
Vestigios De Gloria


Una guía para Vampiro: Edad Oscura

Por: Antonio J. Soler



“La única prisión que puede encerrar al alma es uno mismo”

Henry Van Dyke



Aragón, Castilla, Navarra, Portugal... Los jóvenes Reinos cristianos de la Península Ibérica se encuentran en lucha constante contra la Media Luna mora.

Tariq y Muza primero, Abderramán III y Almanzor; Almorávides y Almohades han dominado el Sur de España por casi quinientos años, creando una resplandeciente cultura de arcos de herradura y aljaferías, zocos y mezquitas.

Aquí nació Tartessos la Bella, gobernada con mano justa y firme por Argantonio. Aquí fue donde Hércules venció a Gerión, donde nacieron Gárgoris y Habis. Tierra natal de Séneca, Nerva, Marco Aurelio, Adriano y Trajano, el mayor de los Césares de la antigua Roma. Esta es la patria de Teodorico, que derrotó a Atila en los Campos Cataláunicos, al precio de su vida; aquí murió Roland, el gran héroe francés, y aquí vivió el mayor héroe de toda la Historia: Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador.

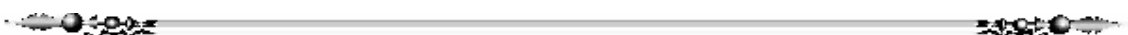
La progenie de Caín se ha visto envuelta una y otra vez en las reyertas de los mortales, tomando partido por uno u otro bando. Muchos vástagos han caído en batalla, y otros muchos siguen luchando en las sombras.

La Orden de Hermes, respaldada por el ancestral Arte arcano, se ha hecho fuerte en la Península Ibérica. En una guerra paralela con los Reinos Cristianos, se enfrentan a los misteriosos hechiceros del Islam. La energía mágica invade la atmósfera, iluminando el campo de batalla, donde los lupinos se enfrentan a las abominaciones del Wyrn.

Los valles son verdes y fértiles, y las montañas rebosan de minerales valiosos; la tierra es hermosa, sí, pero también peligrosa. Sobre todo para los No-muertos.

Es la tierra de Hispania, tierra de mitos y leyendas, recuerdos y vestigios.

Vestigios de Gloria.

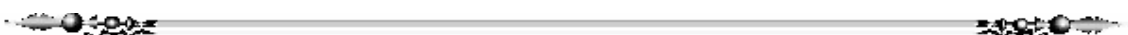




Índice

- 1) **Prólogo: Sangre y Cienzo.**
- 2) **Los reinos Cristianos: Portugal, Castilla, Aragón y Navarra.**
- 3) **Los reinos árabes: Del Califato de Córdoba a los almohades.**
- 4) **Líneas de Sangre**
- 5) **Sociedad cainita.**
- 6) **Los Lupinos.**
- 7) **Tizona, una Crónica en la España Medieval.**
- 8) **Apéndices.**

*“Sólo los suicidas desean la muerte,
sólo los necios desean la muerte eterna”*
Miguel Lear, Príncipe de Burgos



Prólogo: Sangre y Cieno

*“Oh, Señor, si es que existe un Señor:
salva mi alma, si es que poseo un alma”*
J. Ernest Renan, “Oración del escéptico”

Una estrella solitaria brillaba allá arriba en el firmamento. Baltasar bajaba los peldaños de la carcomida escalera poco a poco, pues sus piernas ya no poseían la agilidad de antaño. Estaba muy oscuro, pero él no necesitaba luz: conocía el camino de memoria; lo había recorrido una infinidad de veces.

Levantando una nubecilla de polvo con sus raídas sandalias, Baltasar deslizó un pie hasta el suelo del *scriptorium*; llevaba mucho trabajo atrasado, y no se podía permitir perder más tiempo.

Gruñendo quedamente, el anciano fraile palpó el estrado polvoriento que tenía ante sí. Satisfecho, asintió mientras sus manos localizaban una vela amarillenta y medio consumida.

Mientras encendía la vela, Baltasar contempló el montón de pergaminos que reposaban, oxidados por el paso del tiempo, sobre la mesa. A su derecha, una estantería aún más anciana que él cobijaba en su interior un maremágnun de manuscritos enigmáticos, que todavía no había tenido oportunidad de examinar.

Suspirando con resignación, el anciano sacudió su mano torpemente sobre la silla y tomó asiento a duras penas. Una vez sentado, sumió la pluma de cisne que llevaba consigo en el tintero casi seco, tomó un pergamino y comenzó a ondear la pluma sobre el manuscrito con una rapidez y destreza que desmentían su edad. Al poco tiempo, la mesa quedó libre del manto de escritos.

Baltasar dejó la pluma a un lado; con esfuerzo, consiguió levantarse de la silla y caminó con aire cansado hacia la malograda estantería. El polvo y las telarañas que levantó mientras extendía el brazo le hicieron toser ruidosamente. Perjurando, tomó un manuscrito al azar y lo llevó a su mesa.


Con cuidado, el viejo sacerdote desplegó el rollo ante sí. Parecía bastante reciente, lo que despertó su curiosidad.

“Venerable Baltasar:

Me dirijo a vos en esta carta, que sin duda hallaréis en el scriptorium donde tan laboriosamente pasáis las noches enteras.

Vuestra humilde y transparente generosidad, aquella madrugada en que me encontrasteis yaciente sobre el empedrado que se encuentra tras la Capilla ha marcado mi vida.

La muralla de valores que hasta ahora había defendido inconscientemente con tal ahínco ha comenzado a desmoronarse por su propio peso.



Os pido pues, padre, que me comprendáis y escuchéis sin prejuicios, tal como hicisteis aquella noche.

Mi nombre, como ya sabéis, es Joan.

Mientras, fuera de la catedral, un mendigo se arrastraba penosamente, camino del único refugio que podía ampararle ante las inclemencias de la noche medieval. Caminaba sobre los brazos, pues dos muñones informes cubiertos de cieno ocupaban el lugar donde debían encontrarse sus piernas.

Su faz, pálida y chupada, reflejaba una inmensa tristeza.

Esta misiva no es una confesión. Mi alma ha caído tan profundamente en el pecado que no hay posibilidad de redención para ella.

Si pudierais imaginar, padre, lo que sentí aquel día que me recogisteis. La transparencia de vuestra fe provocaba quemaduras en mi cuerpo maltrecho. Pero vos las vendasteis con aceite, aunque no entendíais su causa. Vuestras manos me laceraban y me purificaban a un tiempo. Y aunque sufrí mucho en ese día, mi alma vio la luz por primera vez en trescientos años.

Podría decíroslo de una manera más discreta, elegantemente escondido bajo una túnica de ambiguas palabras y frases ornamentadas, pero estoy cansado de huir, de ocultar mi verdadero yo.

Soy un vampiro.

Un veterano guardia ataviado con una armadura medio oxidada observó al mendigo mientras se arrastraba camino de la catedral. Rascándose la barba sucia y canosa, avanzó hacia él. El toque de queda había sonado hacía casi media hora.

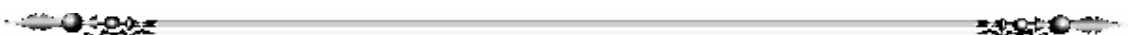
Una breve mirada hacia lo que debían haber sido las piernas del pobre desdichado, en cuyo lugar sólo había dos muñones cubiertos de barro, hizo desistir al guardia de su empeño.


En su anciano corazón todavía quedaba un pequeño lugar para los sentimientos.

Nací en el año 907 de nuestro señor, según el calendario Juliano. Ante mis ojos se han desarrollado varios de los más gloriosos momentos de la Reconquista.

He visto la ascensión de Castilla y la decadencia de Navarra. Mis ojos inmortales han observado la conquista de Coimbra, Han visto la sangre de los combatientes derramarse en un arroyo carmesí, tanto cristianos como musulmanes, sin excepción.

Yo acompañé a Sancho Garcés, conocido como “El Mayor” a la opulenta corte cordobesa de Abderramán iii, con el fin de acabar con la vida del califa. Pero fallé. Y mi clan nunca me lo perdonó. Habéis de saber que pertenezco a uno de los más retorcidos clanes





que existen en mi estirpe. Lasombra, le llaman, y sombrío es en realidad. Sombrío y oscuro, pues nos escondemos en ese inmenso hueco de tinieblas que se yergue tras el trono del Señor feudal. Nosotros somos quienes fomentamos las guerras y destronamos a los Condes y Barones según sirvan a nuestros propósitos.

Pero no somos los únicos.

Trece son los clanes de los vampiros, y Caín es el padre de todos nosotros. Pero ha marchado, escondido hasta la noche de la Gehena, la noche del fuego eterno en que los Antediluvianos, los más antiguos de todos los vampiros reclamen su dominio sobre la Tierra, castigando a todos nosotros, sus rebeldes vástagos.

Ellos nos crearon. Eran trece, y trece clanes fundaron. Se habla de un decimocuarto, pero su nombre es motivo de vergüenza para los vampiros, pues fue el artífice de un reinado de Terror y fuego, y sus seguidores sirven a los Infiernos. Son el clan Baali, maldito sea su nombre; y sus miembros son perseguidos por el resto de nosotros, pues no debemos permitir que esta aberración circule por el mundo.

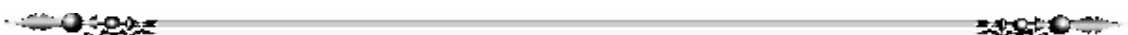
El más noble de los clanes es el Ventrue, cuyos miembros ocupan una gran parte de las posiciones de influencia mortales. Se dice que el mismo Rey de Francia posee entre sus nobles de confianza a multitud de vampiros.


Desde Francia también se ha extendido el clan de Toreador. Son ellos los más cultivados de los vampiros, amantes de las letras y de las artes. Sin embargo esto puede convertirse en su mayor debilidad.

Vagabundos errantes, los vampiros del clan Gangrel hacen del bosque y la pradera su hogar. Su poder es tal que pueden fundirse con la Tierra durante el día, evitando así que el Sol, que tanto nos perjudica como a vosotros os beneficia, haga que su piel arda envuelta en llamas y su no-vida se consuma. Sin embargo, son solitarios y desconfiados, bárbaros. Y esto puede motivar su caída.

