



Guía no oficial para Vampiro: La Mascarada
Escrito por EidaN , Ilustraciones por El Koña

Créditos

Escrito por: EidaN, eidan84@hotmail.com

Ilustraciones por: El Koña, tiokogna@hotmail.com

En colaboración con: Colectivo Juvenil *El Zulo*

Agradecimientos: A los que me han soportado y a los que tendrán que hacerlo durante el "playtesting". Al Zulo. Al Abhalon, por aguantarnos a todos.

Índice

Los Clanes	2
El Consejo de Primogenitura	4
La Política de Eric	5
La Ley Malkavian	6
El Ejército de las Tinieblas	7
Los Enemigos del Régimen	8
El Territorio	9
Lazos de Sangre	10
La Capilla	12
El Elíseo	12
Los Otros	13
Quién es Quién	14
Apéndice 1º: Un poco de Historia	29
Apéndice 2º: Consejos y Epílogo	36

Córdoba Nocturno

Vampiro: La Mascarada

De día, Córdoba es un hormiguero. Las oleadas entran en sus colmenas a las 7:00 AM, trabajan y descansan durante media hora para acabar la jornada a las 3:00 PM. La gente se arremolina en lugares donde consumir y derrochar su dinero, alienados por la televisión y la publicidad. El ayuntamiento está regentado por insaciables bandidos y las calles se oxidan en su solitaria negrura, tiñéndose de la sangre de los mas desgraciados, atiborrando de pastillas a la juventud y convirtiendo los barrios más desafortunados en auténticas zonas anárquicas, donde prima la ley del más fuerte. Desde los imponentes ventanales acristalados, todo se observa impávidamente mientras los bolsillos de marca se llenan de dinero mal ganado.

La ciudad de Córdoba es el último baluarte de la camarilla en toda Andalucía: Sevilla y Cádiz son hormigueros sabbat superpoblados; Jaén también es controlada por el sabbat, pero su número es más escaso, y se desconoce existencia vampírica alguna en Málaga o Granada... todo indica a que son dominadas por los assamitas una y por los anarquistas la otra.

Córdoba es una ciudad, como todas las de esta zona, enormemente superpoblada; en una ciudad de unos 400.000 habitantes viven aproximadamente 20 vampiros. La ciudad se mantiene en un peligroso equilibrio desde la época de la guerra civil, y su poca importancia desde tiempos de la reconquista la ha hecho pasar desapercibida en multitud de ocasiones para el sabbat.

Así, mientras el resto de España era conquistada irremediabilmente, los únicos gobiernos de la camarilla que prosperaron fueron aquellos más discretos.

Hoy en día, Córdoba está aislada y sola, salvo por los difíciles y lentos contactos con la camarilla del resto de Europa. Lo único que puede hacer la camarilla en esta ciudad es aguantar...

Los Clanes

Brujah

Los brujah en la ciudad son el clan más numeroso... cuatro en total. El antiguo (el ancillae) del clan es Ennio Korsakov, brujah de origen ruso amamantado de las teorías marxistas, creadas poco después de su abrazo. El resto de miembros son Dimitri, Raven y AK, que lideran su propia banda de ghouls "neopunks".



Gangrel

Poco hay que decir de los gangrel en la ciudad. Sólo se conoce la existencia de uno; se hace llamar "Rider", y no vive en la ciudad, o al menos no lo parece. Algunas noches se le ve cazando en los parques oscuros o callejones al más puro estilo felino... Más de una vez ha causado problemas a la mascarada, pero sigue negándose a hacer caso al principado, y además, nadie podría encontrarle aunque quisieran, según dice. Algunos lo han visto salir de la ciudad en dirección a la sierra, y es todo un misterio como puede evitar a los lupinos...

Malkavian

El antiguo Malkavian en la ciudad es uno de los más antiguos, y también el alguacil de la ciudad. Se llama Jorge. Aparte de él, se conoce la existencia de Ana María, la primogénita del clan, y su chiquillo Alexander. Al contrario que en otras ciudades, los malkavian no suelen dar problemas... excepto algunas viejas rencillas entre Jorge y Xavier, el antiguo Tremere, pero todo esto acabó cuando Xavier fue acusado de traidor y eliminado. Ana María es además, representante del consejo de primogenitura ante el príncipe.

Nosferatu

Nadie y su chiquillo Rata son los únicos conocidos en la ciudad. Sólo se les ve en el elíseo, y solo a veces.

Toreador

Existen tres miembros de este clan en la ciudad... el más antiguo es Antoine Duchamps, conocido en la ciudad por sus medidas severas y su autoritarismo. Además, viven en la ciudad Alicia y Ernesto, su sire. No se conoce que tengan muchos tratos con su antiguo, que también adopta el puesto de la primogenitura del clan. Este, aunque parezca extraño, es el clan más reactivo al principado y el principal agitador en la ciudad.

Tremere

Después del intento de sabotaje contra el actual principado, Xavier Grau, antiguo Tremere, fue ejecutado personalmente por Jorge, antiguo Malkavian y alguacil de la ciudad. El resto de tremere desaparecieron de la ciudad sin dejar rastro. Después de la investigación de un arconte del mismo clan, tuvo que aceptarse a regañadientes la traición de Xavier, y nuevos tremere vinieron a ocupar la capilla de la ciudad: Claudia Cavallieri y su chiquillo Carlo. Más tarde, volvió del "exilio" Eva Arnavisca, ex-primogénita del clan. Actualmente Claudia posee el cargo de senescal de la ciudad.

Ventrue

El clan ventrue, aunque no lo parezca, tiene mucho menos control sobre la ciudad del que quiere admitir. El príncipe Eric Karajan es, por muy poco, el cainita más antiguo de la ciudad. El otro miembro del clan es André Berenguera, primogénito y el más devoto defensor, junto con el clan malkavian, del principado. El banco más importante de la zona, Cajasur, es controlado por un pequeño grupo de ghouls de Eric que conforman gran parte de la junta directiva.

Otros Clanes

Se conoce la existencia en la ciudad de dos ajenos a la Camarilla, pero no se conoce su identidad ni su clan, o si se conoce, nadie ha querido darla...

El consejo de primogenitura

<<La primogenitura... como describirla... una reunión de lobos hambrientos que esperan hasta que uno de sus compañeros parece más débil... y entonces se lo comen vivo... Básicamente>>

Rata, primogénito Nosferatu

La primogenitura está formada por seis miembros, uno de cada clan, más las ocasionales apariciones del único miembro del clan gangrel de la ciudad.

Por el clan bruja está Korsakov, que insiste en que las reuniones le sean



comunicadas con una noche de antelación para someter los asuntos a tratar a votación en su clan. Es, junto con Antoine, el más enérgico opositor del principado, y en alguna ocasión las discusiones con Carlo y André han estado a punto de llegar a algo más.

Por parte del clan malkavian se encuentra Ana María. Esta tan sólo busca el orden y la paz en la ciudad; puede que sea el único

Rata, Primogénito Nosferatu

miembro realmente insobornable de la primogenitura, y se decanta por el bando que apoya al principado durante las reuniones del consejo. Es la representante del consejo ante el príncipe.

En cuanto a los nosferatu, es Rata el que suele dar la cara. Es el vampiro más débil de la primogenitura, pero también a menudo el mejor informado. Apoya al principado aunque no con excesiva vehemencia, y dada su inexperiencia ambos bandos pugnan por el apoyo de este clan; es notable la influencia de su sire en cada tema que se trata, y sus abstenciones en los temas inesperados son el continuo hazmerreír del resto de la primogenitura.

Antoine es el primogénito del clan toreador. Es probablemente el más independiente de todos, puesto que no responde por nadie, y el consejo ha recibido varias quejas del clan pidiendo en secreto su destitución del cargo... quejas que han sido ignoradas. La posición y los recursos que este vástago puede poner al servicio del principado son la única razón por la que el príncipe no lo aparta de su cargo.

En el clan tremere, Carlo es el representante del consejo. Su sire Claudia relegó del cargo por ocupaciones personales, y Carlo tiene la confianza tanto de su sire como del principado. Es uno de los hombres fuertes de la camarilla en la ciudad.

André es el máximo responsable de la primogenitura, dado que es su clan el que posee el gobierno de la ciudad. Eric, el príncipe, está contento con él, aunque si se revelara, no tendría otro vástago al que recurrir para el cargo, y es por esto que André es el cainita más influyente de la ciudad. Nadie puede decirle lo que tiene que hacer, y algunos dicen que intenta conseguir por méritos propios la abdicación del principado en él. No obstante y hasta que eso ocurra, es el más férreo defensor de la política de Eric. Sin embargo su puesto se ha visto amenazado recientemente por la

explosión de su coche deportivo; el vástago que esté detrás de todo esto todavía no ha sido descubierto...

El consejo de la primogenitura se reúne todas las semanas, normalmente los domingos, en el elíseo, al inicio de la noche. Durante las reuniones el elíseo está cerrado para el resto de vástagos excepto para el alguacil Jorge, el príncipe Eric y la senescal Claudia. Las audiencias privadas del consejo se realizan inmediatamente después, y todo vástago puede entonces presentar sus quejas al consejo, que debatirá sobre él más tarde. Después el príncipe se reúne con el consejo, y su representante, Ana María, lee el acta final de la reunión ante este.

Al final de la noche se convocan cortes, a las que puede y debe, aunque no obligatoriamente, asistir todo cainita para escuchar al príncipe comentar las últimas decisiones del consejo. Además, durante estas cortes todo vástago puede, con el permiso del príncipe subir al estrado y hablar ante todos.

Normalmente hay cortes todos los días excepto los sábados, pero el príncipe solo asiste obligatoriamente los domingos, y solo es probable ver en el elíseo a miembros del clan toreador, tremere o ventrue... tal vez malkavian, pero no más.

La Política de Eric

<<Ah, ese pintamonas autoritario y neonazi que se agarra con sus zarpas de urraca a su trono de hierro creyendo que todavía ostenta algún poder sobre el pueblo. Pero no le queda mucho tiempo, y el día que caiga, yo estaré allí...>>

Dimitri, neonato Brujah

La ruptura de la mascarada está penada con la muerte directa. Los castigos más comunes en la ciudad son fuertes sanciones económicas o pérdida de dominio o voz en las cortes. Sólo una vez hubo una pena de destierro, que recayó sobre el clan tremere cuando conspiró contra el principado. Si ahora lo están haciendo, no existe prueba alguna.

Jorge y Antoine presionan constantemente por una política más dura y castigos severos para cualquiera que incumpla cualquier tradición. En la ciudad se siguen férreamente las tradiciones de mascarada, hospitalidad, responsabilidad, dominio y eliminación. La progenie es una tradición con bastante poco peso: el fuerte castigo por ruptura de la responsabilidad ya desanima a algunos toreador y al mismo Eric, que más de una vez ha intentado veladamente influir al consejo para rebajar estos castigos. El único neonato que sigue bajo tutelaje de su sire en la ciudad es Alexander, del clan malkavian.

En cuanto a la hospitalidad, no se toma tan a la ligera como pudiera parecer: cualquier azote que descubra a un vampiro desconocido en la ciudad tiene permiso para abrir fuego contra el nuevo, que se enfrenta a los cargos de traición al principado y ruptura de dominio del príncipe.

Sobre la caza, la política es muy estricta, y es probablemente el único tema en el que casi todos los miembros del consejo junto con Eric, Jorge y Claudia están de acuerdo. La superpoblación es tremenda; según cifras de la camarilla en una ciudad de este tamaño no debería vivir más de 5 ó 6 vampiros, y sin embargo el número real ronda los 20. Cada clan solo puede cazar en su dominio o en zonas de nadie; el horario de caza está restringido y se cuida que en cada dominio no caiga muerta más de una víctima por semana. Las rupturas de Mascarada que afectan a este apartado son duramente castigadas, puesto que la sangre es un bien escaso aquí. En este aspecto los encontronazos entre Rider y el propio Eric han sido una constante durante los últimos años, pero dado que su zona de caza es la más extensa y a la vez solitaria, las "desapariciones" no han sido nunca excesivamente comentadas.

En cuanto a la caza de sangre, Ana María ha presionado al consejo en alguna ocasión para que se cediera a Jorge el derecho a declararla por sí mismo, pero lo

cierto es que se necesita la firma tanto de Jorge como de Eric para declararla, y normalmente también la aprobación del consejo (salvo ruptura directa de las tradiciones de eliminación o mascarada).

Eric realmente es consciente de que cada vez tiene menos poder real, y de que el consejo le está comiendo terreno a pasos agigantados. Ese es realmente el plan de André para la abdicación en su favor del principado, pero lo que este desconoce es que el propio príncipe ya se ha dado cuenta, y está actuando. Dadas las pocas medidas de seguridad regentes en cuanto a la entrada y salida de vampiros en la ciudad (aunque la tradición de hospitalidad se mantiene), no ha sido difícil para Eric conseguir el favor de un assamita malagueño...



La Ley Malkavian

<<Es como si te tocara la lotería, tío, te llueve dinero de todas partes, toda la Peña te debe favores y sobretodo, nunca eres sospechoso... ¿Qué coca? Hablo del azote...>>

AK, azote del clan Brujah

Jorge de Santacruz es el alguacil de la ciudad. Se utiliza la palabra alguacil en lugar de sheriff, por entenderse esta como un término anglosajón de escaso gusto entre los miembros del consejo. Su elección para el cargo solo fue puesta en duda por el clan Brujah, dado su autoritarismo y severidad; no obstante, nunca hasta ahora ha sido injusto o vengativo... bueno, puede que una vez.

Existen dos azotes en la ciudad, que son los verdaderos investigadores, mientras Jorge supervisa, juzga (bajo supervisión del principado) y dirige en las sombras. El puesto de azote en Córdoba ha degenerado en asistentes del alguacil, siendo por lo tanto mucho más "sutiles" de lo que pudiera parecer.

Los azotes son AK, del clan Brujah, y Alicia, una neonato toreador:

AK se metió en esto por dinero, y eso fue lo que consiguió; en dos años como azote ha desvalijado cargamentos de coca, recibido incontables sobornos y conocido a más gente de mala vida de la que le gustaría. Es el dueño de las calles, es lo que le gusta y no aspira a más. Cuando un trabajo requiere investigar en los barrios bajos AK siempre es el elegido.

Alicia es el lado opuesto de la moneda; elegante, astuta y muy educada, utiliza su faceta de *femme fatale* para hurgar en los asuntos más íntimos de altos cargos y las clases más aristocráticas de la ciudad. Alicia se dedica con verdadera devoción a su trabajo, porque aspira al título que su sire, más tranquilo y reflexivo, en su día despreció: el de primogénito. Poco a poco va ganando méritos, y más de un vampiro realmente importante le debe un favor. Su estilo son las investigaciones "delicadas".

