En un principio parecerá que a pesar de la mayor intensidad de los defensores, la plaza podrá ser igualmente tomada, pero la irrupción de los elementales empezará a cambiar las tornas. Los seres de fuego se dirigirán directamente a por los tzimisce, por lo que a partir del segundo asalto todo el daño que puedan recibir los cainitas se considerará agravado, debido a esto y a la proliferación de flechas incendiarias y calderos de aceite hirviendo y brea.

Cuando hagan su aparición las gárgolas, atacando desde el aire unas y otras desde tierra, una parte de las tropas de los voivodas se vendrá abajo y empezará una desbandada, justo hacia el lugar donde un grupo de elementales de tierra los esperan.

Cuando corra la voz de la muerte de Veriov, sus hombres y ghouls de guerra se batirán en retirada. Los gangrel los harán regresar matando a algunos de aquellos que huyan, al menos hasta que uno de ellos, Renks, cae muerto abrazado por dos elementales de fuego.

Posteriormente, Lofthass ve como toda su sangre es absorbida a distancia mediante los poderes tremere. Inmediatamente, cuatro gárgolas se lanzan sobre él y descuartizan su cuerpo.

Finalmente, ya claro el resultado del combate, Jiborniak ve como su cuerpo en forma zulo es levantado por los poderes combinados de cuatro tremeres y alcanzado por un rayo surgido de las oscuras nubes que cubren el cielo, nubes invocadas por los tremere. Al caer a tierra, aún vivo, su cuerpo es tocado por varios tremere: su sangre empieza a hervir mientras un elemental de tierra arroja una enorme roca sobre su cabeza y una gárgola lo destripa convirtiéndolo en polvo. Ante tal visión, los restos ya desmadejados de lo que poco antes era el ejército tzimisce huye en desbandada general.

Por el bien del pj tzimisce, esperamos que huya cuanto antes, pues las gárgolas tremere se dedicarán a perseguir a todos aquellos que huyen, lanzándose sobre cualquier cainita o ghoul que encuentren en los alrededores.

Mas adelante, el pj y los otros supervivientes se enterarán de otro hecho: las tropas dirigidas por Noriz también han sucumbido a la aparición de las monstruosas gárgolas. Noriz hará pagar su derrota en Svetlavke y Jossiak, a los que culpa del desastre sufrido en Rubesk, pues además de abandonar a los que debían ser sus compañeros no llegaron a tiempo de ayudar al otro frente.

El vástago de Jiborniak: Tras la muerte las tierras que hasta el momento habían pertenecido a Jiborniak entran en disputa. Kormaita alega disponer de derechos ancestrales sobre el territorio, mientras Gustav da como razón ser el único vástago vivo del voivoda desaparecido. Kormaita decide negociar con el pj para eliminar a Gustav, aunque sus verdaderas intenciones van más allá: si Gustav muere, en principio Kormaita y el pj se repartirán las tierras mitad por mitad, aunque el voivoda planea lanzar sobre la fortaleza de Tolkava un grupo de garou que acaben también con el pj, y así poder hacerse con sus tierras con total impunidad, convirtiéndose en una fuerza pujante en la zona.

Todo se inicia poco después que tanto Kormaita como Mriscova como el pj regresen a sus tierras. Durante el triste regreso, Kormaita le expone al pj sus planes:

“Con Jiborniak muerto, sus tierras necesitan un nuevo dueño, y lo cierto es que ese advenedizo de Gustav no da la talla. Pienso reclamar mis derechos sobre sus tierras, (nombre del pj), y me gustaría contar con tu apoyo”.

En principio, Kormaita intentará evitarlo, pero si no tiene más remedio propondrá al pj dividirse la tierra al cincuenta por ciento para cada uno.