Vagabundos también, los Ravnos yerran en carromatos de brillantes colores por toda la Europa cristiana... y no cristiana. Viajan como artistas y adivinos ambulantes, sin hogar fijo, viviendo de lo que sustraen a las buenas gentes, Son pícaros ladrones de una destreza inigualable, y la lealtad hacia sus hermanos de clan es inquebrantable.

Triste es el destino del clan Salubri, cuyo fundador Saulot nos enseñó el camino de la verdadera bondad como sólo un mártir podría hacer.





Perdonad mi blasfemia, padre, pero aún lamento la muerte de Saulot tanto como algún día mi clan lamentará la ascensión al poder de Tremere y su chusma de hechiceros; aunque hoy les apoye.

Temo al clan Tremere, pues tal y como acabaron con Saulot pueden acabar con todos nosotros. Dominan poderes mayores de los que ningún vampiro hubiese imaginado poder dominar, y su corazón es tan negro como su Bestia Interior.

La Bestia es una carga que todos nosotros, hijos de Caín, hemos de soportar. Luchamos contra ella, para evitar que tome control de nuestras acciones; pero no es un enemigo físico, palpable, sino algo que nos va devorando poco a poco desde el seno de nosotros mismos. Es una guerra interminable que va desembocando poco a poco en la degeneración.

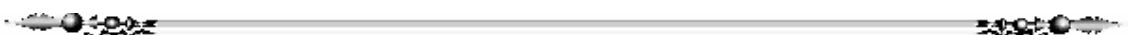
Sólo los malkavian parecen ignorar a la bestia. Quizá sea porque por sus venas corre la sangre envenenada de Malkav, el Loco. Todos los que pertenecen a este clan padecen algún trastorno. Algunos lo llamarían un castigo de Dios, yo creo que bajo su apariencia de locura los malkavian son los más cuerdos de todos nosotros.


Puede que sólo haya un clan que ame las sombras más que el nuestro. Escondidos en umbrías catacumbas perdidas, olvidadas desde tiempos inmemoriales, se arrastran los desdichados Nosferatu. Su sangre también está contaminada, y se dice que sufren terribles dolores en el momento del Abrazo (Así es como llamamos al acto de crear un nuevo vampiro). Su cuerpo y su faz queda horriblemente desfigurada, y han de ocultarse temiendo el despecho de los mortales casi tanto como el miedo a ser quemados en la hoguera.

Las catacumbas son asimismo lugar de estudio y meditación para los descendientes de Capadocius. El clan de la Muerte, le llaman. Y muertos están, en apariencia mucho más de lo que estamos el resto de nosotros, vástagos de Caín. Buscan el conocimiento ultraterrenal, más allá de la muerte. Creen que si pueden entenderla podrán dominarla y vencer a la Bestia.

En las lejanas tierras del Oriente europeo, los Tzimisze extienden su reinado de horror. Inmensos palacios sombríos cuidadosamente decorados. Campos cubiertos de sangre y cuerpos empalados, los de sus enemigos. Los Voivodas son enemigos formidables. Esperemos que ellos y los Usurpadores Tremere se destrocen mutuamente.

Tras la caída de Lisboa, el clan Brujah vio una oportunidad de oro para hacer resurgir su sueño. Aún lloran a la perdida Cartago, donde hombres y vampiros convivieron en armonía, según se dice.





Son los rebeldes de la Estirpe, siempre descontentos. Ni siquiera ellos mismos saben lo que desean. Son sabios filósofos y grandes querreros, cuyo porte hace recordar a los habitantes de la antigua Macedonia. Viven anclados en el pasado, empero, y esto impide que puedan prosperar.

Muy lentamente, el mendigo se acercaba a su refugio, con la esperanza de poder dormir una noche más al abrigo de los fríos muros de la catedral.

Una noche más, monótona y oscura.

En el lejano Sur, las tierras de los herejes más impíos, como son conocidas por los cristianos. Tierras de bárbaros, unos bárbaros que construyen ciudades hermosas, llenas de maravillas arquitectónicas, arcos imposibles y opulentas riquezas, moran dos clanes que son objeto de temor y desconfianza.

Los oscuros assamitas se deslizan en la noche, llevando la muerte a los que ya han muerto. Asesinos de asesinos, los malditos vampiros musulmanes acechan a sus víctimas en la oscuridad y les arrebatan su no-vida. Gozan con ello, alimentándose con la sangre de aquellos que han caído bajo el filo de sus alfanjes.

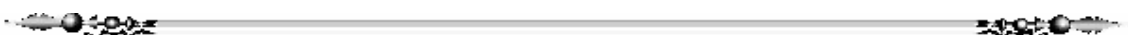
Más misteriosas aún son las motivaciones de los Seguidores de Set. Adoran al dios egipcio que les da nombre, su creador. El dios de la corrupción y el engaño, que no es otro que el Antediluviano fundador de su clan. Tientan a mortales y a cainitas con sus ambiciones más ocultas. Y todos caen en la trampa. Sus ansias les llevan a la perdición. Los Hijos de Set creen que así pueden sobornar a la Bestia, concediéndole sus deseos, los deseos del subconsciente.

Dentro de Hispania, dos líneas de Sangre velan por el equilibrio entre los reinos cristianos del Norte y los musulmanes en el Sur.

Son los Gargoris, cuyo nombre proviene del primer Rey de Tartessos la Bella. Él fue su creador. Y ahora sus vástagos luchan por conservar su tierra, otrora lugar de paz. Sus esfuerzos dieron fruto, y el califato de Córdoba fue un lugar de paz y de refugio para cainitas y mortales. Pero los hados de la guerra se acercan a ellos peligrosamente.

En el Norte, entre nosotros, viven los Qasi. Vampiros muladíes que se han infiltrado entre nosotros y actúan de jueces para que cristianos y musulmanes convivan en armonía.

Esta es nuestra sociedad. Decadente e inestable. Esta es la sociedad de la que ahora me escondo, pues he repudiado a mis



semejantes. Busco la Golconda, la Paz Interior que me ayude a vencer definitivamente a la Bestia que llevo dentro. Y por ello os doy gracias, padre, pues me habéis abierto los ojos a la realidad.

Seguiré siendo un proscrito a los ojos de los míos. Pero no me arrepiento, pues ahora sé qué he de hacer.

Gracias. Siempre a vuestro servicio

Joan de Luna

El pobre desdichado avanzaba, ignorante de la sombra que le acechaba unos pocos pasos a su espalda. La puerta de la catedral se encontraba a sólo unos metros. Estaba cerrada, como era normal a aquellas horas.

Cuando se detuvo frente al portón, una sombra silenciosa cubrió su cuerpo.

Golpeó la puerta.

Baltasar levantó la vista de su lectura. Parece que habían golpeado la puerta de la catedral. Esperó.

La llamada se volvió a repetir, apremiante. De repente, cesó. Por fin, decidió levantarse.

En su camino, Baltasar pasó por el triforio. El joven Jesús no estaba entre los mendigos que se cobijaban allí. Algo más tranquilo, bajó hacia la desierta entrada. Todos los monjes habían ido ya a dormir, preparando los oficios de maitines.

No era la primera vez que Jesús llegaba tarde. Su repentina discapacidad, producida en una reyerta, y su desgana de vivir le hacían un personaje extraño y lastimoso.

Abrió la puerta.

Allí estaba Jesús, desplomado en una postura grotesca; una mirada de horror aún presente en sus ojos vidriosos. La piel de su rostro, de por sí pálida, resultaba inerte y mortecina. Estaba, sin duda, muerto.

Pero había algo más en sus ojos, una expresión de indecible tristeza...

Los tenues haces de luz de la luna se eclipsaron bajo una sombra oscura que cubrió completamente a Baltasar.

- “Bienvenido, *mon ami*. No tengo nada contra *vous*, pero espero que comprendas que me he dejado algo aquí olvidado. En realidad no es mío, sino de mi chiquillo Joan. No, por favor, no te molestes en buscarlo, yo mismo lo cogeré.

Por cierto, mi nombre es Job.

¿Joan? Oh sí, no os preocupéis, me ocuparé de que os reunáis con él... para siempre.”

Bajo la luz de la luna, junto a la puerta de la catedral, sólo quedó una insignificante mancha de cieno, teñida de rojo...

Teñida de sangre.




“El sentido de la vida es un cúmulo de experiencias e ilusiones que nunca llegan a colmarse por completo; pero la muerte...

La muerte es algo que no tiene sentido”

Alvaro do Castelo, Príncipe de Cohimbra

Capítulo uno: los reinos del Norte





La mitad Norte de la Península Ibérica es tierra cristiana. Entre los reinos hispanos se cuentan algunos de los mayores baluartes de la Cruz de Cristo en Europa. Son reinos pequeños, cada uno con características propias, pero poderosos.

CASTILLA Y LEÓN

El mayor de todos y más poderoso es el reino de Castilla y León, que se extiende desde las tierras celtas de Galicia, al Oeste, hasta la frontera con Navarra y Aragón, al Este. Por el Norte limita con el Mar Cantábrico, y al Sur forma el frente con el Imperio Almohade y Portugal.

La fundación del Reino se remonta al año 718, cuando don Pelayo, caudillo visigodo, derrota a los musulmanes en Covadonga (Norte de Asturias), fundando el *Reino de Asturias*. Pocos años más tarde, Alfonso I (739-757) conquista Galicia, y Alfonso II traslada la corte a la ciudad de Oviedo.

Entre 866 y 910 Alfonso III *el Magno* reina en Asturias, y conquista la ciudad de Zamora. A su hijo García I se le considera el primer Rey de León.

Mientras tanto, en la parte oriental del Reino el astuto conde de Castilla, Fernán González, se declaraba independiente del reino de León a la muerte de Ramiro II en 951.

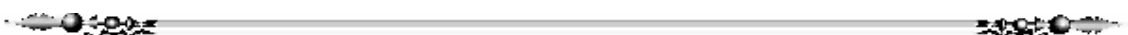
A comienzos del siglo XI la historia de Castilla y León se cruza con la de Navarra. El año del Apocalipsis se proclama rey en Pamplona Sancho Garcés III el Mayor, brillante general que avasalla a Barcelona y Gascuña, se adueña del condado de Castilla a la muerte de su cuñado García Sánchez, y arrebató a Bermudo III de León todo su reino, excepto Asturias.