Jorge protagoniza las investigaciones más específicas: cuando un asunto salpica al consejo, o bien al principado (a veces hasta a su clan) es él el que se encarga de la investigación. No obstante, su manera es radicalmente diferente; las dotes de adivino del alguacil arrancan la verdad del alma y sólo los vampiros más inteligentes son capaces de evitarlo. Su manera de hablar es tremendamente directa y a veces despreciativa, y en su locura, su honor de caballero está por encima de todas las cosas.

Por supuesto los dos miembros del azote son completamente secretos incluso entre sí, y solo Jorge conoce su identidad; en ocasiones manipula algún pobre neonato

para que se haga parecer del azote y así despistar a los sospechosos. Esto acarrea también el que un miembro del azote no podrá verificar su cargo para interrogar formalmente a nadie, pero tanto AK como Alicia lo prefirieron así... no es su estilo.

El ejército de las Tinieblas

<<Te lo digo porque me has caído bien, colega, y no me gustaría que diez pavos con cadenas y bates de béisbol con la misma fuerza en un brazo que un cocodrilo en su mandíbula fueran a... redecorar tu casa>>

Raven, del clan Brujah

Los ghouls. El interminable ejército de los no-muertos. En esta ciudad, raro es el vampiro que no tiene aunque sea un ghoul... y muchos tienen muchos más. Hablemos de los principales grupos de ghouls.

Raven, del clan bruja, cuenta con la banda de seguidores más grande conocida en la ciudad... es probable que las verdaderas bandas de ghouls no sean tan aparentes; a ningún antiguo le gusta mostrar sus cartas. La banda de Raven está formada por entre doce y quince ghouls y son, como él los describe, una banda



"neopunk". Gracias a la camaradería entre AK y Raven, y también al reparto entre ellos del dinero que genera la venta de pastillas, esta banda en ocasiones bastante violenta tiene cierta libertad para actuar a expensas de los azotes. Aparte de guardaespaldas personales, la banda de Raven supone una fuente de información sobre bandas, camellos y demás temas de los barrios bajos, que tanto él como AK saben aprovechar muy bien.

En el clan malkavian, Ana María tiene un ghoul: su guardaespaldas personal. Acude con ella hasta a las reuniones de primogenitura, y se queda esperando en la puerta. La gente tiene pavor de ver al gigantesco guardaespaldas con la boca cosida mediante hilo quirúrgico... en público lleva siempre cuellos altos y la cara escondida. Ana María le llama Sombra. Jorge está pensándose seriamente si "contratar" a un escudero de sangre, como él lo llama, para tareas como asistir a las cortes convocadas por el consejo, y firmar las actas por él, pero quizás sería demasiada responsabilidad para un ghoul.

Sombra, ghoul malkavian

Nadie tiene probablemente el menos conocido y a la vez más terrible ejército de ghouls... las bestias. Una horda de ratas puede espiar docenas de calles a la vez y volver para informar. Los sarnosos perros callejeros sorprenderían a más de uno con su fuerza sobrenatural... Y el rumor del cocodrilo en las alcantarillas podría no ser tan falso; Henry es el más mimado de los ghouls nosferatu, y ya se han dado casos de vampiros desaparecidos por intentar colarse en dominio del clan.

Entre los toreador, Antoine tiene tres ghouls. Uno es su contacto con el exterior, y hace frecuentes viajes fuera de la ciudad... Otro es su amante, Charlotte. Por último, Eduardo, director del servicio de donaciones de sangre y órganos de la ciudad sanitaria fue una buena inversión política que más tarde se explicará. Antoine no cree necesitar ninguna clase de guardia o sirviente, pero quién sabe si tendrá alguna sorpresa... En el mismo clan, Ernesto reniega el hecho de tener ghouls como

una denigración de la condición humana, teniendo no obstante algunos sirvientes pagados que desconocen la condición de su patrón. Mientras, su chiquilla mantiene a su chófer y guardaespaldas ghoul Jean escondido de su sire.

El clan tremere tiene una vasta colección de ghouls entrenados para llevar a cabo decenas de rituales. Claudia cuenta en su haber con tres guardaespaldas versados básicamente en artes taumáticas y también potenciados mediante vitae. Además contribuye a la capilla con siete estudiosos. Carlo contribuye con otros cinco ghouls, y Eva perdió a su último ghoul en un atentado con disparo en la nuca perpetrado por algún enemigo del clan... Todos los ghouls del clan son estudiosos y eruditos en ocultismo, mitología y arqueología, excepto los guardias de Claudia. Carlo tiene un ghoul que todavía no ha sido presentado al clan; después del intento de atentado contra André, prefiere guardarse un as en la manga...

En el clan ventrue, curiosamente, los ghouls no son escasos. Entre dos miembros del clan acumulan un número de ghouls realmente difícil de mantener y que requieren una gran cantidad de tiempo. André tiene un chófer que a la vez le sirve de guardaespaldas y también un corredor de bolsa, que, ahora con completa seguridad, nunca le traicionará. Eric, además de tres de los cinco miembros de la junta directiva de Cajasur, tiene una pequeña guardia personal que también es utilizada a veces para respaldar a André: diez montañas de carne ghoul entrenados y armados son mucho más de lo que cualquier traidor quiere encontrarse. Además, uno de ellos es el guardián del elíseo (puesto que nadie reclama el puesto en la ciudad), y otros dos vigilan las entradas subterráneas del mismo.

Los Enemigos del Régimen

<<Resulta extrañamente aterrador pensar que de veras existe gente de nuestra condición, cainitas, con la firme convicción de convertir la civilización en que tanto empeño hemos puesto en cultos bárbaros ajenos a toda humanidad>>

Ernesto, del clan Toreador

Se sabe con certeza que vampiros ajenos a la camarilla viven en la ciudad, pero no se tiene ningún dato sobre ellos de cara al público. Son Paulo, assamita contratado por Eric y que ni siquiera sabe que es el príncipe de la ciudad quien le contrata y Patrice, hermana de sangre de este último, que aprovechó el viaje de Paulo para colarse en la ciudad. Parece ser que está intentando conseguir información sobre la camarilla de la ciudad, pero ni siquiera Paulo sabe para qué...

En el otro lado de la balanza están los anarquistas. Dimitri, del clan brujah, es el vampiro más débil del clan y quizá de la ciudad; nadie le toma en cuenta ni parece realmente importante... así debe seguir todo según sus planes. Hace algo menos de dos años cayó en su poder una copia del manifiesto anarquista vampírico, y Dimitri se ha empapado bien de él. Realmente aquí hay un dato curioso: Eric piensa que el atentado fallido contra André fue obra de su asesino contratado, pero en realidad fue Dimitri quien lo preparó todo. Probablemente este sea el más férreo enemigo de la camarilla en la ciudad, pero no es tan tonto como para decirlo, o como para que parezca que es alguien digno de mención.



Dimitri, del clan Brujah

Por otra parte, Eva, del clan tremere, ha estado investigando entre los toreador; parece que su primogénito Antoine tiene algo realmente importante que ocultar, pero dado que Antoine también ha descubierto cosas sobre ella, todo ha quedado en una tensión entre los dos siempre a punto de estallar.

El Territorio

<<No, no lo has entendido bien, chaval. Si te vuelvo a ver en mi zona, te colgaré de esta misma azotea por tus propias entrañas. Eso, por supuesto, sólo si primero consigues salir de aquí...>>

Rider, primogénito Gangrel

Desde hace siglos en Córdoba la tradición del dominio se ha mantenido a rajatabla, dividiéndose los antiguos la ciudad como si de una tarta se tratase. Hoy en día, los primogénitos no reclaman zonas de la ciudad para sí mismos, sino para su clan. En ocasiones algunas zonas han sido motivo de guerras entre miembros de un mismo clan, y eso es lo que se intenta remediar con este sistema. Lo que cada clan haga con sus dominios no es de la incumbencia de nadie, salvo que se rompa la Mascarada, la Eliminación, o se superen las tasas de mortalidad semanal establecidas (hecho que se entiende como una ruptura menor de la Mascarada). Aún así, Eric sigue guardándose un par de ases en la manga, y se reserva su derecho a dominio sobre toda la ciudad para situaciones de emergencia.

En ocasiones se ha declarado a un vampiro o incluso a todo un clan personas non gratas dentro de un dominio, negándoseles el paso o sencillamente humillándolos, ya que en su dominio, un antiguo (hoy en día un clan) tiene pleno derecho solo supeditado al príncipe y a las leyes. Otras veces, las menos, se ha dado a otros vampiros o clanes permiso para utilizar libremente un dominio. En los casos más drásticos, como la negativa a entrada en zona malkavian de todo tremere y viceversa que se dio desde la posguerra hasta 1989, el príncipe ha tenido que tomar parte alegando la ciudad como su dominio. Estos casos suelen crear multitud de enemigos en la ciudad, y hoy en día no se conoce ninguna sentencia como esta en práctica. De todas formas se espera, como corolario a la tradición de la hospitalidad, que un vampiro en dominio ajeno muestre sus respetos al clan anfitrión, aunque esta práctica solo la llevan a cabo hoy en día los miembros de la primogenitura y pocos más.

El clan bruja tiene como dominio toda la parte sur de la ciudad, con el río como frontera, y también con la Fuensanta, Cañero y Fátima... incluso parte del barrio de Sampedro entra en sus dominios. Una amplia zona para el clan con más miembros en la ciudad. Del otro lado, el casco antiguo, la Judería, es dominio exclusivo de los tremere. El clan malkavian pidió (y le fue concedido) como dominio la parte oeste; tanto Ciudad Jardín como Poniente y los alrededores del Parque Cruz Conde, pero no la zona de la ciudad sanitaria y la facultad de agrónomos, una de las propiedades del clan toreador, ni tampoco la urbanización Azahara o Las Palmeras, que son el único dominio aquí en la ciudad del clan gangrel, pero sí Miralbaida. Los toreador cuentan también con el Brillante, Santa Rosa, el Patriarca, el tablero, etc... Los nosferatu se conforman con la zona de las Margaritas, las Moreras y las pequeñas "zonas de nadie" que rodean el centro de la ciudad y, y eso nunca se cansarán de defenderlo, propiedad exclusiva del sistema de alcantarillado. El clan ventrue tiene un dominio férreo y autoritario sobre toda la zona centro y el realejo, y cuenta también con parte del brillante.

Los dominios se reestructuraron hace ocho años por petición del clan toreador. Consiguieron toda la zona del brillante y el tablero, Santa Rosa y Valdeoleros, una continua fuente de vitae todos los veranos, además de zona de elevada vida social, y para ello se firmaron pactos de cooperación con el principado (que más tarde fueron degenerando) y se ganó el apoyo de korsakov por medio de un

acceso seguro a las reservas de sangre de un hospital que con el nuevo reparto quedaría en zona brujah. No obstante Antoine se guardaba otro as en la manga: La ciudad sanitaria, zona que defendió con uñas y dientes. Sabe que muy pocos quieren que siga en el consejo, y dada la abundante población de la ciudad, Antoine propuso al príncipe un tratado mediante el que, en tiempos de sequía, peligro o ruptura de la mascarada, se comprometía a mantener a todos los vástagos de la ciudad durante un máximo de tres noches seguidas gracias a sus reservas y contactos en el hospital. Este tratado, que en los últimos ocho años ha sido puesto en práctica dos veces, ha salvado tanto al príncipe como a Antoine, y le ha hecho ganar multitud de favores.

El clan nosferatu quedó satisfecho con la adquisición de las Margaritas y el mantenimiento del sistema de alcantarillado, tema que los hizo en un primer momento reacios a un nuevo pacto. El barrio es perfecto para alimentarse... poca gente en las calles, alto índice de criminalidad... justo lo que los nosferatu necesitaban, y además, ningún otro clan lo quería; anteriormente era dominio brujah, pero poco a poco lo fueron despoblando.

El territorio gangrel, debido a la falta del primogénito a las reuniones que sobre este tema se trataron, se recortó en el barrio de Miralbaida, que contentó a Ana María en su afán por obtener más dominios para el clan. Los tremere pidieron tan solo continuar con su dominio y que no fuera modificado en forma alguna, y les fue concedido; nadie salvo ellos encuentran atractivo en ese barrio solitario y oscuro lleno de mitos y viejas leyendas y por el que se dice podrían circular toda clase de seres sobrenaturales que desde luego, no son vampiros.

Las únicas auténticas zonas de nadie de la ciudad actualmente son el Parque Figueroa, que no es del interés de ningún clan y Noreña, barrio que no estaba construido cuando se trató este tema por última vez hace ocho años. El clan ventrue donó como zona de nadie la Avenida Conde de Valletano y el Paseo de la Victoria, debido a que no podía mantener tanto territorio con sólo dos miembros en el clan, y también para descongestionar la ciudad y dejar zonas céntricas libres para los "negocios" de los vástagos, que no para alimentarse.

Por supuesto los dominios se refieren tan sólo a zonas de caza y cría, tal y como estipulan los pactos; todo vástago puede pasar por cualquier zona de la ciudad libremente, pero tan sólo podrá alimentarse, criar ghouls o montar sus peculiares "negocios" en dominio propio. Esto se respeta en todos los casos salvo en dos: el clan gangrel, que dado que ahora tiene un ínfimo dominio pidió que fuera vedado el paso al resto de vástagos, y con la abstención de la mayoría del consejo lo consiguió. El otro caso son las alcantarillas nosferatu; no existe ningún tratado sobre esto, pero como ya dijo varias veces Rata, los nosferatu no se hacen responsables de que sus ghouls ataquen a cualquier vástago en esa zona. Legalmente cualquier cainita podría ir y venir sin problemas... pero no es muy recomendable.

Lazos de Sangre

<<La lealtad de los súbditos más fieles se ha asegurado mediante el poder de la vitae desde el inicio de los tiempos... ¿Por qué tendría todo que cambiar ahora?>>

Claudia, Regente de la Capilla

El vínculo de sangre... no se puede hablar de él sin hablar del clan tremere. Tanto Eva como Carlo, están condenados por su juramento de sangre a servir a su regente. Esto se incrementa en el caso de Carlo, su chiquillo. El enigmático magnetismo que ejerce Claudia sobre su clan impone un sobrenatural respeto a ambos, y Carlo sería capaz de abandonar su puesto en la primogenitura y cedérselo a su regente con tan sólo un gesto.