Si el pj acepta el devenir de los acontecimientos será el descrito anteriormente. Si por el contrario se niega, se limitará a matar a Gustav, ocupar las tierras de Jiborniak y más adelante reclamar las del pj, atacándolo, aunque para ello aún pasarían unas decenas de años. Si por el contrario el pj se adelanta y reclama las tierras para él, Kormaita se aliará con Gustav para matar al pj y posteriormente librarse del chiquillo de Jiborniak. En cualquiera de los casos que el voivoda se vea obligado a luchar contra el pj recurrirá a los garou de la zona, los Señores de la Sombra, si bien no de forma directa si haciéndoles llegar secretamente información sobre el refugio donde éste se encuentra. Por supuesto, y como tiene pensado ocupar la zona, se encargará de matar a los que hayan obtenido información para no quedar al descubierto con posterioridad. Sea como sea, cualquier acción relacionada con los garou atraerá más adelante a más miembros de esta raza, los cuales no dudarán en asaltar tanto la fortaleza del pj como la de Kormaita, según hayan ido las cosas. Conociendo lo que pasa por la mente de estas criaturas y las intenciones del voivoda, el narrador puede actuar como crea más conveniente para su aventura.

ANEXO 3

IDEAS PARA AVENTURAS

Lo que viene a continuación son una serie de ideas cortas, las cuales pueden ser adaptadas para preparar con ellas diversas aventuras, todas ellas pertenecientes a la primera parte de la campaña. ¿Por qué no hay de la segunda? Pues porque su desarrollo es bastante más lineal, con una serie de acontecimientos claramente definidos, mientras que la segunda, por sus especiales características, se presta más a intercalar episodios tanto individuales como colectivos. A pesar de todo, lo que sigue son tan solo ideas. Si un narrador lo desea, puede, o bien desarrollar y añadir las ideas que siguen, o bien ignorarlas, o, con tan solo coger un libro sobre la historia del imperio bizantino, encontrar cientos de posibles episodios potenciales a partir de los sucesos auténticos que allí se narran.

- Idea 1: La historia de los hechos que significaron la aparición de la espada de Cabeza de Demonio en la fortaleza semiderruida donde el pj ventrue la encuentra el año 1543.
- Idea 2: Desde el punto de vista de los garou, como éstos se preparan para asaltar la ciudad de Ctesifonte durante los hechos narrados en la introducción del personaje llamado Niríades.
- Idea 3: Como en junio del año 941, Igor, príncipe de Kiev, envía una gran flota contra Bizancio. Romano I Lecapeno envía quince naves, que, a pesar de la clara inferioridad, consiguen la victoria al sorprender a los asaltantes con el fuego griego, algo desconocido por los rusos. Estos se retiran, pero desembarcan en Bitinia, en el Mar Negro, donde prosiguen su campaña de terror. Bardas Focas consigue mantenerlos a raya con sus milicias, y poco a poco, con la llegada de refuerzos, consiguen hacer retroceder a los rusos. Embarcados, intentan romper el bloqueo para huir a sus hogares, pero sus barcos son incendiados por la flota recién llegada y los que no se hunden por el peso de sus armaduras encuentran la muerte en el mar en llamas. Alguno de los pjs –léase el pj ventrue y el pj brujah –pueden participar en la refriega, enviados por el patriarca.
- Idea 4: Uno de los locales de los setitas en la ciudad de Tesalónica ha roto el contacto. Khay' Tall decide enviar al pj a investigar lo sucedido. Al llegar descubre que el local, una taberna, se encuentra en manos de un setita llegado recientemente de Egipto. ¿Qué ha sucedido con los antiguos setitas que allí habitaban? Según el egipcio, el local estaba vacío y a punto de pasar a las manos de un comerciante de jarrones. Pero éste no es lo que parece....
- Idea 5: Los contactos nosferatu en los barrios más pobres de la ciudad están siendo asesinados. ¿Acaso serán los Hijos de Calomena o hay algo más oscuro detrás de todo esto? ¿Serán ciertas las profecías que hablan de unas criaturas creadas por el mismo nosferatu para acabar con sus monstruosos hijos?
- Idea 6: El pj brujah debe dirigirse a la ciudad de Roma para tratar ciertos temas. Una vez allí, es abordado por un misterioso personaje, el cual le propone un trato. ¿Acaso no han sido los ventrue los culpables de la muerte de su sire? ¿Qué les debe? ¿Por qué no vengarse ayudando a destruir su creación, es decir, la ciudad de Bizancio? El misterioso sujeto, un antiguo del Inconnu, intenta manejar al pj para atraerlo a su secta.
- Idea 7: Se inicia el traslado del material oculto de la Biblioteca de lo Olvidado, pero parece que alguien ajeno a los clanes en él involucrados observa desde las sombras, incluso uno de los carros ha desaparecido sin dejar rastro. ¿Traición o alguien ha descubierto lo que la Alianza de los Tres se propone?