A su muerte (1035) dividió el inmenso reino entre sus cuatro hijos, a quienes da el título de reyes: A García le dejó Navarra y las vascongadas; a Fernando, Castilla; a Ramiro, Aragón; y a Gonzalo, Sobrarbe y Ribagorza.

Fernando se convierte así en Fernando I de Castilla, y va a escribir uno de los periodos más gloriosos del Reino. Al comienzo de su reinado devolvió las ciudades de Astorga, Zamora y León a Bermudo III, con cuya hermana Sancha había contraído matrimonio. No obstante, ambos monarcas entraron en guerra por las tierras situadas entre los ríos Cea y Pisuerga, y en la batalla del Valle Tamarón Bermudo III perdió la vida.

Fernando I tomó posesión del Reino leonés en nombre de su mujer, coronándose Emperador. Venció a su hermano García III de Navarra en la batalla de Atapuerca (1054), reconquistó las ciudades de Viseo, Lamego y Coimbra y sometió a vasallaje a los reyes moros de Toledo y Sevilla. Sin embargo, al morir dividió el reino entre sus tres hijos, dejando Castilla a Sancho II; León a Alfonso VI y Galicia a García; mientras dejaba a sus hijas Urraca y Elvira el señorío sobre los monasterios de los tres reinos (lo que luego sería conocido como *el Infantazgo*)

Pronto, Sancho II arrebató a sus hermanos León, Galicia y la ciudad de Toro. Pero perdió la vida en el sitio a Zamora, asesinado a traición por Bellido Dolfos, criminal incitado por su hermana Urraca, a quien se acusaba de relaciones incestuosas con su hermano Alfonso.



Alfonso recuperó así el reino de León, y tras ser obligado a jurar en Santa Gadea por Rodrigo Díaz de Vivar - El Cid Campeador - que desconocía las circunstancias en que murió su hermano, se convierte también en Rey de Castilla.

Después de reunir en sus manos todas las posesiones de su padre se anexionó, a la muerte de Sancho IV de Navarra, las tierras vascas, la Bureba y la Rioja, proclamándose Emperador de toda España.

Pero sin duda el hecho más glorioso de su reinado fue la conquista de Toledo (1085), que permitió llevar la línea militar al Tajo, repoblar muchas ciudades ya conquistadas, como Segovia, Salamanca, Medina, etc.

El Cid Campeador, a quien Alfonso VI había desterrado por obligarle a jurar en Santa Gadea, conquistó el Reino de Valencia en nombre de su Rey; aunque la plaza se perdió en 1102 bajo los ataques almohades.

Al morir Alfonso VI el Reino pasó a manos Alfonso VII, hijo de doña Urraca y el conde Raimundo de Borgoña. Tras la muerte de éste, Urraca había casado con Alfonso I el Batallador de Aragón, quien arrebató a su hijastro el título de Emperador de toda España.

Alfonso VII sigue la costumbre y reparte el reino entre sus dos hijos; Sancho, que recibe Castilla, incluyendo Extremadura y Toledo; y Fernando, que gobierna en León.


Sancho III *el Deseado* reinará por un periodo de apenas un año (1157-1158). Ratificó con Ramón Berenguer IV la devolución de Zaragoza y demás plazas ocupadas en tierras aragonesas a cambio del vasallaje del conde-rey (1158). Encargó la defensa de Calatrava al abad de Fitero, Raimundo, lo que fue el origen de la Orden de Calatrava (1158). Tras enfrentarse con su hermano, Fernando II de León, firmó el pacto de Sahagún (1158), que ratificaba la separación de los reinos. Su temprano fallecimiento, aunque dejó un heredero (el futuro Alfonso VIII), originó una áspera lucha por el poder en Castilla entre dos familias de la nobleza, los Castro y los Lara.

El reino seguirá dividido hasta el año 1230, en que Fernando III *el Santo* unificará definitivamente León y Castilla.

En la actualidad, el rey Alfonso VIII (1158-1214) gobierna; la primera etapa de su reinado, hasta su mayoría de edad, se corresponde con un turbulento enfrentamiento entre dos facciones nobiliarias encabezadas por los Lara y los Castro.

Dos de las características más importantes de su reinado son los continuos problemas territoriales con el reino de León y los enfrentamientos con Navarra. Las conflictivas relaciones con el reino de León se suavizaron cuando se concertó el matrimonio de su hija con Alfonso IX de León. Berenguela aportó en dote la Tierra de Campos, que había sido la causa fundamental de polémica entre ambos reinos. Sin embargo, tras la disolución del matrimonio por el papa Inocencio III se reanudó el litigio. En la lucha contra el islam, el rey Alfonso VIII intentó extender sus fronteras al sur de sierra Nevada, pero fue derrotado por los almohades en Alarcos (1195).

En 1208, los monarcas de Castilla, Navarra y Aragón firmarán una alianza que permitirá la derrota de los almohades en la famosa y trascendental



batalla de las Navas de Tolosa (1212). Esta victoria precipitará la caída del Imperio almohade y abrirá a los cristianos el paso hacia el Guadalquivir.

La economía y la sociedad castellana

La Reconquista debe entenderse como una manifestación más del despegue económico, social y político de Castilla en estos siglos. La expansión económica se tradujo en el crecimiento de la producción agropecuaria y artesanal, en la intensificación de las relaciones comerciales y en el desarrollo del mundo urbano.

La agricultura no experimentó cambios importantes, pero la trashumancia de la ganadería ovina progresó espectacularmente, hasta convertirse en el eje de la economía castellana. El avance militar permitió la incorporación de territorios semivacíos y con abundantes pastos, especialmente en la Meseta meridional.

Aunque el mundo rural seguía siendo predominante, desde el siglo XI se observa un importante crecimiento de la vida urbana. El desarrollo de las villas y ciudades fue resultado de la expansión económica y de la creciente división del trabajo, condiciones que exigían la existencia de núcleos de población especializados en la producción de manufacturas y en la práctica del comercio.

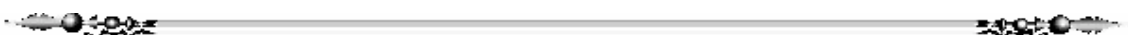
El centro por excelencia del desarrollo urbano fue el camino de Santiago, pero el fenómeno no fue exclusivo de la ruta jacobea. Las ciudades se desarrollaron también en la fachada septentrional, en las llanuras del Duero, y en las Extremaduras. La actuación de los poderes públicos fue decisiva al otorgar fueros a los nuevos núcleos y al crear en ellos ferias y mercados.


En las ciudades había numerosos oficios cuya producción se destinaba al consumo local: carniceros, vinateros, sastres, zapateros, carpinteros o herreros. Algunas actividades sobrepasaron este marco y se orientaron al gran comercio, como las ferrerías guipuzcoanas, o la construcción naval localizada en el mar Cantábrico y en Sevilla. Pero la actividad industrial que consiguió mayor desarrollo fue la textil. Castilla tenía inmejorables condiciones para fomentar esta actividad al contar con una abundante materia prima, especialmente la lana. Las expectativas no se cumplieron, pero en el siglo XIII la industria textil castellana estaba en claro proceso de crecimiento.

Entre las principales ciudades pañeras destacaron Soria, Segovia, Zamora, Palencia y Toledo. Los artesanos se organizaron en cofradías religiosas que fueron adquiriendo progresivamente el carácter de asociaciones de oficios.

Paralelamente, el comercio experimentó un auge espectacular, debido al aumento de la producción y de la demanda. Asimismo el incremento de la circulación monetaria fue un estímulo para las transacciones comerciales. Alfonso VIII de Castilla acuñó maravedís de oro, pero muy pronto dejaron de acuñarse y se convirtieron en moneda de cuenta. Había también monedas de plata y monedas de vellón, llamadas dineros. Al mismo tiempo se desarrollaron diferentes tipos de mercados: permanentes, semanales y anuales o ferias. Estas instituciones estaban especialmente protegidas por los poderes públicos.

Los cambios afectaron también a la organización social. Jurídicamente, la sociedad estaba dividida en tres estamentos: los defensores, los oradores y los





laboradores. Cada uno de ellos desempeñaba una función, los nobles la defensa del cuerpo cristiano, los eclesiásticos la salvación eterna de los fieles, y los trabajadores el mantenimiento del cuerpo social. De acuerdo con la importancia de cada función, se derivaba la existencia o no de privilegios jurídicos y fiscales. Este esquema, elaborado por los ideólogos de la época, tenía la función de justificar y fortalecer las relaciones sociales vigentes, es decir, la preeminencia de la nobleza y de la Iglesia sobre el resto de la sociedad.

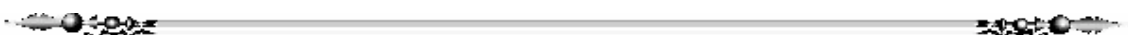
Al margen de estas divisiones jurídicas, la sociedad medieval se articulaba en torno a dos clases fundamentales: los señores y los campesinos. Los señores contaban con medios económicos y extraeconómicos para obtener una parte sustanciosa de la riqueza social, mientras que los campesinos se encontraban en situación de dependencia. Esta dicotomía social tenía su reflejo en el mundo urbano entre la aristocracia y la clase popular. El origen social de la aristocracia urbana de Castilla se encontraba tanto en los caballeros militares como en los burgueses, enriquecidos con la práctica del comercio. Esta clase ostentaba el poder económico, social y político de las ciudades. Frente al patriciado urbano, el sector popular estaba compuesto por pequeños artesanos, obreros sin cualificar, comerciantes modestos y campesinos.

La organización política

Durante este periodo asistimos al fortalecimiento de la monarquía, al desarrollo de la administración en sus diferentes niveles y al surgimiento de las Cortes y los concejos urbanos. La institución monárquica tenía amplios poderes y se apoyaba en diversos instrumentos para el cumplimiento de sus fines, tales como los oficios palatinos o la Curia.