No obstante el clan tremere no es el único en el que funcionan estos "lazos". Entre los Nosferatu, Rata sería capaz de hacer cualquier cosa si viera a su sire en

peligro; cualquier cosa. Esto choca con el hecho de que Rata realmente tiene pavor a Nadie, y reza por no encontrárselo por las alcantarillas cada noche. Incluso entre los brujah funciona el vínculo. AK y Raven mantienen un juramento de fidelidad, ya que a los dos se les podría caer el pelo si se descubrieran algunos de sus "negocios", sellado con lo que ellos llamaron, un caldero de sangre. El problema es que AK es más listo de lo que parece, y Raven, sin embargo, es lo contrario. Sobre los malkavian, hay un dato muy curioso. Ana María da de beber vitae de sus propias muñecas a su chiquillo, Alexander, al menos una vez al mes. Este, conocedor ya del poder del vínculo, es incapaz de resistirse.



Las relaciones entre sire y chiquillo en la ciudad son también un tema a tratar: Entre Ana María y Alexander existe una velada relación amor-odio. Entre ellos son extremadamente cordiales, y Ana nunca dudaría de la devoción de su chiquillo, pero Alex es más voluble de lo que parece en un principio. Cuando Ana está cerca, delante de él, sería incapaz de hacerle daño, siquiera de gritarle o mirarla a los ojos, y le parece como si un ángel se hubiera revelado ante él. No obstante, cuando desaparece, todo vuelve a la normalidad, y se da cuenta del poder del horrible vínculo que le relaciona... en ocasiones ha pensado en matarla, pero es realmente incapaz de hacerlo en su presencia. Quizás si alguien lo hiciera por él...

En cuanto a Nadie, la obediencia de su chiquillo está basada en algo más simple: el miedo. La supervivencia en las alcantarillas depende a menudo de lo bien que le caigas a Nadie, y a su bestia ghoul Henry. El vínculo en el caso de Rata es muy distinto. La "admiración" propia de la vitae de su domitor en sus venas se convierte en su caso en un terror indescriptible, que le fuerza a obedecer toda orden que se le dé.

Ernesto es una persona de principios muy humanistas. Siempre había dicho que nunca abrazaría a nadie... pero lo hizo, hace setenta años. A menudo se arrepiente de su decisión, contemplando el monstruo que ha creado. No fuerza el vínculo, ni tiene ningún interés en ello, pero a veces siente que debería haber atado más corto a su chiquillo. Alicia toma a su sire como un vestigio del pasado, de la época del romanticismo y los cafés bohemios, que intenta reflejar

Alexander, del clan Malkavian en el *Double Bass*. La verdad es que lo toma tremendamente a la ligera, pero a pesar de todo el tiempo que ha pasado, Alicia sigue tomando a Ernesto como a un padre que siempre querrá lo mejor para ella, y el sentimiento, aunque cada vez más distante, es recíproco.

Por último tenemos a Carlo. Claudia lo abrazó hace ya más de cien años, y el sentimiento de algo más que admiración y obediencia que Carlo profesaba por su sire hace ya más de sesenta años ha vuelto de nuevo y más fuerte tras la institución de Claudia como regente y el vínculo de sangre al que han tenido que adherirse los demás miembros del clan. Carlo haría más quizá de lo que él mismo piensa por su sire, pero se mantiene cauto y distante por los rumores que han suscitado entre los ghouls las apariciones del príncipe en la capilla... se podría decir que Carlo está empezando a tener celos de Eric.

La Capilla

<<No se puede hablar sobre ella con nadie ajeno al clan, si tenéis algún problema con ella, hablad con la regente. ¿La regente? Está ocupada, además, no se puede hablar sobre ella con nadie ajeno al clan...>>

Eva, ex-primogénito del clan tremere

La capilla tremere de la ciudad ha sufrido algunos cambios desde la vuelta del clan a la ciudad. Desde la desaparición de Xavier ha sido difícil y lento reconstruir la capilla. Bajo la facultad de filosofía y letras, se extiende toda una red de catacumbas y pasillos creados antes siquiera de que los tremere pusieran un pie en esta ciudad... no se sabe a quien servían ni para qué, pero se tomaron como capilla desde finales del siglo XVIII.

La capilla tiene celdas para unos quince ghouls, una gran biblioteca, un laboratorio y varias salas de acceso restringido (desde bibliotecas privadas a... otras cosas). Existen varias entradas, siendo la más común la que se esconde en una pared hueca tras el despacho privado del catedrático de arqueología de la universidad, ghoul de Claudia y trabajador nocturno en la biblioteca. Otras entradas son las que dan al sistema de alcantarillado, desconocidas por todos excepto, según se sospecha, por Nadie, o las entradas a través de los subterráneos de la pequeña iglesia cercana.

De todas formas, todas las entradas llevan a la recepción principal, una gigantesca sala de varios metros de altura con pinturas renacentistas en sus bóvedas y decorada al más puro estilo barroco. El enorme salón desemboca en la sala de audiencias, regentada por un trono de terciopelo y oros sobre el que se sienta Claudia. Hasta aquí llega la zona "pública" de la capilla. Solo esta parte se extiende unos trescientos metros cuadrados, hasta la escalinata de mármol que baja a la sala de audiencias.

Se rumorea entre los ghouls que Claudia tiene acceso a niveles inferiores bajo el suelo, donde mantiene su refugio a salvo de miradas indiscretas, y que a través de ese sótano puede llegar como le plazca a cualquier lugar de la capilla.

El Elíseo

<<Así que Jorge le corto la cabeza de un tajo certero y veloz. El pobre infeliz tuvo la idea de entrar en el Elíseo encañonando a Eric con una 9mm... De todas formas fue realmente desagradable ver a aquel neonato descomponerse en cenizas>>

Carlo, primogénito Tremere

El Elíseo, la zona de "paz" en la ciudad, el fin de todos los juegos de pilla pilla nocturno, el refugio de los desamparados... Es mejor quitarse esa idea de la cabeza. La protección de Elíseo sólo se conserva en dos lugares de la ciudad muy bien delimitados. El primero es el Gran Teatro, zona de cortes y lugar de reunión más habitual tanto del consejo como de cualquier vástago que desee encontrarse con los suyos por una noche. Las entradas son siempre discretas y solitarias, puesto que la zona es transitada y el edificio llama realmente la atención. Se puede entrar vía los sótanos y cocheras de los edificios colindantes, gracias a un ghoul de Eric que vigila estas entradas, vía la puerta trasera del edificio, debido a que el guardia jurado que patrulla el exterior del lugar es también ghoul del príncipe, y también vía un pequeño pasillo oculto bajo la cercana iglesia de San Hipólito.

La otra zona de Elíseo de la ciudad es, hoy en día, menos usada, pero nunca está de más. El antiguo teatro y cine Góngora, ahora cerrado al público está casualmente cerca de la residencia de un ghoul de André. A través del sótano de su edificio se puede acceder al viejo teatro, que está casi completo desde el interior.

Las protecciones y obligaciones de El íseo son declaradas por el príncipe, y son las siguientes:

- En la zona de El íseo ningún vástago podrá atacar físicamente a otro.
- En la zona de El íseo ningún vástago podrá utilizar sus poderes de sangre, bajo pena de ruptura de la Mascarada.
- En la zona de El íseo no podrá entrar nadie que no sea de la estirpe.
- En la zona de El íseo todos los vástagos están supeditados a las decisiones del Príncipe o en su defecto del Consejo de Primogenitura.
- El alguacil será el único vástago autorizado para utilizar sus poderes de sangre, siempre y cuando este derecho sea usado en pos del cumplimiento de su deber.
- Sólo el príncipe podrá extender sobre un lugar protección de El íseo, y sólo él podrá denegarla.

La protección de El íseo está vigente desde hace 18 años sobre el Gran Teatro de Córdoba, y hace pocos años desapareció del teatro Góngora. No obstante, durante épocas de emergencia el príncipe ha extendido siempre protección de El íseo al teatro Góngora, y en raras ocasiones a la Capilla tremere, que se oculta bajo la facultad de filosofía y letras.

Tampoco podríamos hablar de las zonas de El íseo en la ciudad sin hablar del *Double Bass*. Este "Café" nocturno, de ambiente bohemio y tranquilo no ha sido nunca declarado El íseo, pero siempre ha sido respetado. Puede encontrarse en él a miembros del clan brujah y tremere, toreador y malkavian, tomando una copa tranquilos con una suave melodía New Age sonando al fondo... Regentado por Ernesto, del clan toreador, y vigilado en la puerta por dos gorilas a sueldo, está situado en plena zona ventrue, en la calle San Felipe, cerca de la iglesia de San Nicolás. El local es un favor especial de André a Ernesto, y a menudo se puede encontrar a los dos charlando animadamente sobre política, historia o literatura. El detalle de los vigilantes y el personal no ghoul dentro y fuera del local aseguró a Ernesto el mantenimiento de la mascarada en el local, y si dos vástagos pelean dentro se les anima a marcharse fuera para arreglar sus disputas. El combinado favorito del local, que abre al anochecer y cierra a las cinco de madrugada, consiste en el *Bloody Mary Special*, cuyo nombre lo dice todo de él.

Los Otros

<<Aquí es costumbre entre los más viejos contar historias de miedo sobre demonios aullantes cazadores de vástagos y humanos con el poder de un antiguo sobre la yema de un dedo... tranquilízate, sólo son cuentos, como el hombre del saco>>

Alexander, novato del clan malkavian

Los vástagos en la ciudad no son tontos. Existen otras bestias en esta ciudad, y algunos de los más antiguos han visto con sus propios ojos a los demonios lupinos atacar salvajemente a cuadrillas de vástagos y machacarlas en un aliento. Por supuesto, para el resto, todo son cuentos de brujas, pero... si los vampiros existen, ¿por qué no *otras cosas*?

Se cuenta entre los antiguos de la existencia de auténticos hombres lobo, iguales a los de las películas, en las cercanías del Parque Zoológico abandonado y del Parque Cruzconde, así como en las afueras de la ciudad. Se dice que algunos vástagos han muerto a veces a manos suyas, pero a buen seguro todo son montajes. Es muy fácil matar a un vástago con un rastrillo para luego venir con el cuento del lobo... igual de fácil que cargarse a un humano de manera bestial para atribuir la ruptura de la mascarada al demonio peludo... De todas formas, eso no suele funcionar.

Existen también rumores de que hay una gran cantidad de magos humanos en la ciudad. Esta información, si bien llega a ser más creíble que la de los demonios peludos, es tomada mucho más a la ligera. Al fin y al cabo, ¿Qué puede hacer una mente humana contra el poder de un cainita de cientos de años de experiencia? Absolutamente nada, de eso todo el mundo está seguro. Todos menos los tremere.

La más terrible historia de entre las que cuentan los antiguos es la de los fanáticos de las hogueras y el fuego. La enmascarada inquisición sigue vigente en las calles, y pobre el vástago que se cruce con uno de estos locos... Esta es la historia más creíble y temida en la ciudad; así y todo oficialmente es solo un rumor.

Hay aún más extrañas historias en la ciudad, algunas tan increíbles que ni siquiera los tremere son tan paranoicos como para creer esas bobadas. Al fin y al cabo, todo son habladurías y cuentos de antiguos para atar a las nuevas generaciones...

¿Quién es quién?

Nota: Las fichas incluidas son completamente personales y opcionales. Si quieres un nivel de juego más espectacular con fichas más fuertes, auméntalas; si prefieres un juego más mundano, bájalas... Y si no te gustan las fichas, invéntatelas.

Nota 2ª: Las disciplinas no tienen por qué corresponderse con las que los libros dan a cada clan; como decía Lestat, <<el don de las tinieblas no es igual para todos...>>

- Clan Brujah

Ennio Korsakov

Imagen: Un viejo motero, al más puro estilo; eso es lo que parece. Pelo oscuro, largo y suelto sobre los hombros, cazadoras de cuero, gafas de sol, y camisetas de viejos grupos punk son su ropa favorita. Es un vampiro realmente grande, de aproximadamente 1'90 m.

Personalidad: Se podría decir que es el que menos pasa de todo del clan. Ya no le interesan las calles. Es lo que podría llamarse un liberal; en su época era un extremista revolucionario y ahora, sólo un viejo que trata de renovarse... No obstante también es el vampiro que más se sacrifica por la unidad del clan y el único que tiene más o menos "sentada la cabeza".

Refugio: Ennio vive en Fátima, en un pequeño piso de dos dormitorios cerca de la Avenida de Barcelona. De todas maneras, a nadie le importa realmente donde se refugie, y sólo AK, Raven y Dimitri, con los que mantiene frecuentes reuniones, saben a ciencia cierta donde reside.

Influencia: Korsakov es un vampiro bastante apartado de la vida social, solitario y al que sólo se ve en el elíseo o bien en reuniones con el clan. Sus influencias más importantes han estado en el mundo editorial y entre los intelectuales de izquierda, pero eso fue ya hace mucho, cuando todavía era joven e idealista...

Naturaleza: Introvertida ; **Conducta:** Cínica

Generación: 10ª

Atributos: Físicos 4/3/4 , Sociales 2/3/2 , Mentales 3/3/3

Habilidades: Alerta 2, Expresión 3, Intimidación 4, Pelea 4, Subterfugio 2,

Armas CC 4, Conducir 1, Supervivencia 3, Academicismo 2,

Lingüística 2 (Ruso, Alemán), Política 3

Trasfondos: Posición (Camarilla) 3, Influencia (Camarilla) 3

Disciplinas: Potencia 3, Celeridad 3, Presencia 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4

Humanidad 5 ; **Fuerza de Voluntad** 8

AK

Imagen: AK es mulato, con el pelo corto a tiras teñido de rojo vivo; le encanta llevar amplias gafas de espejo y pantalones anchos o monos vaqueros. AK es un vampiro no muy alto, de 1'75 m, delgado pero musculoso.



Personalidad: AK es muy hablador. Le encanta la vida social, y sabe como sonsacar a la gente. Muy pocos, incluso entre los humanos más modernos, conocen tantas jergas retorcidas como él. Es un vástago muy activo, y siempre se mueve de un lado a otro consiguiendo información, negocios y todo lo que necesite. Si hay algo que le guste de verdad es el ska, el hip-hop y las pastillas... puede que ese sea su punto débil; su negocio se convirtió en su dependencia.

Refugio: AK tiene un estudio en propiedad en la Fuensanta, junto a la Plaza de la Juventud. De todas formas, nunca queda con nadie en su casa, salvo con Raven de tanto en tanto, y es muy reservado con respecto a este tema. No quiere que nadie husmee entre sus "mercancías".

Influencia: AK es un azote, y como tal, está bien colocado para conocer negocios y secretos... se conoce al dedillo muchos tratos nosferatu o malkavian, pero prefiere guardarse sus ases en la manga... Junto con Raven se encarga de limpiar terrenos y preparar sus negocios. En más de una ocasión se las ha arreglado para inculpar a uno u otro clan de ruptura de dominio bruja, para así ganarse favores del consejo y zonas para hacer sus negocios.