ANEXO 4

LOS PERSONAJES JUGADORES

DROGONABA (personaje ventrue de la primera parte).

FUE 3, DES 4, RES 4. CAR 5, MAN 4, APA 4. PER 3, INT 2, AST 4.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 3, Empatía 2, Intimidación 5, Liderazgo 2, Pelea 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Tiro con arco 2, Equitación 2, Pericias 1, Sigilo 3, Supervivencia 1, Trato con animales 1.

Conocimientos: Academicismo 1, Lingüística 3 (Griego, italiano, árabe), Política 1.

Disciplinas: Fortaleza 2, Presencia 5, Protean 1, Potencia 3.

Trasfondos: Mentor 3, Rebaño 1, Posición 3, Contactos 5, Aliados 2, Influencia 2, Recursos 6, Criados 4 (una garou).

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

Camino: Humanidad 6.

Fuerza de voluntad: 10.

Sire: Belisario.

Generación: 5ª (6ª).

Naturaleza: Penitente.

Conducta: Superviviente.

Concepto: Soldado.

Méritos: Absorbente.

Defectos: Sino aciago, Enemigo.

TEOTOCÓPULOS ENKULOS (personaje nosferatu de la primera parte).

FUE 4, DES 4, RES 4. CAR 2, MAN 3, APA 0. PER 3, INT 1, AST 4.

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

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 4.

Conocimientos: Academicismo 1, Leyes 3, Lingüística 3 (Griego, italiano, árabe), Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Animalismo 1, Ofuscación 5, Fortaleza 2, Protean 2, Potencia 3.

Trasfondos: Criados 6.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 5.

Camino: Del Cielo 10.

Fuerza de voluntad: 10.

Sire: Nikolai.

Generación: 6ª.

Naturaleza: Defensor.

Conducta: Bufón.

Concepto: Comerciante.

Méritos: Memoria Eidética, Digestión eficaz, Piel dura.

Defectos: Sino aciago, Repelido por el ajo.

FABIO PLABIO (personaje brujah de la primera parte).

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 4, AST 4.

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 3, Empatía 2, Intimidación 1, Pelea 3, Subterfugio 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 4, Equitación 2, Etiqueta 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencias 1, Investigación 1, Leyes 1, Lingüística 6 (Griego, italiano, árabe, franco, persa, eslavo, búlgaro, armenio, copto), Medicina 1, Ocultismo 2, Política 2, Senescal 1.

Disciplinas: Áuspex 3, Celeridad 3, Fortaleza 2, Presencia 1, Protean 2, Potencia 3.

Trasfondos: Mentor 3, Rebaño 2, Contactos 6, Aliados 2, Influencia 1, Recursos 4, Criados 2.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5.

Camino: Humanidad 7.

Fuerza de voluntad: 9.

Sire: Tribonius.

Generación: 5ª (6ª).

Naturaleza: Superviviente.

Conducta: Juez.
 Concepto: Estudioso.
 Méritos: Lingüista natural.
 Defectos: Sino aciago, Compulsión.

TIZIANO (personaje tzimisce de la primera parte).