La Curia regia era un organismo de carácter consultivo formada por los oficiales palatinos y los grandes magnates del reino. Existían dos tipos de reuniones, una restringida de carácter ordinario y otra extraordinaria a la que asistían la totalidad de los obispos, abades y magnates del reino. De esta institución surgirán a finales del siglo XII las Cortes de los reinos de Castilla y de León, al sumarse a la sesión extraordinaria de la Curia los representantes de las villas y ciudades. En ellas se votaban los subsidios extraordinarios y los procuradores del tercer estado presentaban sus agravios al rey.

Desde el punto de vista territorial, el reino estaba dividido en *merindades*. El concejo era la institución más representativa a nivel local. Se discute si el precedente del concejo era el *concilium* rural altomedieval o las asambleas judiciales de carácter feudal. Al frente de los concejos urbanos se encontraban los delegados regios, pero progresivamente los municipios fueron ganando autonomía hasta designar a sus propios oficiales. El concejo estaba presidido por el juez y a sus órdenes actuaban los alcaldes, los jurados (que representaban a las distintas collaciones de la localidad), y una nómina muy amplia de funcionarios menores.





NOMBRE	REINADO
Condes de Castilla	
Fernán González	930-970
García Fernández	970-995
Sancho García	995-1017
García Sánchez	1017-1029
Reyes de Castilla	
Fernando I el Magno	1035-1065
Sancho II	1065-1072
Alfonso VI	1072-1109
Urraca	1109-1126
Alfonso VII el Emperador	1126-1157
Sancho III	1157-1158
Alfonso VIII	1158-1214
Enrique I	1214-1217
Fernando III el Santo *	1217-1230
* En 1230, tras morir su padre Alfonso IX de León, unificó los reinos de Castilla y León.	
NOMBRE	REINADO
García I	910-914
Ordoño II	914-924
Fruela II	924-925
Alfonso IV	925-931
Ramiro II	931-951
Ordoño III	951-956
Sancho I *	956-958

Ordoño IV	958-960
Sancho I	960-966
Ramiro III	966-984
Vermudo II	984-999
Alfonso V	999-1028
Vermudo III	1028-1037
Fernando I el Magno	1037-1065
Alfonso VI	1069-1109
Urraca	1109-1126
Alfonso VII el Emperador	1126-1157
Fernando II	1157-1188
Alfonso IX	1188-1230
* Tras haber sido depuesto en el 958, recuperó el trono en el 960.	

1

1"Reyes de León",



EL REINO DE ARAGÓN

El condado de Aragón surgió en la zona central del noreste de la península Ibérica en relación con el interés manifestado por la dinastía franca de los Carolingios en proteger su frontera meridional de los posibles ataques de los musulmanes, firmemente establecidos en el valle medio del Ebro.

Orígenes del condado de Aragón

Las noticias sobre los orígenes de dicho condado son muy oscuras. Se sabe, no obstante, que a comienzos del siglo IX un nativo, de nombre Aureolo u Oriol, gobernaba aquella zona, bajo el protectorado de los reyes francos. Se trataba de una franja montañosa, en el Pirineo central, que comprendía los valles de Ansó, Echo y Canfranc. Posteriormente se hizo con el control del condado Aznar Galíndez I, cabeza de una familia que se mantuvo al frente de dicho puesto hasta mediados del siglo X. En esa época el condado de Aragón se extendió por la cuenca alta del río Gállego. Al tiempo que se iba desprendiendo de la tutela Carolingia, el condado de Aragón se aproximaba al núcleo navarro, que se había constituido más al oeste. Esa orientación se consumó cuando Andregoto Galíndez, hija de Galindo II Aznárez y heredera del condado de Aragón, contrajo matrimonio, a mediados del siglo X, con el rey de Pamplona (o de Navarra) García Sánchez I. El hijo de ambos, Sancho Garcés II, fue desde el año 970 rey de Pamplona y conde de Aragón.

La vinculación de ambos núcleos se mantuvo hasta el año 1035, es decir hasta la muerte de Sancho III el Mayor de Pamplona. En el transcurso del siglo X y los primeros años del XI fueron llegando a las tierras aragonesas mozárabes procedentes de al-Andalus, que se sumaban a la población nativa. Desde el punto de vista económico predominaban la actividad pastoril y una agricultura típica de montaña. La sociedad conservaba ciertos rasgos de carácter gentilicio, pero progresivamente se iban imponiendo unas cuantas familias nobiliarias. El principal foco de cultura en esos siglos fue el monasterio de San Pedro de Siresa.

Nacimiento del reino de Aragón

Ramiro, un hijo bastardo de Sancho III de Pamplona, recibió el condado de Aragón. Se le ha considerado el primer rey de dicho territorio, pues aunque estaba supeditado a su hermano García, rey de Pamplona, luchó lo indecible para consolidar la independencia de Aragón. Es posible, no obstante, que no utilizara expresamente el título regio. Por otra parte la temprana muerte de su hermano Gonzalo, que había recibido los señoríos de Sobrarbe y Ribagorza, le permitió asimismo incorporar esos dominios (1044). El reino de Aragón de mediados del siglo XI limitaba al oeste con el reino de Pamplona, al este con el condado de Urgel y al sur con el reino taifa musulmán de Zaragoza. El hijo y sucesor de Ramiro I, Sancho Ramírez, aprovechó la vacante que se produjo en el trono navarro en el año 1076 para ser reconocido como rey de aquel territorio. De esa manera Aragón y Navarra volvían a unirse, aunque en esta

ocasión las dos entidades políticas ostentaban el mismo título, pues ambos eran reinos.

Sancho Ramírez hizo de la ciudad de Jaca el centro político de su reino a la vez que uno de los hitos de la ruta de los peregrinos que se encaminaban desde Francia, a través de los Pirineos, a Santiago de Compostela (el conocido como Camino de Santiago). Sancho Ramírez, por otra parte, impulsó la Reconquista aragonesa, llevando a cabo una espectacular campaña, organizada con aire de cruzada, sobre Barbastro (1064), aunque al poco tiempo se perdió dicha plaza. Años más tarde conquistó Graus (1083) y Monzón (1089), aunque murió en el asedio de Huesca (1094). Pero fue su hijo y sucesor Pedro I el que alcanzó los principales éxitos militares, al conquistar Huesca (1096), tras vencer a los musulmanes en la batalla de Alcoraz, y Barbastro (1110), esta vez con carácter definitivo. En apenas unas décadas Aragón había conseguido duplicar su extensión territorial, al ganar la denominada Tierra Nueva, ubicada en el Prepirineo. Allí permaneció una parte de su antigua población musulmana, pero también llegaron repobladores, básicamente procedentes de las zonas montañosas del norte.

Los condados catalanes


Después de la conquista de Barcelona a los musulmanes (801), encomendada a un conde y adscrita al Imperio de Carlomagno. Ludovico Pío (Luis I el Piadoso), hijo de Carlomagno, que había dirigido aquella campaña militar, designó inicialmente conde de Barcelona al godo Bera. En el transcurso del siglo IX el condado estuvo en manos unas veces de francos, como Bernardo de Septimania; otras de godos, como Sunifredo. En las últimas décadas del siglo IX, con el conde Guifré I el Pilós (Wifredo I el Velloso), se fusionaron los condados de Barcelona, Gerona, Besalú, Cerdaña, Urgel y Conflent, al tiempo que era repoblada la zona del condado de Osona. Esa unión de condados se rompió posteriormente, aunque el conjunto Barcelona-Gerona-Osona siempre se mantuvo unificado.

El escudo de Cataluña

Cuenta la historia que el conde Wifredo el Velloso permanecía en cama convaleciente de numerosas heridas tras haber luchado del lado de Carlos el Calvo contra los invasores normandos. Entonces fue el Rey francés a visitarle, agradecido e impresionado por su coraje y valor en la lucha. “*Pídeme lo que quieras*”, le dijo el rey Carlos al Conde de Barcelona, “*un blasón para mi escudo*”, dijo Wifredo desde su lecho.

Entonces Carlos el Calvo untó sus dedos en las heridas aún sangrantes del conde y los deslizó sobre su escudo. Desde entonces las cuatro barras horizontales pasaron a ser el blasón del Conde de Cataluña.

La tradición romántica habló de la independencia de Guifré con respecto a los reyes francos. En realidad ese paso se dio a finales del siglo X, con el conde Borrell II, que aprovechó la coyuntura creada por el fin de la dinastía Carolingia y el acceso al trono de Francia de los Capetos, para independizarse de hecho, pues de derecho los reyes francos siguieron titulándose condes de



Barcelona hasta el siglo XIII. En el siglo XI el núcleo Barcelona-Gerona-Osona estuvo a punto de fragmentarse, pero se evitó esa salida gracias al conde Ramón Berenguer I, que fue además el impulsor de los Usatges (recopilación de textos jurídicos aplicados a sus territorios). Los restantes condados de lo que sería la futura Cataluña actuaron, en cierto modo, subordinados al de Barcelona, cuya hegemonía, basada en parte en la prosperidad de la ciudad de Barcelona, era manifiesta. La boda del conde Ramón Berenguer IV con la heredera de Aragón, Petronila, efectuada el año 1137, significó la fusión de los dos núcleos políticos, punto de partida de la denominada Corona de Aragón.

El reinado de Alfonso I el Batallador

No obstante, el gran salto hacia adelante en la historia del reino de Aragón lo dio, en el primer tercio del siglo XII, Alfonso I el Batallador, monarca destacado por su bravura militar y su acendrado espíritu religioso. Su propósito era conquistar el valle del Ebro para llegar a la costa mediterránea y desde allí preparar una cruzada a Tierra Santa. Apenas llegado al trono inició la ofensiva militar contra los musulmanes, conquistando las plazas de Ejea (1105) y de Litera (1107). Pero su matrimonio, por lo demás sumamente desdichado, con Urraca, la reina de Castilla y León, le alejó por algún tiempo de los problemas aragoneses. En 1117 reanudó las campañas contra los islamitas, conquistando la localidad de Belchite. El objetivo siguiente, la ciudad de Zaragoza, exigió una cuidadosa preparación. El rey aragonés entró triunfalmente en Zaragoza, capital de la antigua Marca Superior de al-Andalus y centro posterior de un reino taifa, a finales del año 1118. Las restantes villas del reino taifa de Zaragoza cayeron rápidamente en poder cristiano. En 1119 Alfonso el Batallador ocupó Tudela, Tarazona, Rueda y Borja.