Naturaleza: Autócrata ; **Conducta:** Bufón

Generación: 12ª

Atributos: Físicos 2/4/3 , Sociales 4/4/3 , Mentales 2/2/3

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 4, Empatía 2, Esquivar 3, Pelea 2, Subterfugio 3, Armas de fuego 3, Conducir 2, Seguridad 2, Sigilo 2, Finanzas 1, Informática 1, Lingüística (Portugués) 1, Investigación 2, Leyes 2

Trasfondos: Posición (Camarilla) 1, Contactos 3 (Barrios bajos y bandas), Aliados 1 (raven), Recursos 2, Fama (Barrios bajos) 2

Disciplinas: Presencia 2, Celeridad 2, Potencia 1

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3

Humanidad: 6 ; **Fuerza de voluntad:** 6

Raven

Imagen: Raven lleva el pelo a capas, de un negro intenso, con pequeñas gafas de sol redondas. Le gustan los vaqueros rajados y las camisetas oscuras con símbolos anarquistas o comunistas. Si algo le apasiona de verdad son las cazadoras de cuero.

Personalidad: Raven pasa de políticas; solo quiere juerga y pasta para más juergas. Su banda de ghouls se encarga de quitar de en medio a los camellos humanos de su zona para eliminar la competencia de AK, y entre los dos se reparten el dinero. Así Raven puede seguir con su juerga nocturna y su vida de ruletas rusas, conciertos y peleas callejeras...

Refugio: Raven tiene como refugio una pequeña casa abandonada en la zona del Sector Sur, cerca del río. Desde la medianoche hasta el amanecer, cualquier miembro de su banda puede entrar en ella como si fuera su casa; no obstante, el resto del día la casa es suya, y suyas son las únicas llaves del gigantesco portal de hierro forjado que da al patio de entrada.

Influencia: Un personaje como este poca influencia puede tener en la ciudad... Muchos humanos querrían quitárselo de en medio, pero para Raven eso no son más que bichos a los que aplastar con sus botas de cuero.

Naturaleza: Bizarro ; **Conducta:** Vividor

Generación: 13ª

Atributos: Físicos 4/4/3 , Sociales 3/2/3 , Mentales 2/2/2

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Callejeo 2, Intimidación 3, Pelea 5, Armas CC 3, Supervivencia 2, Política 1

Trasfondos: Criados (banda) 5, Aliados (AK) 1, Recursos 2, Fama (barrios bajos) 1

Disciplinas: Potencia 2, Celeridad 2

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 1, Coraje 4

Humanidad: 5 ; **Fuerza de Voluntad:** 6

Dimitri

Imagen: Dimitri es rubio, con el pelo muy corto, casi rapado. Viste con pantalones y cazadora vaquera, camisas por fuera y zapatillas de deporte. A veces lleva gorros de lana oscuros. Es una persona escuálida, de aproximadamente 1'65 m de altura y no pesa más de 60 Kg. Siempre camina encorvado y con las manos en los bolsillos y en su mirada se puede observar su casi enfermiza timidez.

Personalidad: Dimitri es muy poco hablador, y realmente tímido. Tiene encendidos los ánimos revolucionarios y eso lo convierte en un elemento muy peligroso para la camarilla, pero lo que tiene de timidez lo tiene también de inteligente, y nadie adivinaría que es él quien prepara sus "golpes".

Refugio: Dimitri se refugia en una pequeña buhardilla en Sampedro, que está muy cerca de la rivera. Nadie conoce su refugio, pero de todas maneras, tiene también una cochera cerrada a una manzana, acomodada para poder pasar una noche allí en caso de emergencia.

Influencia: Dimitri no tiene ninguna influencia sobre nada ni nadie; no tiene amigos conocidos y no se relaciona con ningún humano salvo para comer (aunque realmente prefiere cazar perros callejeros o ratas). De todas formas, mantiene relación por carta con un comando anti-represión en Granada, y gracias a ellos puede disponer de artefactos explosivos caseros de vez en cuando.

Naturaleza: Revolucionaria ; **Conducta:** Antisocial

Generación: 14ª (Puede salir a la calle durante el amanecer o el crepúsculo sin sufrir daño)

Atributos: Físicos 1/3/2 , Sociales 1/1/2 , Mentales 3/4/4

Habilidades: Alerta 2, Callejeo 1, Esquivar 2, Subterfugio 3, Armas de fuego 2, Pericias 3, Seguridad 2, Sigilo 2, Supervivencia 1, Informática 1, Leyes 1, Política 2

Trasfondos: Contactos (anarquistas de fuera de la ciudad) 2

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 2

Humanidad: 7 ; **Fuerza de Voluntad:** 5

- Clan Gangrel

Rider

Imagen: Rider va vestido con vaqueros viejos, muy viejos y desgastados, sucios y rotos, y normalmente no lleva botas ni nada que le cubra el torso; cuando viaja a la ciudad se pone una camisa de leñador de cuadros que guarda para esas ocasiones y unas botas de cuero. Es de piel oscura, alto (1'85 m), y su cabello rubio se le pega en mechones sucios y embarrados justo sobre los hombros. Su diminuta crin de pelo gris es fácilmente ocultable por la ropa y para sus ojos felinos utiliza

lentillas; lo realmente complicado de ocultar es el pelo enmarañado en el reverso de sus manos.

Personalidad: Rider solo quiere estar sólo. Si tiene aficiones o vida social, nadie lo sabe. Lo único que se sabe de él es que no le gustan las visitas y que se comporta como un auténtico "niño salvaje" en sus dominios. Es probablemente el vampiro más irascible y violento de la ciudad, junto con Raven y con Nadie.

Refugio: Se cree que no tiene. El mismo Rider vagabundea buscando lugares donde dormir todas las noches, aunque tiene tres o cuatro lugares preferidos; almacenes abandonados, casas derruidas, etc. A veces incluso pasa la noche en parques o patios, sin que nadie sepa como es capaz de ocultarse allí.

Influencia: Rider es el único miembro del clan gangrel en la ciudad, y como tal tiene el derecho a lo que todo un clan solo para él. Sus fugaces pasos por la ciudad se aseguran de mantener así las cosas y recordar que no le gusta que nadie pase por su "territorio". No obstante, por sus problemas con la mascarada el principado ha pensado más de una vez en castigar al clan gangrel con sus dominios... pero nadie los quiere por miedo a la reacción de Rider.

Naturaleza: Solitaria ; **Conducta:** Hosca

Generación: 9ª

Atributos: Físicos 3/3/4 , Sociales 2/1/3 , Mentales 3/2/3

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 3, Intimidación 4, Pelea 4, Sigilo 2, Supervivencia 5, Trato con Animales 2, Leyes 2, Ocul tismo 3, Política 1

Trasfondos: Posición (Camarilla) 3, Fama (Camarilla) 2

Disciplinas: Fortaleza 4, Auspex 1, Protean 4 (formas de lobo y búho), Animalismo 1

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 4

Humanidad: 4 ; **Fuerza de Voluntad:** 8

- Clan Malkavian

Jorge de Santacruz

Imagen: La imagen del alguacil no podía ser más extraña. Amplias gabardinas oscuras le llegan hasta los tobillos; bajo ellas esconde a menudo ropas del siglo XVI o XVII: botas de hebilla, camisas anchas de mangas abiertas... peina su pelo rubio relamido hacia atrás, y no tarda en esparcirse al rededor de su cabeza con sus impulsivos movimientos. Su figura es realmente alta, al rededor de 1'90 m, y lo que tiene de alto lo tiene también de esquelético. Aparentemente tendrá unos 30 años.

Personalidad: Jorge es un cainita amargado. Siente como si hubiera perdido todas las esperanzas de redención que una vez tuvo; sólo una vez amó a alguien y esa cainita murió; por culpa de aquel escándalo se le cesó en su puesto como arconte... y ahora más que nunca necesita aferrarse a su lealtad a Isabel de Castilla, reina católica. Su fe en el poder regio y en la disciplina es lo único que le queda ahora que de verdad se da cuenta de lo sólo que está... Fue elegido por Eric dada su lealtad absoluta a la Camarilla y su pasado como arconte; por supuesto el príncipe, y todos en la ciudad, desconocen el escándalo por el que Jorge tuvo que abandonar su antiguo puesto.

Refugio: El edificio entero de la Residencia de Noreña, ya abandonado, es su gran palacio. Nadie entra en él sin autorización, pues de lo contrario se vería obligado a batirse en duelo por sus dominios... Asimismo es aquí donde se realizan las reuniones del clan. En lo más alto de su "torre", Jorge guarda su más preciado tesoro... Su sable de la caballería.

Influencia: Jorge es la mano derecha del príncipe. Este se fía más de él que de su propio primogénito André. Así podría decirse que tiene casi tanto poder como todo el consejo, solo que no oficialmente. No obstante, toda ley o castigo referente a las

tradiciones debe pasar por sus manos antes de ser aprobada. Su autoritarismo y su fe en el poder absoluto le han convertido también en el confidente y amigo íntimo de Eric, pero su honor de caballero le impide usar esto para algo más "productivo".

Naturaleza: Mártir ; Conducta: Marcial

Generación: 8ª

Atributos: Físicos 2/4/3 , Sociales 3/3/3 , Mentales 5/4/5

Habilidades: Alerta 5, Empatía 3, Liderazgo 1, Subterfugio 3, Armas CC (Esgrima) 4, Etiqueta 2, Academicismo 4, Investigación 4, Leyes 5, Lingüística 2 (Latín, Ruso), Ocultismo 4, Política 3

Trasfondos: Posición (Camarilla) 4, Influencia (Camarilla) 4

Disciplinas: Auspex 5, Ofuscación 4, Dementación 3

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 2, Coraje 5

Vía de la Caballería 9 ; Fuerza de voluntad 8

Ana María Alcántara

Imagen: Ana es muy normal, excesivamente normal para ser un vampiro. Viste ropa normal y corriente, excepto cuando va a las reuniones de primogenitura, que se viste con trajes de chaqueta o cualquier ropa elegante. Tiene un pelo rubio y corto, es algo pequeña (1'60 m aproximadamente) y su cara inocente no es precisamente la de un demonio nocturno chupasangres... Lo único extraño en ella es la casi obsesiva simetría que se observa en absolutamente todo lo que viste.

Personalidad: Ana María es una mujer de lo más corriente, que disfruta quitándose los zapatos cuando llega después de una reunión del consejo, tomando algo que Alexander haya cazado para ella y saliendo con él y con Alicia o Ernesto, que son sus mejores amigos dentro de la sociedad cainita de la ciudad. De cuando en cuando visita a Jorge para hablar con él sobre asuntos del clan "Hasta el alguacil tiene que regirse por la ley" le dice, o a Eric en representación del consejo. No obstante, Ana María es un vástago algo neurótico al que se puede sacar de sus casillas fácilmente; tiene una extraña fijación con el orden, la simetría, la "perfección", como ella lo llama. Cuando algo está desordenado le molesta el no poder arreglarlo y ponerlo en orden; puede entrar en una crisis, es decir, marearse, vomitar y hasta tener que marcharse de un lugar con relativa facilidad.

Refugio: Ana María tiene un gran piso con amplias vistas en Poniente. Es un ático, insonorizado y bastante bien amueblado, perfectamente limpio y ordenado, con muebles negros en el piso de un blanco brillante, que crean un contraste bastante desorientador para alguien que no haya entrado allí al menos un par de veces.

Influencia: Toda y más. Es la representante del consejo de primogenitura ante el príncipe, además de primogénito de su clan. Casi todo lo que ocurre en la ciudad pasa por sus manos y esto junto con el nombramiento de Jorge como alguacil convierte al clan malkavian en el mejor informado de la ciudad... o al menos eso creen ellos. No obstante, Ana está algo atada todavía por la tutela de Alexander, que todavía no ha sido reconocido como vástago de derecho propio. De todas formas ha hecho un trabajo excelente pasando completamente desapercibida en la ciudad: no tiene ningún enemigo real.

Naturaleza: Director ; Conducta: Cordial

Generación: 10ª

Atributos: Físicos 2/3/2 , Sociales 3/5/3 , Mentales 4/4/3

Habilidades: Empatía 2, Subterfugio 3, Etiqueta 3, Academicismo 3, Leyes 2, Medicina 2, Ocultismo 1, Política 2

Trasfondos: Posición (Camarilla) 3 , Influencia (Camarilla) 4 , Recursos 3 , Criados (Guardaespaldas) 1

Disciplinas: Dominación 3, Auspex 3, Ofuscación 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad 6 ; Fuerza de Voluntad 7

Alexander

Imagen: Un chico de unos 18 años, con el pelo corto y muy despeinado, grandes ojeras, aspecto desgarrado y ojos vidriosos. Perpetua barba de dos días y camisas oscuras sobre sus pantalones negros completan la eterna fachada que cubre la piel anormalmente blanca de Alexander.

Personalidad: Alexander es una persona callada y tranquila, siempre con aire meditabundo en la mirada, calmado y sereno...Sabe callar cuando hay que callar, escuchar cuando hay que escuchar y correr cuando hace falta. Se da cuenta de cual es su posición en la ciudad, y de ahí viene su anormal aunque leve paranoia para guardarse bien las espaldas.

Refugio: Alex pasa mucho tiempo en casa de Ana, de la que va y viene en su moto, pero también tiene un pequeño piso en Miralbaida. No es muy grande pero está en una zona más o menos poco transitada e ideal para la caza. Eso sí, algunas veces tiene que tener cuidado con Rider... lo ha visto alguna vez violar los dominios de los malkavian en esa zona, pero no tiene ganas de buscarse problemas denunciando a nadie.

Influencia: Absolutamente ninguna. Es el único vampiro de la ciudad que está todavía al cargo de su sire, y eso tiene consecuencias tanto buenas como malas. En primer lugar, cualquier delito cometido por él recae directamente en Ana María, pero por otra parte no es considerado como un vástago a efectos legales; esto significa que ningún vampiro de la ciudad será castigado por la ruptura de la tradición de eliminación si le quita de en medio... No tiene ninguna ley que proteja su no-vida, y la protección de Ana María es lo único que lo mantiene vivo. Por eso sigue con ella, esperando ser nombrado neonato para irse de su lado para siempre.

Naturaleza: Arquitecto : **Conducta:** Retraída

Generación: 11ª

Atributos: Físicos 2/4/2 , Sociales 1/3/2, Mentales 3/3/2

Habilidades: Alerta 2, Subterfugio 2, Conducir 1, Interpretación 1, Pericias 2, Sigilo 2, Academicismo 1, Informática 2, Investigación 1

Trasfondos: Mentor 3

Disciplinas: Auspex 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 2

Humanidad 7 ; **Fuerza de voluntad** 6

- Clan Nosferatu

Nadie

Imagen: Ni mucho menos agradable... Parece como si sus trescientos años de no vida le pesaran en su prominente joroba donde se remarcan en su piel grisácea todas y cada una de sus vértebras. Sus brazos correosos y dedos finos y alargados son perfectos para partir un cuello en un instante, su forma favorita de alimentarse. Su nariz hundida en su cabeza cadavérica, sus ojos oscuros que destellan desde lo profundo de sus cuencas y su cabeza rapada en la que destacan sus prominentes orejas de murciélago convierten su imagen en algo realmente vomitivo. Cuando estira su cuerpo puede medir algo más de 2'25 metros de altura, y su figura al completo es una visión realmente monstruosa.