FUE 4, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 4, AST 3.
 Talentos: Alerta 3, Esquivar 1, Intimidación 2, Liderazgo 1, Pelea 2, Alteración Corporal 4.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Tiro con arco 3, Equitación 2, Etiqueta 1, Pericias 3, Sigilo 1, Supervivencia 1, Trato con animales 1.
 Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 1, Sabiduría Popular 3, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 3 (Persa, eslavo, árabe), Medicina 1, Ocultismo 3, Política 1.
 Disciplinas: Animalismo 1, Áuspex 1, Vicisitud 5 (Arsenal de la Carne), Fortaleza 1, Protean 3.
 Trasfondos: Rebaño 4, Contactos 5, Influencia 3, Recursos 5, Criados 6.
 Virtudes: Insensibilidad 3, Instintos 3, Moral 4.
 Camino: Humanidad 6.
 Fuerza de voluntad: 9.
 Sire: Neso.
 Generación: 6ª.
 Naturaleza: Autócatra.
 Conducta: Juez.
 Concepto: Estudioso.
 Méritos: Lingüista natural, Memoria Eidética.
 Defectos: Sino aciago, Exceso de confianza.

NIRÍADES (personaje nosferatu de la primera parte).

FUE 4, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 0. PER 3, INT 2, AST 3.
 Talentos: Actuar 2, Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Pelea 3, Subterfugio 1.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 3, Herbolaria 2, Tiro con arco 1, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con animales 4.
 Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 2 (Griego, árabe), Medicina 2, Ocultismo 1, Política 2, Sabiduría Popular 2.
 Disciplinas: Animalismo 4, Celeridad 2, Ofuscación 6, Fortaleza 1, Protean 3, Potencia 3.
 Trasfondos: Contactos 2, Influencia 1, Recursos 1, Criados 1.
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3.
 Camino: Humanidad 6.
 Fuerza de voluntad: 8.
 Sire: Haamalasha.
 Generación: 5ª (6ª).
 Naturaleza:
 Conducta:
 Concepto:
 Méritos: Absorbente, Elástico, Memoria Eidética.
 Defectos: Sino aciago, Mancha de Corrupción.

TIL'Q (personaje setita de la primera parte).

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 3, MAN 4, APA 2. PER 3, INT 4, AST 3.
 Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Esquivar 3, Empatía 2, Intimidación 1, Liderazgo 2, Pelea 4, Subterfugio 3.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Equitación 1, Etiqueta 1, Pericias 2, Sigilo 3.
 Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 3 (Griego, eslavo, árabe), Medicina 1, Ocultismo 2, Política 1, Sabiduría Popular 2, Senescal 1.
 Disciplinas: Ofuscación 5, Serpentinis 3 (Herejía –Rituales – setitas 2), Fortaleza 1, Presencia 1, Protean 2, Celeridad 2.

Trasfondos: Rebaño 3, Posición 3, Contactos 2, Aliados 1, Influencia 3, Recursos 3.
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5.
 Camino: Serpente 7.
 Fuerza de voluntad: 7.
 Sire: Sarraíne.
 Generación: 7ª (8ª).
 Naturaleza: Superviviente.
 Conducta: Innovador.
 Concepto: Comerciante.
 Méritos: Absorbente, Comer bien.
 Defectos: Sino aciago, Venganza.

BERTRAN DE CARDONA (personaje ventrue de la segunda parte).

FUE 3, DES 4, RES 4. CAR 3, MAN 3, APA 3. PER 3, INT 4, AST 3.
 Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Esquivar 3, Empatía 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 3, Subterfugio 2.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Etiqueta 2, Tiro con arco 3, Equitación 2, Sigilo 3.
 Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 1, Investigación 1, Leyes 3, Lingüística 3 (Francés, italiano, árabe), Política 3.
 Disciplinas: Dominación 3, Fortaleza 3, Presencia 3, Protean 2, Áuspex 2, Celeridad 2.
 Trasfondos: Influencia 3, Recursos 4, Generación 5.
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.
 Camino: De la Caballería 5.
 Fuerza de voluntad: 6.
 Generación: 6ª (7ª).
 Naturaleza: Autócrata.
 Conducta: Bárbara.
 Concepto: Señor feudal.
 Méritos: Ambidiestro, Comer comida, Sentido agudo (oído), Nobleza, Inofensivo animales.
 Defectos: Sino aciago, Enemigo (Tomasso di Carnea), Olvidadizo, Protegido (Zacarías Ben Raban), Perseguido, Compasión, Compulsión, Venganza.