En 1120 obtuvo una resonante victoria sobre los almorávides en Cutanda, logrando poco después la incorporación de Soria, que más tarde pasaría a Castilla, y de Calatayud. Daroca cayó en 1121. El valle medio del Ebro, así como los valles del Jalón y del Jiloca, se habían convertido, en apenas unos años, en parte integrante del reino de Aragón. En los años 1125 y 1126 aún llevó a cabo Alfonso I una expedición a tierras de al-Andalus, recorriendo la vega de Granada y llegando hasta Motril. De esa expedición regresó con varios miles de mozárabes, dispuestos a asentarse en las zonas de la reciente repoblación aragonesa. Asimismo inició Alfonso I la penetración en la zona de los montes de Teruel, avanzando hasta la localidad de Torre la Cárcel. En cambio la ocupación del bajo valle del Ebro fue su espina para el Batallador. Aunque unos años más tarde pudo conquistar la plaza de Mequinenza, en 1134 fue derrotado y muerto ante los muros de Fraga.

El territorio incorporado al reino de Aragón, de gran amplitud, fue objeto de inmediata repoblación. Permanecieron en él buena parte de sus antiguos ocupantes musulmanes, aunque en el caso de la ciudad de Zaragoza se les expulsó del casco urbano, obligándoles a residir en un arrabal. Los repobladores eran de diverso origen: nativos de las comarcas pirenaicas y

francos, aparte de los ya citados mozárabes. En el medio rural apenas se produjeron cambios, salvo que los castillos y la jurisdicción fueron otorgados a personajes de la nobleza, en tanto que, como cultivadores de la tierra, permanecían básicamente los mudéjares, a los que se conocerá en adelante por el nombre de 'exaricos'. En la zona sur del reino, la que marcaba la línea que unía a las villas de Calayatud, Daroca y Belchite, la repoblación recordaba a la puesta en marcha en las Extremaduras de Castilla y León, pues el papel protagonista lo ostentaban los caballeros, que organizaban expediciones sobre el territorio enemigo. En el orden religioso, por otra parte, se restauraron las diócesis de Zaragoza y Tarazona.

La unión del reino con Cataluña


Al morir Alfonso I se planteó una difícil situación en Aragón. En su testamento, ante la falta de herederos, había establecido que el reino debía de ser entregado a las órdenes militares internacionales del Hospital, el Temple y el Sepulcro. Por de pronto Navarra se desvinculó de Aragón, aprovechando la ocasión para proclamar rey a García Ramírez el Restaurador. Por su parte el rey de Castilla y León Alfonso VII ocupó Zaragoza, exigiendo a los aragoneses la prestación de vasallaje. Pero mientras el pontífice presionaba para que se cumpliera el testamento de Alfonso el Batallador, los nobles aragoneses aceptaron como rey a un hermano del rey muerto, Ramiro, que en aquellos momentos

La campana de Huesca

Ramiro II *el Monje*, hermano de Alfonso I el Batallador, fue escogido rey de Aragón. En aquel momento profesaba en un monasterio.

Varios nobles, dada su naturaleza eclesiástica, se opusieron a su reinado, amotinándose bajo el mando del Obispo de Huesca. Ramiro recurrió al consejo de su viejo abad francés, quien como única respuesta a sus cuestiones salió al huerto y comenzó a arrancar las cabezas de ajos que despuntaban. Aprendida la lección, Ramiro regresó a su reino, e invitó a todos los nobles a “la forja de la campana más grande de Huesca”, que se oiría repicar en todo el Reino. Según los nobles disidentes iban entrando, Ramiro les iba cortando la cabeza. Al final, colgó todas ellas de una cúpula de la Catedral, y en el centro la cabeza del Obispo de Huesca, a modo de badajo de una fúnebre “campana”.

profesaba como monje en un monasterio. Ramiro II aceptó la propuesta, casándose con Inés de Poitiers, de la que tuvo una niña, Petronila. En un principio se pensó casarla con un hijo de Alfonso VII de Castilla y León, pero finalmente se decidió, como más conveniente para los intereses de Aragón, la boda de Petronila con Ramón Berenguer IV, conde de Barcelona, lo que sucedió en el año 1137. Ramón Berenguer IV pasaba a ser conde de Barcelona y “*Princeps et dominatore Aragoniae*” (‘príncipe de los aragoneses’). Ramiro II se retiró de la escena.



Se iniciaba de esa forma una unión que iba a ser duradera, la de Aragón y Cataluña, punto de partida de la corona de Aragón. En otro orden de cosas se ponía fin a la hegemonía que hasta entonces había ostentado en la península Ibérica el núcleo castellano-leonés, estableciéndose en cambio un equilibrio entre aquel núcleo y el catalano-aragonés. Una buena prueba de la nueva situación existente la ofrece la firma, en 1151, del Tratado de Tudillén, en el que Castilla y Aragón, al tiempo que proyectaban el reparto entre ambos de Navarra, se adjudicaban los territorios de su futura conquista en al-Andalus.

El hijo de Ramón Berenguer IV y Petronila, Alfonso II, se convirtió en el primer rey tanto de Aragón como de Cataluña. Este monarca completó la ocupación de la zona de los montes de Teruel. En un principio ocupó Caspe y Alcañiz, llegando, a través de los valles del Alfambra y del Guadalaviar, hasta la serranía de Albarracín, donde se constituyó el señorío de los Azagra. Pero el principal éxito de Alfonso II fue la conquista de la plaza de Teruel (1171). Con ello había concluido la reconquista del territorio histórico de Aragón. De todas formas quedaba pendiente la delimitación estricta de las fronteras entre Aragón y Cataluña, particularmente en lo que respecta a las tierras entre el Cinca y el Segre y en concreto a la ciudad de Lérida, incorporada finalmente a Cataluña a comienzos del siglo XIII.

La sociedad y la economía

El reino de Aragón había mostrado en el transcurso de los siglos XI y XII un gran dinamismo, como se plasmó en el impresionante avance repoblador llevado a cabo. Al primitivo núcleo montañoso se le fueron incorporando progresivamente la Tierra Nueva del Prepirineo, el Regnum Caesaraugustanum de los musulmanes y, por último, el territorio turolense. La incorporación de nuevas tierras, algunas de ellas de gran feracidad, hizo posible un gran avance de la agricultura, renglón preferente de la economía del reino de Aragón en la edad media. También hubo un desarrollo importante de la ganadería, que practicaba la trashumancia entre la zona de los montes de Teruel y los Pirineos. En cambio las actividades artesanales y el comercio tuvieron escaso aliento.

Paralelamente se fue articulando la sociedad aragonesa. El grupo dominante lo integraba la nobleza, ligada a la monarquía a través de la concesión de honores y tenencias. También había un importante componente urbano, sobre todo en la zona del valle medio del Ebro. No obstante, apenas se desarrolló en Aragón una pujante burguesía. Eso explica el papel preponderante que desempeñó en todo momento la nobleza, en particular su segmento más encumbrado, los barones, que se convirtieron sin más en los portavoces de las reivindicaciones generales de todo el reino. Esa tendencia quedaría claramente de manifiesto a finales del siglo XIII, cuando arrancaron del rey **Pedro III**, en 1283, el Privilegio General.

Organización política

El reino de Aragón, después de la fusión con Cataluña, mantuvo su personalidad propia, patente en el ámbito institucional. Las Cortes, cuya

primera reunión tendrá lugar el año 1264, tenían como hecho singular el estar integradas por cuatro brazos ('clases'). Pero quizá la institución más singular de Aragón era la del justicia mayor. Su génesis se sitúa en el siglo XII, aunque será en el XIII cuando adquirirá sus auténticos perfiles. Era un cargo de nombramiento regio, que recaía en una persona de condición nobiliaria, siendo su misión actuar como juez en los litigios entre los nobles del reino o entre los nobles y el rey. Por lo demás el primero de los títulos que ostentaban los dirigentes de la Corona era el de reyes de Aragón. Mas en la práctica el reino de Aragón, debido ante todo a su continentalidad, fue quedando relegado a un segundo plano, a medida que primaba en la política de la Corona de Aragón la orientación hacia el Mediterráneo.





NOMBRE	REINADO
Condes de Aragón	
Aureolo (u Oriol)	Siglo IX
Aznar Galíndez I	?-838
García el Malo	838-843
Galindo I Aznárez	843-867
Aznar Galíndez II	867-893
Galindo II Aznárez	893-922
Andregoto Galíndez	922-970
Sancho Garcés II	970-994
García Sánchez II	994-1000
Sancho III el Mayor	1000-1035
Reyes de Aragón	
Ramiro I	1035-1063
Sancho I Ramírez	1063-1094
Pedro I	1094-1104
Alfonso I el Batallador	1104-1134
Ramiro II	1134-1137

2

NOMBRE	REINADO
Bera	801-820
Rampón	820-826

Bernardo de Septimania	826-832
Berenguer	832-835
Bernardo de Septimania ¹	835-844
Sunifredo	844-848
Guillermo	848-850
Alerán	850-852
Odalrico	852-858
Humfrido	858-865
Bernardo de Gotia	865-878
Guifré I el Pilós	878-897
Guifré II Borrel	897-911
Suñer	911-947
Miró ²	947-966
Borrell II ²	947-992
Ramón Borrell	992-1017
Berenguer Ramón I	1017-1035
Ramón Berenguer I	1035-1076
Ramón Berenguer II ³	1076-1082
Berenguer Ramón II ³	1076-1096
Ramón Berenguer III	1096-1131
Ramón Berenguer IV	1131-1137

¹ Desposeído del condado en el 832, le fue restituído en el 835

² Y ³ Hermanos, gobernaron conjuntamente

2"Condes y reyes de Aragón" A la derecha: "Condes de Barcelona".



EL REINO DE PORTUGAL

En el año 997, el territorio entre los ríos Duero y Miño (actual Norte de Portugal) fue reconquistado a los árabes por Bermudo II, rey de León, y en 1064 Fernando I, rey de Castilla y León, llevó la reconquista hasta lo que hoy es Coímbra. Los distritos reconquistados se organizaron como condados feudales sometidos al rey de Castilla y León. El nombre de Portugal derivó del feudo más septentrional, el comitatus Portaculenis, que se extendía alrededor del antiguo puerto romano de Portus Cale, la actual Oporto.