Personalidad: Una bestia territorial y salvaje, nada menos. No le gustan los humanos, que le rechazan, ni los vástagos, que le



compadecen... no le gusta nadie, y sólo se relaciona con Rata porque es necesario para mantener su modo de vida. Desde que los nosferatu consiguieron su nueva zona de caza ha podido dedicarse a cazar con normalidad, tratando a esos humanos ignorantes como se merecen, y no tendría ningún problema en hacer lo mismo con cualquier vástago entrometido.

Refugio: El alcantarillado, prácticamente al completo. Incluso se dice (ni siquiera Rata sabe si es verdad) que tiene toda una serie de habitaciones secretas lujosamente decoradas excavadas en la tierra y ocultas a la vista. Por supuesto, esas habitaciones existen, pero están bien guardadas incluso para otros nosferatu; cualquiera sabe lo que podría ocultar en ellas.

Influencia: La dictadura del miedo es la manera de mantener la unidad en el clan nosferatu. Lo mismo ocurre entre Nadie y el resto de vástagos de la ciudad. Ningún vástago en la ciudad quiere enfrentarse a una bestia sedienta de sangre que no cree tener nada que perder, y por eso todos respetan a los nosferatu.

Naturaleza: Mártir ; **Conducta:** Bravucón

Generación 10ª

Atributos: Físicos 4/3/4 , Sociales 1/4/0 , Mentales 4/2/4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 4, Subterfugio 1, Interpretación 2, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 3, Investigación 2, Ocultismo 4, Política 3

Trasfondos: Criados (animales) 5

Disciplinas: Ofuscación 3, Potencia 4, Animalismo 2

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 3

Humanidad 3 ; **Fuerza de Voluntad** 7

Rata

Imagen: Rata es un nosferatu tremendamente extraño; su hocico echado hacia delante y sus mandíbulas al aire sin labios con dientes podridos y retorcidos provocan verdadero dolor en cualquier presa a la que ataca. Por eso suele valerse de sus musculosas piernas siempre dobladas para dejar inconscientes a sus víctimas de una brutal coxa hacia atrás. Su lengua puntiaguda y larga le hace tener un extraño acento silbante.

Personalidad: Rata, para su aspecto de monstruo despiadado es realmente mucho más ingenuo de lo que parece. A menudo hace chistes sobre su aspecto con quien tiene el suficiente estómago para juntarse con él, y a menudo habla sólo o con sus víctimas semimuertas... está obsesionado con no estar sólo; se podría decir que su obsesión raya lo enfermizo.

Refugio: Rata pasa la mayor parte de su tiempo en el alcantarillado. No obstante tiene que salir mucho más a menudo que Nadie, por lo que ha desarrollado un conducto oculto a una pequeña casa junto a las Margaritas, deshabitada y en la que puede mantener un poco de intimidad.

Influencia: Dado que dentro de la primogenitura es el miembro más inexperto y manipulable, todos se arriman a él en épocas de necesidad... Él es feliz teniendo a gente a su alrededor tratando de llevarle a un bando u otro, y se mantiene neutral porque sabe que de alinearse en un grupo dejaría de importarle al resto del consejo. Aún así, lo que la enfermiza mente de Rata determine puede muchas veces decidir el bando vencedor en los debates de la primogenitura.

Naturaleza: Bizarro ; **Conducta:** Inocente

Generación: 11ª

Atributos: Físicos 2/3/3 , Sociales 3/1/0 , Mentales 2/2/2

Habilidades: Alerta 2, Empatía 1, Esquivar 1, Pelea 2, Subterfugio 3, Etiqueta 2, Interpretación 2, Sigilo 3, Trato con Animales 1, Academicismo 1, Informática 2, Leyes 1, Medicina 1, Ocultismo 1

Trasfondos: Posición (Camarilla) 3, Influencia (Camarilla) 3, Mentor 2

Disciplinas: Ofuscación 2, Potencia 1, Animalismo 1
 Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 3
 Humanidad 8 ; Fuerza de Voluntad 5

- Clan Toreador

Antoine Duchamps

Imagen: Antoine mide alrededor del metro ochenta, pelo corto y engominado, con camisas de marca, pantalones de pinzas y zapatos más caros que los gemelos de oro y diamante y su crucifijo de oro blanco con zafiros juntos. De porte elegante, buena presencia, voz encantadora y ojos centelleantes que siempre esconden algo, puede volverse iracundo y aterrador en un momento. Sea como sea, Antoine impone con su sola presencia y su mirada autosuficiente.

Personalidad: A Antoine le encanta el lujo; le apasiona la buena vida, la música, y le encanta catar (sólo catar, obviamente) el buen vino. No obstante también le encanta officiar ritae sabbat tal y como hacía antes de que el arzobispo de Sevilla le encomendase esta misión hace casi cien años. Antoine Duchamps, antes conocido como Philippe de Saint Gerard, templario y sacerdote sabbat en Jaén, se ganó rápidamente la confianza de todo el clan toreador, al cual pertenece, y en unos veinte años y tras la desaparición del último primogénito toreador y senescal Jaume, ocupó su lugar. Ahora es uno de los mayores agitadores del régimen y trata de crear descontento y revueltas antes de convocar un asalto final sobre la ciudad. Aunque ahora que tiene más poder real en la camarilla que en el sabbat, se está replanteando sus objetivos...

Refugio: Antoine tiene un gran chalet en el Brillante, lleno de lujos y antigüedades, con sistemas de seguridad y perros guardianes. No obstante, para los asuntos relacionados con su "verdadera" misión, dispone de dos pisos francos, uno en la Calle Almogávares, y otro en la Avenida de América.

Influencia: Toda y más: desde su puesto como primogénito y principal enemigo del principado tiene como aliados a Korsakov y a Rider, y ocasionalmente a Rata. Además sus recursos de vitae en la ciudad mantienen al príncipe impotente frente a las constantes provocaciones de Antoine. Dentro del clan no mantiene buenas relaciones con nadie, pero eso no le importa; sólo quiere escalar puestos para provocar mayores estragos en el estructurado sistema camarillesco, operando siempre dentro de su "legalidad". Su siguiente objetivo es Claudia y la senescalía de la ciudad...

Naturaleza: Vividor ; **Conducta:** Bravucón

Generación: 8ª

Atributos: Físicos 2/3/2 , Sociales 4/5/4 , Mentales 2/4/3

Habilidades: Alerta 3, Empatía 3, Intimidación 2, Liderazgo 4, Subterfugio 4, Armas de fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 3, Interpretación 2, Academicismo 3, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 2 (Italiano, Francés), Ocultismo 4, Política 5

Trasfondos: Criados(Ghouls) 3, Recursos 4 (provenientes del sabbat), Posición (Camarilla) 3, Posición(Sabbat) 2, Influencia (Camarilla) 4

Disciplinas: Presencia 5, Auspex 3, Fortaleza 2, Dominación 2

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 2, Coraje 4

Senda: del Poder y la Voz Interior 5 ; Fuerza de Voluntad 7

Ernesto

Imagen: Ernesto mide algo menos de 1'80 m. Es moreno, con el pelo sobre las orejas, gafas de montura al aire y una perilla que le da cierto aire intelectual. Su

cara es a menudo inexpresiva y seria. Viste con jerseys de cuello vuelto y pantalones vaqueros, a menudo todo de colores oscuros.

Personalidad: Ernesto es un existencialista, un intelectual, teórico, escritor de poca monta, amante del teatro, el ensayo y la filosofía. Se considera un elemento casi extinto en su clan, y como tal intenta que Alicia, su chiquilla, tenga al menos un poco del conocimiento que tanto le ha costado atesorar durante tantos años, aunque parece que ella no está por la labor.

Refugio: Ernesto vive en Santa Rosa, muy cerca del puente que da a la Plaza de Colón. Tiene un dúplex elegantemente decorado en su planta baja, con docenas de copias de cuadros del siglo XIX y comienzos del XX, entre los que predomina Munch. En la planta alta tiene habitaciones enteras dedicadas a estanterías llenas de polvorientos libros sobre arte y filosofía.

Influencia: La influencia de Ernesto en la ciudad no es mucha, pero sí efectiva. Rehuyendo de las argucias políticas, Ernesto es una persona sincera y directa, calmada y erudita, y aunque sus amigos no son muchos, sí están muy bien escogidos. A menudo mantiene largas charlas sobre cualquier tema con André y Carlo, y ha forjado una gran amistad con ellos, lo que le ha llevado a tener muy buenas relaciones con sus dos clanes.

Naturaleza: Bohemia ; **Conducta:** Bohemia

Generación: 12ª

Atributos: Físicos 1/2/3 , Sociales 3/2/3 , Mentales 3/4/3

Habilidades: Expresión 4, Empatía 2, Subterfugio 1, Conducir 1, Etiqueta 2, Interpretación 1, Academicismo 5, Ciencias 2, Lingüística 3 (Inglés, Francés, Latín), Ocultismo 2

Trasfondos: Recursos (El *Double Bass*) 3, Fama (El *Double Bass*) 3, Criados (Vigilantes) 2

Disciplinas: Auspex 4, Presencia 1, Celeridad 1, Dominación 1

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2

Humanidad 7 ; **Fuerza de Voluntad** 6

Alicia

Imagen: Alicia es una auténtica belleza: el pelo castaño claro por encima de los hombros, una figura sinuosa de un metro setenta de altura, piel clara, grandes ojos verdes y cara angelical. Suele vestir largos y elegantes trajes de noche cuando tiene ocasión, o ropas más sencillas cualquier otro día.

Personalidad: A pesar de su apariencia, Alicia no es ningún ángel, sino todo lo contrario. Utiliza su aspecto para conseguir todo lo que necesita, y le es realmente útil a la hora de conseguir cualquier clase de información comprometida. Es, a todos los efectos, un lobo con piel de cordero. El gran defecto de Alicia es su gran ambición: como AK, juega a dos bandas, pero sus apuestas son mucho más altas... demasiado altas, quizá.

Refugio: Alicia cuenta con un elegante chalet de diseño en el Brillante, justo en la zona más transitada por los jóvenes durante el verano. Lo eligió por sus facilidades para la caza, y también por su cercanía a la residencia de Antoine, con el que normalmente tiene muchas cosas que hablar, cosas que nunca sirven para nada.

Influencia: Como azote que es, Alicia se mueve entre tiburones para conseguir información sobre cualquier crimen penado por las leyes de la ciudad, para más tarde delatarlo ante el alguacil en el mejor de los casos. En otras ocasiones el criminal puede contribuir con algo que le interese a Alicia para evitar la condena. Esta "multa" puede ser económica, política, territorial, o de cualquier tipo según la ocasión, pero nunca será razonable.

Naturaleza: Directora ; **Conducta:** Bizarra

Generación: 13ª

Atributos: Físicos 1/3/2 , Sociales 3/4/5 , Mentales 3/3/3

Habilidades: Alerta 2, Empatía 4, Liderazgo 2, Subterfugio 4, Conducir 1, Etiqueta 4, Seguridad 1, Sigilo 2, Academicismo 2, Investigación 4, Leyes 2, Medicina 1, Política 3
 Trasfondos: Posición (Camarilla) 1, Contactos (Altas esferas) 2, Recursos 3
 Disciplinas: Presencia 3, Auspex 1, Dominación 1
 Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3
 Humanidad 6 ; Fuerza de Voluntad 6

- Clan Tremere

Claudia Cavalieri

Imagen: Claudia es un vampiro tremendamente misterioso... Siempre lleva puesto un antifaz negro de terciopelo por el que tan sólo asoman sus enigmáticos ojos verdes entre los rizos dorados que caen de su frente. El resto de su piel es de un blanco tremendamente antinatural. De complexión delgada, mide algo más de un metro sesenta, le gusta vestir amplias túnicas de seda mientras está en la capilla, y cuando sale suele usar gafas de sol y vestidos largos.

Personalidad: Eso es algo que no incumbe a nadie, diría ella. Es muy reservada a la par que educada, y su voz grave y firme para su tamaño habla siempre en susurros que parecen esconder cientos de secretos. Hay algo de antinatural en ella, en su forma de hablar, de sentir, que la hace escalofriante ante muchos vástagos de la ciudad, pero en realidad eso es lo que ella quería.

Refugio: El refugio de Claudia es la capilla. Cuando no está en la capilla, cuenta con toda una planta en un edificio de pisos de lujo, pegado al dominio ventrue, y guardado siempre por uno de sus guardaespaldas. Nadie conoce este último refugio, ni siquiera entre su clan. No obstante, Claudia es reacia a dejar su ataúd en lo más profundo de la capilla...

Influencia: A pesar de mantener el puesto de Senescal de la ciudad, Claudia no gusta de meterse en política. Sin embargo y sin quererlo, parece que es ella la que mueve media ciudad. Nadie sabe porqué Eric la nombró Senescal al poco de llegar a la ciudad, pero se rumorea que el príncipe se pasa a menudo por la capilla cuando Claudia está sola, y que son algo más que amigos...

Naturaleza: Calculadora ; Conducta: Individualista

Generación: 9ª

Atributos: Físicos 2/2/2 , Sociales 2/4/4 , Mentales 4/4/3

Habilidades: Expresión 2, Subterfugio 4, Etiqueta 4, Interpretación 4, Academicismo 3, Ciencias 3, Investigación 3, Lingüística 5 (Hebreo, arameo, árabe, latín, griego...), Ocultismo 5, Política 4

Trasfondos: Criados (Ghouls) 5, Influencia (Camarilla) 4, Recursos 4 (Del clan Tremere), Posición (Clan Tremere) 3, Posición (Camarilla) 4

Disciplinas: Taumaturgia 5 (Senda de la sangre 5, Movimiento Mental 4, El Encanto de las Llamas 3), Auspex 2, Dominación 3

Rituales: A gusto del narrador

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 5, Coraje 3

Humanidad 5 ; Fuerza de Voluntad 8

Carlo Cavalieri

Imagen: Carlo mide alrededor del metro ochenta, piel de tono oliváceo, pelo de un negro intenso que le cae a los lados de la frente, enmarcándola, y unos fríos ojos azules que miran sobre sus redondas gafas para leer, puestas sobre su nariz aguileña y su escaso bigote rematan su imagen. De miembros cortos y recios, relativamente musculado en su delgadez, suele vestir con ropa muy cara, elegante, aunque la ropa de "etiqueta" le repele.