RAMIRO (personaje capadocio de la segunda parte).

FUE 2, DES 4, RES 4. CAR 1, MAN 4, APA 1. PER 4, INT 5, AST 2.
 Talentos: Alerta 3, Esquivar 4, Fulleries 1, Pelea 4.
 Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Equitación 1, Sigilo 4.
 Conocimientos: Academicismo 3, Ciencias 3, Lingüística 2 (Griego, italiano), Ocultismo 3, Sabiduría Popular 1, Tanatología 4.
 Disciplinas: Mortis 6, Fortaleza 2, Protean 2, Celeridad 2, Potencia 1.
 Trasfondos: Generación 5.
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 1.
 Camino: Vía Ossis 4.
 Fuerza de voluntad: 9.
 Generación: 6ª (7ª).
 Naturaleza: Monstruo.
 Conducta: Innovador.
 Concepto: Estudiante.
 Méritos: Absorbente, Presciencia, Polifacético, Biblioteca Esotérica.
 Defectos: Aspecto horrendo, Ciudadano de segunda, Daltonismo, Desfigurado, Deformidad, Sino aciago, Monstruo, Mancha de Corrupción, Secreto Siniestro
 Otros: Pacto demoníaco: Armadura demoníaca, Garras, Veneno de sangre, Alas de murciélago, Glandulas en garras.

CATHERIN POISON (personaje toreador de la segunda parte).

FUE 2, DES 3, RES 5. CAR 4, MAN 2, APA 4. PER 3, INT 4, AST 2.

Talentos: Actuar 2, Alerta 2, Esquivar 3, Empatía 2, Intimidación 2, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 3, Equitación 1, Etiqueta 2, Música 3, Sigilo 2, Supervivencia 2, Trato con animales 1.

Conocimientos: Academicismo 1, Ciencias 2, Investigación 2, Leyes 1, Lingüística 1 (Català), Política 1, Sabiduría Popular 1.

Disciplinas: Áuspex 3, Celeridad 1, Fortaleza 2, Presencia 3, Protean 2.

Trasfondos: Posición 1, Recursos 3, Criados 1.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Humanidad 7.

Fuerza de voluntad: 3.

Generación: 7ª (12ª).

Naturaleza: Solitario.

Conducta: Bizarro.

Concepto: Artesano.

Méritos: Memoria Eidética, Comer comida, Corazón desplazado.

Defectos: Sino aciago, Ciudadano de Segunda, Digestión selectiva, Fobia (serpientes), Compulsión (perfeccionar música).

ATAÜLF L'OBSCUR (personaje tremere de la segunda parte).

FUE 3, DES 2, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 1. PER 4, INT 5, AST 3.

Talentos: Alerta 2, Esquivar 2, Intimidación 1, Pelea 2, Subterfugio 1.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 1, Equitación 1, Herbolaria 3, Sigilo 2, Supervivencia 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 2, Medicina 2, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 2.

Disciplinas: Áuspex 2, Fortaleza 2, Taumaturgia: Rego Elementum 5, Rego Vital 4, Rituales: Defensa del Refugio Sagrado, El toque del diablo, Desviación de la muerte de madera.

Trasfondos: Generación 5, Mentor 4, Recursos 1, Criado (gárgola).

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 5.

Camino: Humanidad 4.

Fuerza de voluntad: 8.

Sire: Príncipe Arnau de Manresa.

Generación: 7ª.

Naturaleza: Superviviente.

Conducta: Autócatra

Concepto: Alquimista.

Méritos: Comer comida, Sentido agudo, Armonía celeste, Voluntad de hierro.

Defectos: Sino aciago, Enemigo, Perseguido, Exceso de confianza, Fobia (mar), Repelido por ajo..

ALMIA (personaje lamia de la segunda parte).