En 1093 Enrique de Borgoña (fallecido en 1112) ayudó a Castilla en su labor de reconquista. En gratitud, Alfonso VI de Castilla nombró a Enrique conde de Portugal. A la muerte de Alfonso en 1109, el conde Enrique (y más tarde su viuda, Teresa), se negaron a mantener su dependencia de Castilla y León. El conde invadió León y comenzaron una serie de guerras peninsulares, pero de pequeña trascendencia. En 1128 su hijo, Alfonso Henriques (el futuro Alfonso I, rey de Portugal), se rebeló contra su madre. Los caballeros portugueses aceptaron a Alfonso como rey en 1143; en 1179, el papa reconoció la independencia de Portugal.

El reino medieval de Portugal

Alfonso I, ayudado por los templarios y otras órdenes militares, extendió el límite del nuevo reino hacia el sur del río Tago. Su hijo Sancho I (1185-1211) animó a los cristianos a que repoblaran el área reconquistada donde se establecieron municipios autogobernados. Un destacado papel tuvieron los monjes cistercienses, cuyas repoblaciones promovieron un aumento de la producción agraria.



EL REINO DE NAVARRA

Comenzó como un núcleo político surgido a mediados del siglo VIII en los Pirineos occidentales (España). En este lugar, sometido a la presión musulmana por el sur y a la de los francos por el norte, la aristocracia tribal de la zona consiguió establecer a principios del siglo IX una monarquía. La dinastía que inició esta fórmula política fue la de los Arista, que contó con el apoyo de la familia muladí de los Banu Qasi, que pretendía desvincularse de Córdoba. Su fundador fue Íñigo Arista (810-852), a quien sucedió García Íñiguez (852-870) y Fortún Garcés (870-905).

La dinastía Jimena

A principios del siglo X se instaló en el trono una nueva dinastía, la Jimena, cuyos representantes fueron Sancho Garcés I (905-925), García Sánchez I (925-970) —que incorporó para Navarra el condado de Aragón—, Sancho Garcés II (970-994), García Sánchez II (994-1000) y Sancho III el Mayor (1000-1035). Con este último monarca, conocido también como Sancho Garcés III, el reino de Navarra logró su máximo esplendor, incorporándose Sobrarbe, Ribagorza, Álava, Vizcaya y el condado de Castilla.

Casa de Navarra

A la muerte de Sancho III heredó Navarra su hijo García de Nájera (1035-1054), iniciándose así la Casa de Navarra. La muerte de su sucesor Sancho IV de Peñalén (1054-1076) puso en manos aragonesas el reino de Navarra, que permaneció unido a Aragón durante los reinados de Pedro I y Alfonso I. Al morir este último sin descendientes, los navarros se desvincularon de Aragón y proclamaron rey a García Ramírez (1134-1150). Con sus sucesores Sancho VI (1150-1194) y Sancho VII (1194-1234), bajo cuyo reinado se perdieron Álava y Guipúzcoa, Navarra fue un reino residual constreñido entre sus dos poderosos vecinos, Castilla y Aragón.



NOMBRE	REINADO
Íñigo Arista	810-852
García Íñiguez	852-870
Fortún Garcés	870-905
Sancho Garcés I	905-925
García Sánchez I	925-970
Sancho Garcés II	970-994
García Sánchez II	994-1000
Sancho III el Mayor	1000-1035
García de Nájera	1035-1054
Sancho IV de Peñalén	1054-1076
Sancho V (Sancho I Ramírez de Aragón)	1076-1094
Pedro I (I de Aragón)	1094-1104
Alfonso I el Batallador (I de Aragón)	1104-1134
García V Ramírez	1134-1150
Sancho VI el Sabio	1150-1194
Sancho VII el Fuerte	1194-1234
Teobaldo I de Champaña	1234-1253
Teobaldo II	1253-1270
Enrique I	1270-1274
Juana I	1274-1305

Felipe I (IV de Francia)	1284-1314
Luis I el Obstinado (X de Francia) *	1307-1316
Juan I el Póstumo (I de Francia)	1316
Felipe II el Largo (V de Francia)	1316-1322
Carlos I el Hermoso (IV de Francia)	1322-1328
Juana II	1328-1349
Felipe de Evreux	1328-1343
Carlos II el Malo	1349-1387
Carlos III el Noble	1387-1425
Blanca I	1425-1441
Juan II (II de Aragón) **	1425-1479
Leonor	1479
Francisco I Febo	1479-1483
Juan III de Albret	1483-1512
Catalina	1483-1512

* Al morir Juana I, su hijo Luis heredó los derechos de sucesión, aunque no fuera coronado hasta 1314

** Carlos, príncipe de Viana, reinó nominalmente desde 1441 hasta 1461 con el nombre de Carlos IV




Capítulo dos: Los Reinos Moros



*“Los dispersó la muerte como si fueran sombras!; Los dispó la muerte como a la paja el viento!
¿De cuántos acontecimientos no hube de ser testigo?
¿De qué brillante fama no gocé en mis días de gloria?
¿Cuántas capitales no retemblaron bajo el casco sonoro de mi caballo?
¿Cuántas ciudades no saquéé, entrando en ellas como el simún destructor?
¿Cuántos imperios no destruí, impetuoso como el trueno?”*

Las mil y una noches, historia de la Ciudad de bronce



Al-Ándalus era el nombre que designaba al territorio dominado por los musulmanes en la península Ibérica durante la edad media. Su nombre parece provenir de los vándalos y aparece ya documentado en el 716.

En el 711 el rey visigodo Rodrigo fue derrotado por los musulmanes en la batalla de Guadalete, tras la cual, los ejércitos bereberes dirigidos por Tariq ibn Ziyad, a los que se sumaron, en el 712, efectivos árabes al mando de Musa ibn Nusayr, decidieron proseguir la conquista y en menos de cinco años se hicieron con el dominio del territorio peninsular. Las crónicas cristianas describen la conquista como una política de terror, pero en la realidad predominó el sistema de pactos y capitulaciones con la nobleza y las ciudades. El respeto manifestado por los musulmanes hacia los cristianos, considerados como ellos mismos ‘gentes del libro’ (monoteístas), contribuyó a facilitar la conquista.

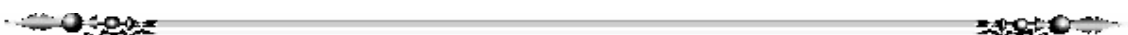
El emirato dependiente

Desde el año 714 hasta el 756 la península se convirtió en una provincia del islam bajo la soberanía de los califas Omeyas de Damasco, gobernada por walíes designados en el norte de África. La capital inicialmente situada en Sevilla se estableció definitivamente en Córdoba. Durante esta primera etapa, conocida como el emirato dependiente, se produjeron numerosos enfrentamientos entre los bandos de la aristocracia árabe. Pero el conflicto más grave estuvo protagonizado por los bereberes, que se sentían discriminados frente a los árabes. Para sofocar la sublevación acudió un importante contingente de sirios que acabaron asentándose en la península Ibérica.

La inestabilidad política de al-Andalus permitió al reino de Asturias, surgido tras la batalla de Covadonga (722), afianzar su independencia.

Califato Abasí

A mediados del siglo VIII los Omeyas fueron desplazados del califato por los Abasíes y el centro de poder se trasladó a Bagdad. Un miembro de la dinastía Omeya, Abd al-Rahman, consiguió huir de la persecución y hacerse con el poder en al-Andalus, desligándose de la obediencia política a Bagdad. Surgía así el emirato independiente (756-929). Durante esta etapa, los emires Omeyas tuvieron que hacer frente a numerosas sublevaciones de los muladíes, hispanos convertidos al islam. Estas tensiones se reflejaron en las tendencias autonomistas de las Marcas fronterizas del norte, Toledo, Mérida y Zaragoza y en las constantes revueltas sociales que promovieron en el interior de al-Andalus. La más grave fue la protagonizada en el año 879 por Umar ibn Hafsun, dirigente de los muladíes andaluces, que luchaban por ver reconocida su igualdad con los árabes. Desde la fortaleza de Bobastro, en las tierras de Málaga, el movimiento se extendió por amplias zonas del sur de la península.





Del califato Omeya a la caída del reino de Granada

En el año 929, el emir Abd al-Rahman III adoptó el título de califa, lo que significó la independencia religiosa de al-Andalus. Los califas Omeyas restauraron el orden en el interior de al-Andalus, mantuvieron las fronteras con los núcleos cristianos y extendieron su poder por el norte de África. Fue una época en la que se dieron cita la prosperidad económica y el esplendor cultural y artístico. En el último cuarto del siglo X se estableció en el califato una dictadura militar cuyo fundador fue conocido como Almanzor. En estos años de intensa actividad militar contra los cristianos del norte, se exacerbaban las diferencias entre los grupos étnicos de Al-Andalus provocando la ruina del califato de Córdoba (1031) y la fragmentación de Al-Andalus en numerosos reinos de taifas. El territorio ibérico musulmán volvió a unificarse bajo el imperio de los almorávides (1090-1145) y de los almohades (1157-1212), pero la gran expansión cristiana del siglo XIII redujo el espacio dominado por los musulmanes al reino Nazarí de Granada, que pervivirá hasta 1492, fecha en la que finalizó el proceso de Reconquista por parte de los reinos cristianos peninsulares.

La economía y la sociedad de al-Andalus

Al-Andalus se incorporó al sistema económico del mundo islámico, un mundo fuertemente urbanizado. Sus ciudades eran centros de producción artesanal y de un activo comercio. Al-Andalus mantuvo relaciones mercantiles con el mundo islámico y con los países cristianos. La agricultura tuvo un papel secundario, aunque aportó importantes novedades como la intensificación del regadío y la introducción de nuevos cultivos. La población fue muy heterogénea. La religión actuó como el principal elemento diferenciador entre musulmanes, cristianos y judíos. Había también diferencias étnicas entre los musulmanes: árabes, bereberes, hispanos, negros del Sudán y eslavos. Ateniéndonos a criterios económicos existían diversas categorías sociales. La jassa, clase social más elevada, representada por la aristocracia árabe y la masa popular urbana o amma, de la que formaban parte sobre todo muladíes y mozárabes.