Personalidad: Carlo es un estudioso de la historia y de la magia. Es un apasionado tanto de la historia que aparece en los libros como de la historia cainita. A parte de esto, Carlo, como persona educada e intelectual que es, mantiene un gran respeto sobre cualquier opinión y teoría que se le muestre. Es abierto y tolerante, un confidente nato, con la habilidad de recibir siempre mucha más información de la que da...

Refugio: Carlo tiene una casa de tres plantas en la Judería, junto a la Escuela de Arte Dramático. Aunque parezca una casa antigua, por dentro tiene todas las comodidades que uno pueda desear, decorada al más puro estilo victoriano. A Carlo le encanta degustar una buena pieza frente a la chimenea después de una noche de reuniones y ajetreo.

Influencia: Es el hombre fuerte de André, a parte de un buen amigo suyo. Su postura en el consejo le proporciona toda la intimidad y paz con respecto a su dominio y a su capilla, y por tanto, también le confiere la confianza necesaria de Claudia como para entrar en zonas de la biblioteca "restringidas". Por otra parte, Carlo es todo un teórico político, y puede imaginarse lo que ocurrirá si Antoine se hiciera con el principado, por lo que es defensor indiscutible del clan ventrue.

Naturaleza: Arquitecto ; **Conducta:** Crítico

Generación: 10ª

Atributos: Físicos 2/2/4 , Sociales 3/3/2 , Mentales 2/4/3

Habilidades: Alerta 2, Empatía 2, Expresión 1, Subterfugio 2, Armas de fuego 1, Conducir 1, Etiqueta 2, Interpretación 1, Academicismo 3, Ciencias 2, Investigación 1, Lingüística 4 (Latín, Inglés, Italiano, Francés), Ocultismo 4, Política 3

Trasfondos: Posición (Camarilla) 3, Influencia (Camarilla) 3, Recursos 2 (Del Clan Tremere), Criados (Ghouls) 3

Disciplinas: Taumaturgia 3 (Senda de la Conjunción 3, Senda de la sangre 2), Dominación 3, Auspex 1

Rituales: A gusto del narrador

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad 6 ; **Fuerza de Voluntad** 7

Eva Arnavisca

Imagen: Eva es una chica bastante joven, en apariencia... rondará los 21 ó 22 años de edad aparente. No obstante tiene aproximadamente un siglo de vida. El pelo claro le llega hasta la cintura, donde las espectaculares curvas se cubren a menudo con unos vaqueros ajustados, o dentro de la capilla, con una monacal túnica. Sus ojos de un verde oscuro y sus aprendizaje en el uso de estos y de su cuerpo pueden ser la perdición de más de uno...

Personalidad: Eva, para la edad que tiene, no es todo lo astuta que debería ser. Ya le dice siempre Carlo que tiene alma de torero, y no sabe lo poco que se equivoca... De un romanticismo absoluto, Eva es la personificación del sentimentalismo. Actualmente, de hecho, mantiene una relación que puede provocar le algo más que problemas con un miembro de la Orden de Hermes de la ciudad... un tal Arthur.

Refugio: Eva tiene un piso lindando con zona Brujah en la Calle Diario Córdoba. No es especialmente grande, con tres dormitorios y dos cuartos de baño, pero está bien amueblado y muy cerca del ayuntamiento. Este piso lo conocen algunos amigos suyos y su clan, pero nadie más, y reza porque así sea. De todas formas, tiene algunos amigos en cuyas casa pasar la noche en situaciones de emergencia.

Influencia: Eva es más lista de lo que muchos piensan. Después del escándalo de los tremere, en el que participó, la ciudad quedó prácticamente desierta. No obstante ella no se fue, sino que quedó como enviada del clan, que insistía en mantener miembros en la ciudad, cuidando la capilla. Aún así quedó apartada de sus

funciones políticas, que nunca podría retomar, y para cuando llegaron a la ciudad Claudia y Carlo, ella lo dejó todo en sus manos. Actualmente, es el miembro con más antigüedad en la ciudad de todo el clan, y a menudo consejera tanto de Carlo en sus funciones como de Claudia. No obstante, en su resentimiento, Eva rechaza el apoyo al clan ventrue y, después de conocer algunas jugadas realmente sospechosas de Antoine, también al toreador. Así, muchas de sus reuniones con el clan acaban discutiendo sobre el apoyo a André y a Eric.

Naturaleza: Rebelde ; Conducta: Vividora

Generación: 10ª

Atributos: Físicos 1/2/2 , Sociales 3/3/4 , Mentales 3/2/3

Habilidades: Alerta 3, Empatía 3, Expresión 1, Subterfugio 2, Armas de fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 2, Interpretación 2, Pericias 1, Sigilo 1, Academicismo 3, Ciencias 1, Investigación 1, Lingüística 1 (Inglés), Ocultismo 3, Política 3

Trasfondos: Aliados (Magos) 1, Recursos 3 (Del Clan Tremere)

Disciplinas: Presencia 3, Auspex 1, Taumaturgia 2 (El Encanto de las Llamas 2, Movimiento Mental 1)

Rituales: A gusto del narrador

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 3

Humanidad 7 ; Fuerza de Voluntad 6

- Clan Ventrue

Eric Karajan

Imagen: De aproximadamente un metro ochenta y cinco, de anchas espaldas y cuerpo musculoso, Eric suele vestir con camisa y chaqueta, o más informalmente, cazadora de piel. Su pelo corto y engominado es de un castaño oscuro, como su corta barba y su fino bigote, que remarcan la cara cuadrada del príncipe. Aparenta unos cuarenta y tantos años, pero sus ojos de un azul oscuro demuestran que es más antiguo de todo lo que pueda parecer...

Personalidad: Eric es serio y terriblemente voluble. Sus quinientos años de no-vida le han enseñado a no tener esperanza ninguna y a temer siempre lo peor. Sus relaciones son siempre frías y distantes, aunque algo dentro de él le dice que el mundo no siempre ha sido así, o que al menos no debería serlo. La única distracción que tiene en estos días oscuros es Claudia, y ocasionalmente, una noche de teatro y unas copas en el *Double Bass*, al que va siempre acompañado por al menos cinco miembros de su guardia personal. En cuanto a gustos por la sangre, Eric elige la sangre que considera más sana; la sangre de un chico joven y fuerte, aparentemente sano, es la preferida por el príncipe, y la única que es capaz de tomar sin que le den arcadas.

Refugio: Mil y uno: Eric suele recibir a sus visitas en un amplísimo dúplex en la Avenida del Gran Capitán, de estilo moderno y con todos los lujos que uno pueda desear. No obstante, las noches suele pasarlas en su mansión en las afueras, cerca de la zona del Patriarca (es el príncipe; la ciudad es su dominio). Todo lo imaginable en lo referido al lujo y la ostentación es poco en la mansión de Eric. No obstante, sigue contando con pisos francos a nombre de varios de sus ghouls, varias cocheras, sótanos acondicionados para pasar la noche y varios coches... Todo guardado en el más estricto de los secretos. En definitiva, es realmente complicado cazar al príncipe.

Influencia: Menos de la que pudiera parecer, realmente. Poco a poco, Eric se está viendo contra las cuerdas; más de un miembro del consejo ansía su puesto, y apostaría su cuello a que Claudia busca lo mismo... No obstante si se apartase del principado todo el mundo querría verlo muerto, y por eso el trono es su seguro de no-vida. De todas formas, André ya tiene un destino preparado, y en cuanto a Antoine, algo se le ocurrirá...

Naturaleza: Cínica ; Conducta: Autócrata

Generación 8ª

Atributos: Físicos 3/3/4 , Sociales 3/5/4 , Mentales 4/3/3

Habilidades: Alerta 4, Empatía 4, Esquivar 3, Expresión 3, Intimidación 2, Liderazgo 4, Pelea 3, Subterfugio 4, Armas de fuego 3, Etiqueta 5, Supervivencia 2, Academicismo 4, Finanzas 4, Investigación 3, Leyes 3, Lingüística 3 (Inglés, Francés, Portugués), Ocultismo 3, Política 5

Trasfondos: Posición (Camarilla) 5, Influencia (Camarilla) 5, Fama (Camarilla) 4, Recursos 5, Criados (Ghouls) 5

Disciplinas: Presencia 5, Dominación 4, Fortaleza 4, Auspex 1, Potencia 1

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 4

Humanidad 5 ; Fuerza de Voluntad 9

André Berenguer

Imagen: André mide al rededor de un metro ochenta. Es de complexión delgada pero ni mucho menos débil; pelo rubio peinado hacia atrás, con traje de chaqueta y corbata, es lo más normal en él. Se mantiene terriblemente ocupado entre la primogenitura y las reuniones con accionistas de Cajasur, a las que Eric asiste cada vez menos, y por eso suele ir casi siempre vestido de manera muy formal. No obstante le encanta llegar al *Double Bass* para quitarse la corbata y remangarse la camisa...



Personalidad: André es una buena persona, o eso le parece a todo el mundo. Si tiene que "quitar de en medio" a alguien, nadie se enterará. De cara a la gente es siempre cordial, educado, con una sonrisa sincera siempre en los labios. Realmente, es una persona bastante paranoica en los asuntos del consejo y del principado, y la paranoia no le ha venido mal nunca a la hora de los negocios; como él diría, "Espérate siempre lo peor de cada uno". La sangre preferida de André es la de una mujer guapa. Tomar otra sangre le parece burdo y poco elegante, hasta el punto de darle ganas de vomitar.

Refugio: André tiene dos pisos unidos en un gran edificio en la Avenida de América, junto al hotel Gran Capitán. Los grandes ventanales hasta el suelo le encantan, tanto como contemplar el tráfico desde su sillón de cuero. Las recepciones o reuniones, sin embargo, las realiza en un piso más humilde, de unos doscientos metros cuadrados, en Ronda de los Tejares con la Plaza de Colón.

Influencia: Es prácticamente el Príncipe en funciones... o eso intenta. Con el apoyo del Ana María, seguidora de Eric, y el de Carlo, seguidor suyo, mantiene al consejo contra las cuerdas, salvo por ese estúpido primogénito toreador. A André se le ha pasado por la cabeza más de una vez quitar de en medio a algunos ghouls de Antoine... Pero ese sería, al menos por ahora, un golpe demasiado descarado.

Naturaleza: Confabulador ; Conducta: Protector

Generación: 10ª

Atributos: Físicos 2/3/2 , Sociales 3/4/3 , Mentales 2/3/2

Habilidades: Alerta 2, Empatía 3, Expresión 2, Liderazgo 3, Subterfugio 3, Armas de fuego 2, Etiqueta 4, Interpretación 2, Academicismo 4, Finanzas 2, Informática 1, Investigación 1, Política 4

Trasfondos: Posición (Camarilla) 3, Influencia (Camarilla) 3, Recursos 4, Criados (Ghouls) 2

Disciplinas: Dominación 3, Presencia 3, Fortaleza 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3
Humanidad 6 ; Fuerza de Voluntad 7

- Otros Clanes

Paulo

Clan: Assamita

Imagen: Paulo mide al rededor del metro ochenta y cinco, complexión fuerte, piel oscura (tanto él como Patrice son de raza árabe), cabeza cuasi rapada, ojos negros cubiertos por eternas gafas de sol, rostro impasible y cazadora de piel oscura bajo la que oculta su 9mm. Así es más o menos el nuevo amigo de Eric, pero a fin de cuentas, el aspecto no es lo más importante...

Personalidad: Paulo es fanático ferviente del clan assamita. La mitad de sus ingresos, su sueldo, van dirigidos al clan en Málaga, y de este, secretamente, a la misión que dirige su hermana (él es demasiado poco "sutil" para estas cosas). También adora a su hermana, puesto que están unidos desde la fecha de su abrazo, que fue la misma. Todo lo que hace, es más que ninguna otra cosa, por devoción a su clan y a todo lo que representa.

Refugio: Paulo tiene un pequeño piso franco en el Paseo de la Victoria, cerca de la estación. No es nada del otro mundo, pero le sirve. Realmente, esta era una de las razones de Eric para apartar el Paseo de la Victoria del dominio de cualquier clan. Así Paulo dispone de intimidad para llevar su no-vida mientras esté al servicio del príncipe.

Influencia: Ninguna. Tiene un contacto que le deja bolsas de dinero limpio y en efectivo en lugares acordados por teléfono, y que le encarga objetivos. Eso es lo único que sabe; no tiene ni idea de que su contacto es el mismísimo Príncipe de la ciudad. Sabe que su hermana está en la ciudad con una misión especial del clan, pero si ella no lo ha dicho, tendrá sus razones. De momento sin el dinero que consigue "trabajando" en la ciudad, no podrían mantenerse los dos en ella.

Naturaleza: Fanática ; Conducta: Hosca

Generación: 11ª

Atributos: Físicos 4/3/3 , Sociales 2/2/2 , Mentales 3/2/3

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 3, Esquivar 2, Pelea 3, Armas CC 4, Armas de fuego 2, Seguridad 2, Sigilo 3, Supervivencia 2, Investigación 2, Lingüística 1 (árabe), Medicina 2

Trasfondos: Recursos 2

Disciplinas: Extinción 1, Celeridad 2, Ofuscación 1, Potencia 1

Virtudes: Convicción 2, Instintos 2, Coraje 3

Senda: de la sangre 4 ; Fuerza de Voluntad 6

Patrice

Clan: Assamita

Imagen: El pelo lacio y negro azabache le cae en cascada hasta la cintura. Sus rasgos exóticos no encajan con su vestimenta en plan hippie y con el estilite envenenado que suele llevar oculto en los vaqueros desgastados y rotos. Patrice mide al rededor de 1'70 m. y es bastante delgada. De piel oscurecida y cubierta de piercing en las cejas, en la lengua, en la nariz y en las orejas, le encanta la ropa vieja y las pulseras y collares de los años 60.

Personalidad: A Patrice le encanta la música de percusión, bailar descalza sobre la hierba y el olor del "chocolate" a su alrededor. No obstante, tiene una misión que cumplir y nada ni nadie puede interponerse en los objetivos del clan, ni siquiera una buena fiesta... Antes que nada, Patrice es una assamita, y a su clan le debe toda su lealtad.

Refugio: Patrice cuenta con un bonito piso de unos cien metros cuadrados, decorado al más puro estilo new age en la Avenida del Aeropuerto. Sabe muy bien por donde pisa y tiene cuidado con el clan malkavian, y parece que hasta ahora le ha ido bien; nadie sospecha que haya otro cainita residiendo en zona malkavian...