FUE 3, DES 3, RES 3. CAR 2, MAN 3, APA 1. PER 4, INT 2, AST 2.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 4, Empatía 1, Pelea 4.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Herbolaria 1, Pericias 2, Tiro con arco 1, Sigilo 3, Supervivencia 1.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 1, Lingüística 2 (Alemán, castellano), Medicina 3, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 1, Tanatología 2.

Disciplinas: Mortis 3, Deimos 3, Fortaleza 1, Protean 1, Celeridad 2.

Trasfondos: Generación 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

Camino: Vía Ossis 7.

Fuerza de voluntad: 7.

Generación: 7ª.

Naturaleza: Monstruo.

Conducta: Defensor.

Concepto: Guardia.

Méritos: Absorbente.

Defectos: Ciudadano de segunda, Daltonismo, Sino aciago, Digestión selectiva (cadáveres), Mancha de corrupción.

BIBLIOGRAFÍA

- BOULLE, Philippe; MOSQUEIRA-ASHEIM, Joshua; SOULBAN, Lucien. Constantinopla Nocturno. La Factoría. Madrid, 1997.
- CABRERA, Emilio. Historia de Bizancio. Editorial Ariel. Barcelona, 1998.
- CAMPBELL, Brian; REA, Nicky. Transilvania Nocturno. La Factoría, Madrid, 1999.
- JULIÀ, José –Ramon. Atlas de Historia Universal, Tomo 1. Editorial Planeta. Barcelona, 2000.
- LADERO QUESADA, Miguel A. Historia Universal, Edad Media. Editorial Vicens Vives. Barcelona, 2001.
- MACKAY A. y DITCHBURN D. Atlas de Europa Medieval. Editorial Cátedra. Madrid, 1999.
- MITRE, Emilio. Historia de la Edad Media en Occidente. Editorial Cátedra. Madrid, 1995.
- RACINE, Wade; BURKE, Matt; WIKKER, J. D. El libro de los Secretos del Narrador. La Factoría. Madrid, 1997.
- TREATDOLD, Warren. Breve Historia de Bizancio. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona, 2001.
- VVAA. Edad Oscura: Companion. La Factoría. Madrid, 1998.
- VVAA. Vampiro Edad Oscura. La Factoría. Madrid, 1996.

ÍNDICE

PARTE 1: Bizancio	3
Cronología	7
La época.....	9
Personaje 1: Ventrue.....	17
Personaje 2: Nosferatu.....	29
Personaje 3: Brujah.....	41
Personaje 4: Tzimisce	49
Personaje 5: Setita.....	61
El retorno de Cosroes al poder.....	69
Ctesifonte unos años atrás.....	75
La tumba de los tres leones.....	89
La Biblioteca de lo Olvidado	93
La huida	101
El regalo.....	105
La desaparición de Belisario.....	109
La bestia y el hijo.....	113
El abrazo	119
El medallón egipcio	123
Los dos hermanos	129
Más antiguo que Bizancio.....	135
El acuerdo	139
El complot.....	155
La marcha	163
Magiares, pechenegos y búlgaros	173
La amenaza de Saif –Ed Daula	185
El cazador cazado	209
El sexto consejo	213
El séptimo consejo	219
El Ánfora Roja	227
Los primeros disturbios	231
La matanza de los latinos.....	235
El octavo consejo.....	237
La muerte de un sueño	243
Los soñadores	253
Principales pnjs.....	267
PARTE 2: El Viaje.....	273
La época	277
Personaje Ventrue	281
Personaje Toreador	285
Personaje Capadocio.....	289
Personaje Tremere	293
Catalunya	295
Francia	335
El otro reino	377
En tierras italianas.....	397
Rumbo a Bizancio.....	461
Bizancio	489
La última batalla	501
ANEXOS:	
Prisioneros.....	515
La Vieja Patria	519
Ideas para aventuras.....	525
Los Personajes jugadores.....	527
BIBLIOGRAFÍA.....	533
ÍNDICE	535