En el mundo rural predominaron los aparceros, los pequeños propietarios vinculados al Estado mediante el pago de tributos, y los campesinos adscritos a la tierra.



El poder político y el poder religioso

En al-Andalus no había separación entre el poder político y el religioso. Los califas eran la máxima autoridad temporal y espiritual de la comunidad. Los organismos más importantes de la administración central fueron la Cancillería, el servicio de correos y la Hacienda, que se nutría de numerosos impuestos en un Estado esencialmente tributario. La administración de justicia corría a cargo de los cadíes, que actuaban de acuerdo con las normas del Derecho canónico, el Corán y la Sunna. El gobierno del territorio estaba a cargo de los walíes, jefes de las distintas coras (provincias) en las que se dividía al-Andalus. Al frente de la administración local se encontraban los prefectos de las ciudades.

La vinculación existente en el islam entre el pensamiento y la religión resultó en cierta medida un obstáculo para el desarrollo de la cultura. Pese a todo, al-Andalus, particularmente hasta el siglo XI, estuvo muy por delante de los territorios peninsulares cristianos en el terreno cultural. Al-Andalus fue, por otra parte, el cauce a través del cual la cristiandad occidental pudo acceder al conocimiento de buena parte de la cultura clásica.





NOMBRE	REINADO
Emirato independiente de Córdoba	
Abd al-Rahman I	756-788
Hisam I	788-796
Al-Hakam I	796-822
Abd al-Rahman II	822-852
Muhammad I	852-886
Al-Mundir	886-888
Abd Allah	888-912
Abd al-Rahman III	912-929

Califato de Córdoba	
Abd al-Rahman III	929-961
Al-Hakam II	961-976
Hisam II	976-1009
Muhammad II	1009
Sulayman al-Mustain	1009-1010
Hisam II	1010-1013
Sulayman al-Mustain	1013-1016
Alí ibn Hammud	1016-1018
Abd al-Rahman IV	1018
Al-Qasim ibn Hammud	1018-1021
Yahya ibn Alí ibn Hammud	1021-1023
Al-Qasim ibn Hammud	1023
Abd al-Rahman V	1023-1024
Muhammad III	1024-1025
Yahya ibn Alí ibn Hammud	1025-1027
Hisam III	1027-1031



El Imperio Almorávide

Los Almorávides eran miembros de una dinastía que constituyó un imperio musulmán norteafricano que dominó al-Andalus desde finales del siglo XI hasta mediados del XII. Los almorávides (del árabe al-murabit, hombres del 'ribat') eran una confederación de tribus bereberes. Entre los años 1055 y 1080 conquistaron todo el norte de África. En el 1070 fundaron Marrakech, que se convertiría en la capital del Imperio.

Tras la conquista de Toledo (1085) por Alfonso VI, los reyes taifas de Sevilla, Granada y Badajoz pidieron ayuda al dirigente almorávide Yusuf ibn Tasfin, que derrotó al monarca castellano en la batalla de Sagrajas (1086). En el año 1090, los almorávides, con el apoyo de los juristas malikíes y del pueblo llano, descontentos de sus soberanos, invadieron al-Andalus y conquistaron los diversos reinos taifas: Granada (1090), Sevilla (1091), Badajoz (1094), Valencia (1102). Granada se convirtió en la capital de la España almorávide.

La llegada de los almorávides y la unificación de al-Andalus detuvo el avance de los castellanos. En la batalla de Uclés (1108) infligieron una nueva derrota al rey castellano, Alfonso VI. Dos años después, en 1110, incorporaron el reino taifa de Zaragoza, pero su dominio fue efímero. En el año 1118 el rey de Aragón, Alfonso I el Batallador, tomó la ciudad. Esta derrota constituyó un hito para el régimen almorávide en al-Andalus. En los años siguientes no consiguieron conquistar Toledo, y Alfonso VII reanudó la ofensiva castellana, derrotando a los almorávides en diversas batallas entre 1139 y 1146. Al quebrarse su capacidad militar, la unidad de al-Andalus se resquebrajó dando lugar a los segundos reinos taifas. La decadencia del poder almorávide en la península Ibérica coincidió con el declive de su imperio en el norte de África como consecuencia de la expansión de los almohades.

El ocaso de los almorávides no se produjo exclusivamente por factores externos. Su implantación en al-Andalus tuvo un carácter eminentemente militar, y el fanatismo religioso de que hicieron gala contribuyó a desintegrar la heterogénea sociedad de al-Andalus. La intransigencia de los almorávides motivó la emigración de numerosos mozárabes y judíos hacia tierras cristianas, provocó el descontento de la población y repercutió negativamente en el desarrollo de las letras, las ciencias y la filosofía.



El Imperio Almohade

Los almohades surgieron como un movimiento religioso reformista que aglutinó a diversas tribus montañosas del Atlas. Su dirigente, Ibn Tudmar (c.1089-1128), se opuso radicalmente a los almorávides y emprendió una reforma que suponía una reelaboración del dogma islámico. Sus seguidores recibieron el nombre de al-muwahhidun, 'los partidarios de la unicidad'.

Bajo la dirección de Abd al Mumin (1130-1163), conquistaron los principales enclaves almorávides en el norte de África y en la península Ibérica. En el año 1147 tomaron Marrakech, que se convertiría en la nueva capital del Imperio almohade. Al tiempo que extendían su imperio por las tierras del Magreb, los almohades llevaron a cabo la conquista de al-Andalus, fragmentada de nuevo en reinos de taifas. El dominio de la Península se inició en 1147 con la ocupación de Sevilla, pero no culminó hasta 1172. En esta fecha, el segundo califa almohade Yusuf I (1163-1184) incorporó el reino de Valencia y Murcia, que se había mantenido independiente bajo la soberanía de Ibn Mardanis, conocido como 'el Rey Lobo'. Sevilla se convirtió en la capital andalusí del Imperio almohade.

Consolidada la unificación de al-Andalus, los almohades intensificaron su ofensiva contra los reinos cristianos. El gran ataque se produjo en 1195. El califa Yusuf II (1184-1199) aplastó al ejército castellano dirigido por Alfonso VIII en la batalla de Alarcos. En los años siguientes, los almohades dirigieron campañas devastadoras contra las fronteras de León y de Castilla, defendidas por las órdenes militares. La gravedad de la situación obligó a los reyes cristianos a relegar sus diferencias internas para hacer un frente común contra los almohades. En el año 1212 las tropas cristianas destrozaron al ejército almohade en la batalla de las Navas de Tolosa. Con esta derrota el poder de los almohades en la Península quedó prácticamente aniquilado.

El régimen almohade fue ante todo una dictadura militar. Sus dirigentes, que ejercían un poder absoluto, ostentaron el título de califas, pero no contaron en ningún momento con el apoyo popular. Pese a todo, durante la dominación almohade al-Andalus vivió una época de indudable progreso desde el punto de vista económico. La cultura y las artes tomaron un nuevo impulso.

Los estudios filosóficos resurgieron en al-Andalus de la mano de Averroes y de Abentofail. La obra más conocida del arte almohade es la Giralda de Sevilla.

Capítulo 3: Líneas de Sangre



*“Hombre débil, levanta la frente
pon tu labio en su eterno raudal;
tu serás como el sol en Oriente;
tu serás, como el mundo, inmortal.”*

José de Espronceda, *Himno a la Inmortalidad*

GÁRGORIS

"En efecto, el Rey Salomón tenía naves de Tarsis en el mar junto con las naves de Hiram. Las naves de Tarsis venían una vez cada tres años y traían otro, plata, marfil, monos y pavos reales."

Libro I de los Reyes, 10-22

Descendientes de Gárgoris, primer Rey de la segunda dinastía de Tartessos, los Gárgoris nacieron hace 6000 años en la ciudad de Tartessos la Bella, capital del Imperio del mismo nombre.

Los Gárgoris han habitado el Sur de España durante milenios. Al contrario que el resto de los vampiros, aman el mar y son hábiles navegantes y mercaderes.

El fundador de la línea de sangre fue el Matusalén Gárgoris, aunque hoy por hoy se ignora si fue chiquillo de Menelao o de Ravnos. Lo único cierto es que Gárgoris embarcó hacia el Oeste hace más de tres milenios, antes del apogeo de Macedonia, la patria de Alejandro Magno, y no se le ha vuelto a ver en Hispania. Desde entonces ha surgido la leyenda de un barco fantasmal de cubierta y velas blancas que recorre los mares en la noche, ayudando a marineros extraviados que ven cómo su propia nave parece cobrar alas y viajar a una velocidad endiablada hasta su destino.

Remoquete: Lobos de mar

Apariencia: Los Gárgoris tienen la piel más curtida que el resto de los vampiros, debido a la exposición constante a la brisa marina. Suelen ser altos y fornidos; muchos tienen rasgos árabes desde la conquista de Al-Ándalus.

Refugio: Muchos Gárgoris poseen su propio navío que además de refugio les sirve como medio de vida, con el que comercian y llevan mercancías a tierras distantes. Los que viven en la costa permanecen en muelles y lonjas o pequeñas cabañas de pescadores. No suelen alejarse mucho del mar.

Trasfondos: Los Gárgoris proceden de sagas marineras importantes del sur de España, sea cual sea su origen. En la época antigua muchos colonos griegos y fenicios fueron Abrazados por los



descendientes de Gárgoris. Hoy la mayoría de los neonatos son de ascendencia Islámica (árabe o bereber), y muchos han sido reclutados entre las filas de piratas musulmanes.

Creación del personaje: Los gárgoris tienen atributos físicos primarios, acostumbrados al duro trabajo de brega relacionado con el mar y la navegación. Las técnicas y los talentos son también muy cultivados.

Disciplinas: Auspex, Fortaleza, Norax.