Influencia: Patrice no ansía ningún poder en la ciudad, salvo intimidad y libertad para llevar a cabo sus planes: poco a poco, elabora una lista de lugares de reunión, número de miembros, edad aproximada... documentación, nada menos, sobre los vástagos de la ciudad. Antes que lanzar una oleada de ultraviolencia al más puro estilo sabbat, sus superiores prefieren mandar a algunos chiquillos entrenados y aplastar a la Camarilla de un plumazo y sin bajas. Por supuesto, un plan como este no puede llevarse a cabo de manera rápida o descuidada... Por eso la eligieron a ella.

Naturaleza: Perfeccionista ; **Conducta:** Bizarra

Generación: 9ª (No es ningún error, es más "avispada" que Paulo)

Atributos: Físicos 2/4/2 , Sociales 2/3/4 , Mentales 3/3/3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Empatía 2, Subterfugio 4, Armas CC 3, Interpretación (Danza) 4, Pericias 3, Sigilo 3, Supervivencia 3, Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 1 (árabe), Leyes 1, Ocultismo 3

Trasfondos: Aliados (Paulo) 1, Contactos (Málaga) 2, Recursos (Málaga) 3

Disciplinas: Extinción 2, Ofuscación 2, Celeridad 1, Presencia 1

Virtudes: Convicción 3, Instintos 4, Coraje 3

Senda: de la sangre 6 ; Fuerza de Voluntad 7

Apéndice 1º: Un poco de Historia

No se conoce historia alguna en Córdoba anterior al año 1350, o si se conoce nadie ha querido contarla. Según se cuenta, anteriormente a la reconquista, el clan assamita gobernaba sobre toda la capital andalusí, ayudado por los lasombra musulmanes y algún miembro de los seguidores de Set. Fue durante la reconquista cuando los lasombra cristianos entraron en la ciudad, "liberándola" de los infames hijos de Haquim y de su sultán, Hilel al-Masaarim, desterrándolos. Más adelante, según se cuenta, el clan toreador y el capadoccio entraron en la ciudad, y finalmente el ventrue, en el 1436.

<<Aquella fue la primera vez que había visto funcionar una ciudad de semejante magnitud, claro que por aquel entonces todavía seguía apegado a las faldas de mi sire. Albergábamos a diez vampiros de cuatro clanes diferentes, y durante más de veinte años, no estalló la guerra abierta. Todo un logro si consideramos la época... El esplendor de la cultura árabe iluminaba la ciudad, decayendo poco a poco frente a la retrasada barbarie cristiana, y a lo largo de esta época la ciudad gozó de una armonía que nunca jamás volvió a ver>>

Eric Karajan, Príncipe de Córdoba

Durante los años anteriores a la formación de la Camarilla, Alexius y Marcelo, miembros del clan capadoccio en la ciudad, fueron llamados a Italia por un asunto de extrema urgencia en lo más profundo de su clan. Dado que Alexius era el único intermediario entre Alfredo de Casares y Diego de Guzmán, los representantes del clan lasombra y el ventrue (el primero de ellos el señor de la ciudad), su marcha se convertía en una auténtica crisis de estado. Los dos prometieron volver lo más pronto posible, conocedores de lo crispado de la situación entre clanes... Ningún capadoccio volvió a pisar estas calles jamás. El clan giovanni se formó en Italia y poco a poco los capadoccios del mundo fueron cayendo bajo sus garras.

En la década de 1460 la situación era irrespirable. El clan toreador, cuyo miembro más ingenuo y joven, Jaime Ferrer, intentó tomar el guante de Alexius, se vio desbarrado por la situación y abandonó sabiamente la ciudad, antes de que estallara una guerra a todas luces ya declarada por el señorío de la ciudad. Con las primeras noticias de la Camarilla y la adhesión a esta de Diego y su chiquillo, el hoy príncipe Eric (Pedro, en aquella época), la tensión se hizo insoportable. Los ghouls salieron a la calle y las revueltas por el hambre sacudieron la ciudad. Mientras los guerreros se



Alfredo de Casares, Señor de Córdoba

daban muerte por sus señores en las frías noches del invierno de 1471, los señores de la guerra trazaban apresurados planes, y los caballos partían de noche al galope en pos de refuerzos que nunca llegaron. Pronto fueron los propios cainitas los que se vieron obligados a salir a la calle, y delante de la Puerta del Puente, a la luz de las antorchas frente a la Mezquita-Catedral, Diego y Alfredo lucharon casi hasta el amanecer, cuando el lasombra hundió su sable en el pecho del ventrue hasta la empuñadura. Eric huyó de la ciudad y desde ese momento la ciudad pasó a ser de nuevo señorío de Alfredo de Casares.

<<Recuerdo aquella noche como si apenas pasaran unos años, y se remonta en el tiempo más de cinco siglos ya... los chiquillos de aquel demonio me persiguieron aquellas noches hasta ya pasado lo que hoy llaman Despeñaperros, en Jaén. Más tarde tuve noticias de que se permitió la entrada en aquella ciudad a bastardos mentirosos e incluso a las serpientes del sur... era una provocación, sólo para ridiculizarme y ponerme por debajo de ellos... pero no hice nada; tenía toda la eternidad para vengarme.>>

Eric Karajan, Príncipe de Córdoba

Durante el siglo dieciséis la ciudad de Córdoba continuó siendo señorío lasombra, y Alfredo y sus chiquillos esperaron ansiosos su parte del gran botín americano, pero sus aliados de Sevilla le volvieron las espaldas, dejando al señor lasombra con serios problemas para mantener su ciudad, estancada en una crisis económica que volvería a provocar levantamientos por el hambre mientras en Sevilla el oro abundaba, y el rey lo derrochaba en sus guerras europeas. Eso se unió al azote de la nueva y más fuerte inquisición de Torquemada, y a la peste desatada entre 1598 y 1601... En definitiva, el reinado de Carlos I y sus descendientes se convirtió en una auténtica pesadilla para los vástagos.

Mientras tanto, en Toledo, Eric conoció por primera vez a un Jorge todavía recién abrazado, antes de embarcarse a las Américas. A su vuelta, cerca del año 1600, tenía preparada su venganza. Reunió a algunos miembros del clan toreador en Cataluña, con su viejo amigo Jaume a la cabeza, algunos tremere navarros e incluso un par de gangrel se unieron a su causa, para "liberar Córdoba para la Camarilla". Así, en el año 1607 un auténtico ejército de monstruos entró en la ciudad, para encontrarse con un Alfredo de Casares malherido y unos chiquillos rebeldes y famélicos que cayeron bajo las despiadadas garras de Elena la gangrel. El mismo Eric tomó el sable de Alfredo, que en su trono, con la piel apergaminada y los ojos llorosos y desencajados, no hizo nada por impedir que se le diera muerte de la misma forma que él una vez la dio a Diego.

Cuando finalmente se estableció un gobierno de la Camarilla en la ciudad, se eligió a Jaume como Príncipe, y a Elena la gangrel como Sheriff (desde ese momento empezó a denominársele alguacil en esta ciudad). Eric fue nombrado Senescal a los pocos meses, y desde Barcelona acudió un tal Xavier Grau para hacerse cargo de la capilla tremere.

Las riquezas que Eric trajo de las Américas y las que aportaron los tremere y los toreador paliaron en parte las plagas y ayudaron a la renovación de la ciudad.

<<Fue una época en sí gloriosa, un nuevo amanecer después de la larga noche de los guardianes. La estirpe renació en la ciudad y con ella lo hizo la humanidad también. No creo que fuera casualidad o el hecho de traer riquezas lo que dio una nueva vida a la ciudad, sino más bien un designio divino.>>

Jaume Ferrer, Ex-Príncipe de Córdoba

El esplendor y la esperanza durante esta época hincharon el orgullo de los vástagos, hasta el punto de olvidar a uno de sus más terribles enemigos, que no

tardó en salirles al paso: el fantasma de la religión con su ejército de inquisidores sacudió la ciudad dando muerte a miembros del clan toreador y tremere, haciendo temblar el principado. Las hogueras arrasaron con la nueva utopía camarillesca dejando tan solo a algunos vástagos, los más antiguos, en la ciudad. Eran Eric, Jaume, Elena, Xavier, y un par de chiquillos. La ciudad se resquebrajaba y la Camarilla no hacía nada por evitarlo; el impacto tras la Convención de Thorns seguía manteniendo a la Camarilla pendiente del Sabbat y sus nuevos movimientos. Así estuvo la ciudad hasta el tiempo de la Guerra de Sucesión, a principios del nuevo siglo. Naturalmente ni se intentó influir en el nombramiento de Felipe V, aunque de buena gana habrían preferido Eric y Jaume apoyar al Archiduque Carlos; en lugar de eso, se enviaron emisarios a recorrer Europa, a la busca de quien pudiera ayudarles, y se recompuso como pudo la organización en la ciudad, a la espera del nuevo embate de fanatismo inquisitorial, que continuó tras la implantación en el trono de los Borbón. Fue en esta época cuando el propio principado comenzó a defender el abrazo entre los antiguos, como medida de protección frente a la inquisición; Elena abrazó a su chiquillo José Carlos, y Xavier extendió la maldición de Caín allá por donde pasó, consiguiendo que el clan tremere fuera el más numeroso de la ciudad. La medida dio resultado, y las hogueras ardieron con sangre débil en lugar de la de los poderosos.

No obstante, a lo largo del siglo XVIII la inquisición fue decayendo, sin desaparecer. Ya en 1750, durante el reinado de Fernando VI, el arconte malkavian Jorge de Santacruz vino a la ciudad tras la llamada de auxilio. La amenaza se había amansado durante estos años, y Jorge, tras volver a encontrarse con Eric, marchó de nuevo. Fue en esta época cuando Jaume, para calmar los ánimos no de Eric sino de algunos neonatos ventrue, cedió su puesto al Senescal. Así, tomando él el antiguo puesto de Eric comenzó una política turnista que evitó un estallido de violencia entre los neonatos de la ciudad, pero que plantó una semilla de rencor en el olvidado y ávido de poder regente de la capilla tremere, Xavier.

<<La ciudad apareció ante mis ojos por primera vez con una aureola de dignidad aún en la derrota, de recuerdos de olvidada grandeza. Nunca imaginé la transcendencia que esa mísera ciudad tendría más tarde en mi no-vida.>>

Jorge de Santacruz, Alguacil de Córdoba

Salvo algunas revueltas, la ciudad se mantuvo estable durante este periodo. El nuevo chiquillo de Elena dio algunos problemas por su falta de disciplina, pero según la tradición de la responsabilidad todas las culpas recaerían sobre la alguacil, que se vio obligada a abandonar su cargo. Tras unos años sin alguacil se estableció un azote dirigido por el príncipe en sustitución de este cargo. Para él se eligieron a Philippe, chiquillo de Jaume durante la época inquisitorial, y a Francesc, chiquillo de Xavier. Así, el plan del neonato gangrel se consumaba; a finales de siglo, Elena fue asesinada y su chiquillo desaparecido de la ciudad. Philippe se hizo cargo y se determinó que la gangrel se había suicidado, dando por concluido el caso. Fue durante esta época cuando los tremere descubrieron un antiguo enclave capadoccio subterráneo, y sin que nadie supiera esto último, trasladaron allí su capilla.

Con el siglo XIX vinieron nuevos problemas, y no todos pudieron afrontarse como se debiera. La entrada en la península de Napoleón provocó un incontenible estallido anarquista difícil de soportar. La culminación del problema fue la extensión al mundo mortal de la guerra contra el invasor. Muchos chiquillos desaparecieron durante la guerra de la independencia, como fue el caso de Philippe, del clan toreador. El asalto de algunos vampiros anarquistas del clan brujah fue contenido por oleadas de ghouls hasta que en 1813 se firmó una "paz", revocando toda caza de sangre a los vampiros que se presentaran ante el príncipe. Así lo hicieron algunos, de los cuales no se volvió a saber nada. Tras el fracaso en la defensa de la

ciudad y la restitución de la monarquía borbónica, Eric relegó de su cargo entregándoselo a Jaume de nuevo. Hubo un pequeño paréntesis hasta que de nuevo en 1820 y aprovechando la época liberal, un pequeño grupo anarquista preparó un atentado contra Jaume, que solo consiguió acabar con el miembro tremere del azote, Françesc.

En 1823, con la llegada de los Cien mil Hijos de San Luis, Jorge hizo su entrada en el país de nuevo para llevar a cabo una investigación que acabó por llevarle a Córdoba, a la búsqueda de una anarquista declarada en caza de sangre. La verdad sobre lo que ocurrió en esta ciudad solo la conocen ahora, muerto Xavier, Jorge y el círculo interior de la camarilla. Tras unos años de confusión respecto a él, el círculo interior terminó por relegarle del cargo de arconte. No obstante, y con el favor de su viejo amigo Eric, Jaume le cedió gustoso el puesto de alguacil en la ciudad, vacante desde hacía treinta años. El problema a partir de entonces fue la crispada relación entre el regente de la capilla tremere y el nuevo alguacil...

<<Solo la incompetencia de un principado dual como el que se estaba llevando a cabo en esta ciudad sería capaz de dar la confianza inherente a un cargo como el de alguacil a un desquiciado como Jorge... después de este siglo todavía sigo pensando que aún se está a tiempo para rectificar>>

Xavier Grau, Ex-regente de la capilla de Córdoba

Algo más tarde, en 1830, la camarilla enviaba un mensaje a toda ciudad que quisiera escucharla: se convocaba un consejo de senescales de urgencia en Madrid. Eric partió de inmediato relegando la senescalía en Xavier. Esto crispó bastante la situación en la ciudad... a punto estuvo Jorge durante estos años de renegar de su cargo en más de una ocasión, pero finalmente en 1832 Eric volvió y reclamó su puesto. Al parecer de más de 20 ciudades convocadas, sólo acudieron 12; el tema a tratar fue la sucesión del trono debido a la enfermedad de Fernando VII. Hubo un claro cisma entre la camarilla del norte, carlistas, y la camarilla del sur, Isabelinos... la tensión fue en aumento hasta que los carlistas, desoyendo el resultado de las votaciones en el consejo, consiguieron la restitución de una ley que permitiera a Carlos gobernar tras la muerte de su hermano. Ante tal revuelo, algunos miembros del consejo partieron a sus ciudades de origen, y se llegaron a lanzar graves acusaciones sobre los dirigentes de cada uno de los bandos. Después de que alguien, que no fue ninguno de los vástagos que acudían a aquel consejo, consiguiera de nuevo la anulación de esa ley en favor de Isabel, el consejo se rompió, actuando cada bando en la ciudad por su lado... Temeroso de que el Sabbat, principal sospechoso de la restitución de la hija del rey como heredera, conociera la existencia del consejo, Eric partió de vuelta a Córdoba.

Pocas noticias se tuvieron desde entonces de la camarilla hasta entrado el siglo XX. Lo que estaba claro es que la camarilla en España tenía muchísimo menos poder del que cabía imaginar. Eran pocos y mal organizados. No tardarían mucho en conocer la cruda realidad de un país tomado por la mano negra.

Mientras tanto, Xavier trataba de aferrarse a su recién conseguida senescalía como podía, metiéndose al consejo de primogenitura en el bolsillo, con lo que Eric quedó como consejero en la sombra del principado durante un tiempo.

El tiempo pasó demasiado rápido, con una camarilla hundida en sus sueños de grandeza, y conspirando dentro de sí misma por favores y cargos, descuidando por completo lo que siempre habían temido. Con el destierro de la reina Isabel llegó la anarquía y el terror para los antiguos. Durante algunas semanas la violencia se desató en los callejones oscuros sin que nadie pudiera evitarlo, y antes de declararse siquiera la república, durante el reinado de Amadeo I, la ciudad era atacada por el Sabbat, encabezado por Assamitas. Los jóvenes e imprudentes cayeron

bajo los colmillos ávidos de sangre antes de que se conociera la procedencia del ataque. En dos días toda la zona al sur del río en la provincia fue tomada por hordas de asesinos y guardianes. Mientras tanto, en la ciudad, un atentado con explosivos acabó con tres miembros del consejo de primogenitura; de nuevo el abrazo en masa fue utilizado para contener el ataque al tiempo que se enviaban urgentes mensajes al este. Acabando el experimento republicano, varios miembros del clan brujah amigos de Jaume y algunos nosferatu conocidos por Jorge hicieron acto de presencia en la ciudad respondiendo a la llamada de auxilio. Tras defender la ciudad, algunos brujah del este, entre los que se encontraba Ennio, partieron al sur de la provincia, buscando enclaves sabbat. Solo regresaron dos, y no lo hicieron hasta la instauración de Alfonso XII en el trono. Eran Alexandra, del clan brujah, y su chiquillo Ennio.

*<<De por aquel entonces no recuerdo mucho... fue un periodo muy confuso, de lucha por nuestra libertad, de guerra y de sangre, mucha sangre... al final no sirvió para nada, porque como siempre a este lado de la muerte, todo vuelve a empezar>>
Ennio Korsakov, primogénito brujah de Córdoba*

Desde la nueva reconquista por parte de la camarilla parecía como si el sabbat se hubiera olvidado de la existencia de Córdoba. Llegaban rumores de conquistas y muertes en el norte, donde poco a poco desaparecían los últimos enclaves de la camarilla que tenían relaciones con la ciudad. Poco a poco todo se hundía en silencio, y la ciudad quedó por completo aislada. La camarilla había perdido todo su poder real en la política del país, y a partir de ahora debían dedicarse a su propia supervivencia y a los asuntos menores.

Fueron años demasiado tranquilos quizá; la calma anterior a la tempestad, podría decirse. La camarilla asistía impotente a una gran cantidad de cambios políticos que no era capaz de manipular en forma alguna. Durante este periodo llegó del norte Antoine, actual primogénito del clan toreador. Según contó, venía de Barcelona, donde el sabbat había arrasado la ciudad. La camarilla volvía a tambalearse con las victorias de los monstruos renegados.

Aún así, la ciudad se mantenía extrañamente tranquila, mientras Eric, tras haber eliminado a los miembros de la primogenitura defensores de la Senescalía de Xavier, se mantenía en la sombra.

Pasaron los años sin acontecimientos dignos de mención; ataques fugaces de vástagos anarquistas diezmaron la población de la ciudad con el paso del tiempo. Durante la época de la nueva república, algunos vástagos llegaron del norte de la península, víctimas de los asedios sabbat. Entre ellos estaba un gangrel que se hacía llamar Rider.

Pero lo peor estaba por llegar. Los anarquistas se fortalecían en la península, el sabbat tomaba ciudades enteras a su paso acabando con todo vestigio de la otrora grandiosa camarilla... La política mortal se crispaba cada vez más, y de nuevo los vástagos acabaron luchando en la calle por su vida.

La Guerra Civil del lado de los vástagos fue mucho más salvaje de lo que muchos pueden o quieren imaginar. Mientras la ciudad se encontraba bajo control de las tropas nacionales de día, de noche las calles se teñían de vitae ante el sabbat. Fue además en esta época cuando la nueva inquisición resurgió de sus cenizas para dar caza a todo cainita demasiado estúpido como para revelarse ante un humano. Las luchas provocaron alborotos tremendos, y mientras los ghouls caían en los oscuros callejones, docenas de hombres eran fusilados con cada amanecer culpables de los alborotos de la noche... Nadie en la ciudad, ni siquiera los más antiguos, recordaban una época más salvaje. Varias veces se atentó contra Xavier y contra Jaume. Jorge

pidió a Rider unirse a él para formar una especie de escuadra militar cainita, y en más de una ocasión salvaron a la camarilla de una aplastante masacre. A mediados de 1938 un ataque contra el nuevo elíseo improvisado mantuvo ocupados a ghouls y vástagos mientras en las calles de la judería demonios sabbat acababan con la vida de Jaume arrancándole el alma con su sangre. El principado recayó por lo tanto en Xavier, y la Senescalía quedó desierta hasta principios de los 40. Muerto el príncipe, Jorge se encaró con el nuevo trono entregando su sable, y reconociendo así haber fallado como alguacil, cosa que Xavier aceptó de buena gana. El puesto de alguacil fue ofrecido a Rider, pero este se negó, quedando por tanto el puesto desierto.

La ciudad siguió sufriendo embates hasta mediados de 1940. Tras la guerra, el sabbat no podía continuar atacando ciudades brutalmente sin que grandes sospechas se cerniesen sobre ellos. Así que después de tanto tiempo, la camarilla aguantó como pudo y se reconstruyó desde las cenizas. Muchos clanes quedaron sin primogénito y casi sin miembros. Fue durante esta época cuando los debates en el consejo de primogenitura empezaron a pedir un aumento de población vampírica aún a pesar de la escasa población mortal en la zona... Y así, lanzaron de nuevo un mensaje a todo vástago de la camarilla que quisiera oírles.

<<Nunca vi nada parecido. No me entiendas mal, tampoco tenía ganas de verlo. Fue una jodida masacre... Pero es mejor no pensar en ello, demasiada sangre en demasiado poco tiempo>>

Rider, primogénito gangrel de Córdoba

Cuarenta años no son nada para el que puede vivir eternamente, y así pasó la época de la dictadura a los ojos de los vástagos. El sabbat, los anarquistas... todo se paralizó con la mano de hierro del tiránico poder, y una vez más, los humanos demostraban ser mucho más inhumanos que muchos vampiros. La vida transcurrió bastante sencilla durante el principado tremere. Por primera vez ocupaba la primogenitura de ese clan una mujer, Eva, chiquilla de un antiguo chiquillo de Xavier y abrazada a en la última década del siglo XIX. Tras la guerra hizo aparición en la ciudad también Ana María, ancillae malkavian abrazada durante el reinado de Fernando VII en Galicia. Jorge, que ocupaba el puesto de primogénito de su clan por aquel entonces, fue forzado por el principado (con el que no tenía muy buenas relaciones) a ceder su puesto al nuevo miembro del clan. Mientras tanto el clan brujah quedaba casi extinto, con Alexandra muerta en la guerra... Solo Ennio representaba al clan en la ciudad, y ocupó la primogenitura. Por los gangrel Rider rechazó la primogenitura, pero al ser el único en la ciudad le fue impuesta. Entre los nosferatu supervivientes Nadie tomó el puesto, pero no tardó más de un par de años en conseguir un permiso de abrazo y un par de décadas en adiestrar a su nuevo chiquillo para representar al clan. Dado que Ernesto estaba en aquellos momentos ocupado con la instrucción de su chiquilla Alicia, abrazada durante la Segunda República, a Antoine no le fue difícil conseguir la primogenitura del clan toreador. Por último Eric asumió la primogenitura de su clan hasta que a mediados de los años 60 sus quejas fueron escuchadas y un nuevo miembro del clan ventrue se instaló en la ciudad: un ancillae llamado André. Eric le cedió la primogenitura a finales de la década.

Con la caída de la dictadura se precipitó una rápida caída del principado. A principios de los años 70, AK se instaló en la ciudad proveniente de Sudamérica. Más tarde, a finales de esa misma década, apareció Raven, y poco a poco la primogenitura comenzó a mostrarse reacia al despotismo tremere que reinaba en la ciudad. Así Eric comenzó a ganarse aliados, para cuando a finales de 1979 la primogenitura volviera la espalda al príncipe, coronarse de nuevo como soberano de la ciudad. Así, restituyó a Jorge como alguacil a pesar de sus negativas iniciales.

Fue entonces cuando Xavier empezó a buscar aliados para acabar de una vez con su competidor en el trono... A mediados de los ochenta se había puesto en contacto con miembros del sabbat en la ciudad, de identidad desconocida. Pero no contaba con que el alguacil, con el que tenía una cuenta pendiente desde hacía unos 150 años, estaba sobre su espalda. En cuanto las pruebas fueron reunidas, Eric y él firmaron el decreto de caza de sangre contra el regente de la capilla tremere y el destierro sobre el resto del clan. Eva, la primogénita tremere pidió una audiencia con el príncipe, reclamando su derecho a permanecer en la ciudad y su inocencia en el delito que se imponía sobre el clan. En esos mismos momentos Jorge entraba en la capilla para dar muerte a Xavier. La lucha fue grande y continuó durante dos días y sus noches completas en los subterráneos de la capilla. Finalmente el malkavian logró herir al brujo, con su magia ya debilitada por el esfuerzo y el cansancio, y cortar la cabeza del anatema. Los miembros del clan tremere fueron obligados a abandonar la ciudad, todos menos Eva, que tuvo que soportar la pérdida de su puesto en el consejo, puesto que su clan quedaba sin representación formal en todos los organismos de la ciudad.

En 1993 un arconte del clan tremere acudió a la ciudad tras las quejas de Eva, y aunque decretó como legítima la caza de sangre aplicada al antiguo regente, sí que concedió que fuera revocado el destierro sobre el clan y su pérdida de representación en el consejo de primogenitura. Así, el destierro del clan solo fue puesto en práctica desde 1989 a 1994.

<<Me parece muy bien que se cargaran a ese monstruo, pues eso es lo que era. Sin embargo no entiendo todo el escándalo que sacudió la ciudad ni las locas medidas de un alguacil a todas luces excedido en sus funciones... Eso sí es una vergüenza para la ciudad>>

Eva Arnavisca, Ex-primogénita tremere de Córdoba

Algo más tarde llegaron los últimos vástagos a la ciudad. Dimitri llegó en el mismo 1994 sin dar a nadie explicaciones sobre su lugar de procedencia o sire... Alex fue abrazado por Ana María en el '95, año en el que Carlo llegó a la ciudad para supervisar el terreno y dar el visto bueno a su sire: Claudia llegó algo más tarde, en 1996.

Desde entonces, poco o nada ha ocurrido en la ciudad. Todo sigue como siempre. Bueno, hasta que alguien se atreva a dar el siguiente golpe para pasar a la historia. Eso sí en estas, las últimas noches, todavía queda tiempo para hacer algo...

Apéndice 2º: Consejos y Epílogo

Sobre los personajes y los jugadores: Córdoba es una ciudad superpoblada hasta el extremo, por ser la última fortaleza "civilizada", según la camarilla, en toda la zona. Aquí surge la duda de si dar a los jugadores algunas de las fichas de los PNJs, o crear a tres, cuatro o cinco vampiros más, superpoblando la ciudad de una manera tremenda... desde mi punto de vista habría fichas que podrían ser dadas a los jugadores... la de AK, la de Dimitri, la de Alexander... Alicia quizás y tal vez Eva, pero poco más. La verdad es que esta ambientación no está hecha para que los PJ sean alguno de los personajes presentados en ella, por lo que lo mejor, aunque se pueda decir que la ciudad esté demasiado superpoblada, es hacer fichas nuevas y dejar las reglas para otros juegos.

Sobre las tramas: En un principio, observando como está dispuestas las cartas, la ciudad está balanceándose en su delicado equilibrio, amenazada por todos los ángulos. Algunas de las pequeñas tramas que cargan los PNJ pueden alterar la ciudad de arriba a abajo; por ejemplo una incursión sabbat o assamita, o la muerte en un coche bomba de Carlo o André... y yo me pregunto: ¿qué tiene eso de malo? La ciudad es eso, una ciudad, se mueve, y las cosas ocurren; que las tramas avancen y, en ocasiones, degeneren, es algo inevitable. Lo que quiero decir es que todo, absolutamente todo en esta ambientación, está sujeto a cambios según el narrador; nada es inmutable.

Sobre la historia: Sí, es así de vaga intencionadamente. Esta guía no tiene por propósito acabar siendo una crónica, sino una fuente de crónicas. Es por eso que la historia es tan general y simplista; cualquier cosa que pudiera hacer falta introducir en una crónica según el narrador puede introducirse. Tanto si es para poner la Mezquita como un foco de fe verdadera o como si lo único que se quiere es introducir un vampiro nuevo (o uno antiguo que vuelve) en la ciudad o en definitiva, lo que al narrador le venga en gana.

Sobre ideas para crónicas: Bueno, creo que esto es bastante simple. Todo está dispuesto para simplemente tener que tirar de un hilo. ¿Quieres un escándalo que obligue a abdicar al príncipe? Destapa su relación con la regente de la capilla tremere. ¿Luchas por la ascensión dentro de un clan? Bueno, hay bastantes primogénitos, sino todos, con una espada de Damocles sobre su cabeza. ¿Peleas o escenas de acción? Siempre está la panda de locos que va con Raven, los ghouls "que aparecen por arte de magia" de Antoine o los assamitas. De todas formas esta guía está hecha claramente para un tipo de juego muy político. La primogenitura no está aquí formada por antiguos indestructibles sino más bien por neonatos y ancillales manipulados. Por esto es muy fácil ascender en este aspecto, y difícil mantenerse en él. Además tenemos multitud de disputas por el territorio, el principado pende de un hilo, hay varios ataques a la ciudad inminentes (sabbat, assamitas, anarquistas...) y el ponerse de un lado o de otro de la balanza puede traer interesantes recompensas... En definitiva este es un punto de partida que ni pretende ser definitivo ni perdurable.

Sobre la oficialidad de esta guía: Desde luego que esta guía no es oficial ni pretende serlo. Es la visión de un aficionado más al juego de un buen escenario en el que creo que he contemplado una gama más o menos amplia de posibilidades de juego. Si a alguien no le gusta esta guía, no tiene por qué usarla ni va a ser un documento oficial en ninguna parte... Sencillamente es una opción.

Bueno, por último me queda decir que espero que esto os sirva de algo a los que lo leáis, y que para dar vuestra opinión o sugerencias me mandéis un e-mail a eidan84@hotmail.com.