Debilidades: Los gárgoris aman el mar, hace que se sientan en armonía consigo mismos. Si un gárgoris se aleja del mismo más de 50 km. se volverá susceptible y malhumorado, al tiempo que su bestia interior se adueñará poco a poco de su ser. Añade 1 a la dificultad de sus tiradas sociales mientras se encuentre lejos del mar, y 1 a la dificultad de controlar el frenesí por cada semana que pase alejado del mar. (Esto último ha llevado a muchos eruditos cainitas a pensar que la línea de sangre procede más de los Brujah que de Ravnos, aunque la discusión sigue en pie hasta que regrese Gárgoris)

N. del A.: Los Narradores permisivos pueden aplicar este defecto alternativamente sólo cuando los Gárgoris se encuentren alejados de un curso de agua de aceptable caudal(Río o lago), aunque no recomiendo esto -un defecto de clan es un defecto de clan, y tiene que ser lo suficientemente importante para poder interpretar y dar personalidad a los personajes-

Organización: Los gárgoris carecen de una Organización firme. Normalmente los neonatos permanecen junto a sus sires en el barco de éstos, actuando como suboficiales hasta que aprenden lo suficiente de la navegación o permaneciendo junto a ellos indefinidamente (se habla de auténticas embarcaciones vampíricas). Aquellos gárgoris que no poseen navío propio se dedican a actividades relacionadas con el comercio de mercancías de la costa, como pescado o coral.


Acerca de los gárgoris

Los Gárgoris son un clan bastante solitario. Aman la paz y no desean ningún tipo de enfrentamiento con los humanos. De hecho, evitan los problemas siempre que no interfieran con sus negocios.

Fuerza e Influencia

La línea de Sangre nació en la cuenca baja del Guadalquivir hace más de cuatro milenios. A partir de entonces ha ido extendiendo su dominio por toda la costa del Sur de España, en particular las proximidades de Sevilla, subiendo el Guadalquivir en sus embarcaciones, Cádiz y Huelva. También hay una pequeña minoría en Mallorca y Sicilia, cubiles de piratas normandos y musulmanes.

No ejercen un poder político o militar propiamente dicho, aunque sus mercancías les otorgan un poder económico muy grande, y los gárgoris



aprovechan esto para sobornar a los gobernantes que no convienen a sus intereses, o para derrocarlos si es necesario. Su participación fue clave para la ascensión al poder de los Qasi en el califato de Córdoba.

Inquietudes

Los Gágoris están preocupados ante los abusos de poder almohades, por cuya causa sus negocios están decayendo. Muchos Gágoris se han incorporado a las filas de piratas musulmanes y han fundado un nuevo hogar en Mallorca y Sicilia. Entre estos últimos han comenzado a aparecer Gágoris de ascendencia normanda, que han reemplazado a los piratas de ascendencia árabe en Sicilia.





Qasi

Los Qasi no son sólo una línea de Sangre. De hecho fueron durante muchos años el clan más importante en tierras musulmanas. Nacieron de un Matusalén Assamita, Elam, cansado de los excesos de su sire, el Viejo de Alamut.

Cuando el último de los Cinco Califas, Alí, murió asesinado por el primero de los Omeyas, los Qasi, de mentalidad espiritual y moderada (sunnita) y mente más preclara que sus parientes Assamitas, ascendieron al poder en Arabia. Bajo su mando el Islam se extendió rápidamente por todo el mundo conocido, y conoció una época de esplendor y grandes conquistas.

Si embargo, los celosos Assamitas incitaron una nueva revuelta contra los confiados Qasi, un clan pacífico y justo por naturaleza.

Tomados por sorpresa, los principales Qasi murieron en la matanza de los Omeyas. Sólo sobrevivieron unos pocos, entre ellos el matusalén fundador de la Línea de Sangre, que salvó al último descendiente de los Omeyas, Abd-Al-Rahman y huyó con él y los supervivientes de su clan a Al-Ándalus.

Allí el joven Abderramán I se hizo con el poder, fundando el *Emirato Independiente* en el año 756 con la ayuda de su mentor Elam, que convirtió al joven en Ghoûl.

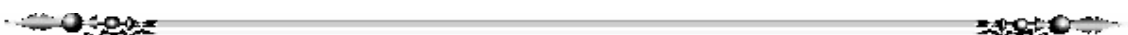
En Al-Ándalus no había Assamitas por aquella época, y los Seguidores de Set campaban a sus anchas en el extenso reino. Tras casi doscientos años de dura lucha los Setitas fueron derrotados, y Abderramán III fundó el Califato de Córdoba, desligándose del poder central de Bagdad.


Bajo su gobierno Córdoba floreció, y los Qasi administraron el califato con sabiduría y justicia, fomentando la tolerancia religiosa y el transvase de conocimientos, con la ayuda de brillantes filósofos y médicos como Avicena o Averroes (que más tarde fueron abrazados). Elam sintió que su trabajo había terminado, y marchó a descansar en un lugar aislado.

Pero los Setitas aún no habían desaparecido, y aprovechando la marcha de Elam corrompieron a los pequeños gobernadores locales con falsas promesas de poder y fama. El Reino, que había quedado convulsionado tras la dictadura militar de Almanzor (Al-Mansûr), se disgregó en un mosaico de pequeños reinos *taifas* cuyos dirigentes se preocupaban más del dinero y los lujos que de administrar justicia y gobernar.

Los Assamitas, que aún no habían perdonado el insulto de los Omeyas, consideraron que era el momento propicio para dar el golpe de gracia a los Qasi, y mandaron a unos cuantos neonatos que convencieron a los Almorávides, por entonces señores del norte de África, para que invadieran la Península.

Los Qasi, tomados por sorpresa, y que ya habían comenzado a huir hacia el Norte, atravesaron las fronteras cristianas.





Sin embargo los cainitas que fueron con ellos eran jóvenes e inexpertos, y aunque derrotaron a los reyezuelos del sur de la Península gracias a su acción súbita, toparon con los Vampiros cristianos del Norte.

Pronto los Setitas se rehicieron y, aprovechando la caída de los neonatos Assamitas bajo las espadas de los Lasombra cristianos, consiguieron corromper de nuevo a los reyezuelos locales, y Al-Ándalus volvió a dividirse en Taifas. Por muy poco tiempo, pues los Assamitas tomaron conciencia de su error y mandaron un segundo contingente, liderado por varios Antiguos, para tomar control de la Península Ibérica. Los Almohades lucharon contra los cristianos infligiéndoles severas derrotas. Los vampiros del Norte se horrorizaron de la capacidad de matar de los Assamitas, que desde entonces y hasta la batalla de las Navas de Tolosa tomaron el control de Al-Ándalus, expulsando a los Setitas al norte de África y a los Qasi a los reinos cristianos.

Muchos Qasi, sin embargo, permanecen en territorio árabe actuando como jueces o consejeros. Con el casi total exterminio de los assamitas de la Península durante la noche de la batalla de las Navas de Tolosa, los Qasi verán a su mayor enemigo eliminado. Aunque poco amigos de actuar abiertamente, algunos nostálgicos regresarán a Al-Ándalus y organizarán un nuevo foco cultural en el Reino de Granada.

Remoquete: Jueces

Apariencia: Los Qasi son una línea de sangre Assamita, y comparten sus rasgos físicos, incluyendo la tonalidad característica de su piel.

Refugio: Prefieren lugares aislados, como casas pequeñas de piedra o ladrillo donde viven.

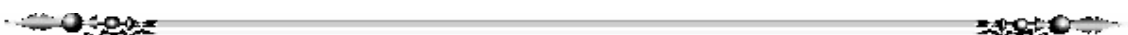
Trasfondos: Los Qasi abrazan a aquellos musulmanes que defiendan la tolerancia y tengan una cierta cultura, siempre de origen islámico.

Creación del personaje: Los Qasi poseen atributos mentales primarios, al igual que los conocimientos. Los atributos sociales también suelen ser bastante cultivados.

Disciplinas: Auspex, Presencia, Hadith

Debilidades: Los Qasi no pueden beber sangre de animales, pues sus creencias espirituales afirman que ésta corrompería su espíritu y disminuiría su clarividencia.

Organización: El clan Qasi se divide en Casas, cada una con una tradición escrita que se conserva y se va transmitiendo a través de las generaciones. La lealtad entre los miembros de una casa es inquebrantable. Muchos de los conocidos jueces de Córdoba proceden de la casa *falsafa* (filosofía en árabe), una de las más reputadas dentro de la línea de sangre.





Acerca de los qasi

Los Qasi son un clan de amplia tradición en el mundo árabe. De hecho algunos han comenzado a elaborar una teoría basada en la tradición escrita de su clan, según la cual ellos son el clan original y los Assamitas no son sino una línea de sangre corrupta de su clan. Sin embargo son pacíficos y justos por naturaleza, y buscan la utópica reconciliación entre los vampiros y humanos de todas las religiones existentes en la Península.

Fuerza e Influencia

El poder Qasi ha decaído enormemente desde los tiempos del Califato de Córdoba, en que su capital rivalizaba en esplendor con la cosmopolita Constantinopla y la misteriosa Bagdad; hoy en día muchos Qasi viven en el Norte, entre las filas de musulmanes residentes en los Reinos cristianos. Desde allí actúan con paciencia buscando la manera de traer la paz a una tierra convulsionada.

Otros muchos permanecen en el Sur, actuando como Jueces o consejeros en la corte de las ciudades musulmanas del Sur de la Península.

Prácticas Habituales

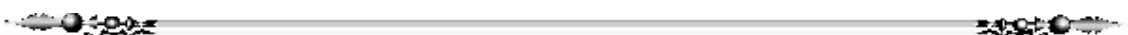
Una vez cada cinco años los cabecillas de las grandes casas Qasi se reúnen en Sevilla, la capital de Al-Ándalus, para unificar la historia del clan. Los anales Qasi son uno de los documentos históricos más fiables que existen.

Inquietudes

Las inquietudes Qasi son siempre las mismas: Aplacar a sus sangrientos primos Assamitas, evitar que la población caiga bajo las sutiles tentaciones de los Seguidores de Set y fomentar la tolerancia religiosa en la Península Ibérica.

Destino

Con la caída de Granada, los Qasi pasarán definitivamente a un segundo plano, dependiendo de la tolerancia de los vástagos cristianos. Más de medio milenio después, Elam volverá a España para encabezar a la minoría árabe que se subleva contra el poder central en las Alpujarras, cansado de los abusos a que es sometido el pueblo árabe. Los Qasi son acorralados por el todopoderoso en la Península clan Lasombra, y exterminados como un insecto molesto. Nada se sabe ya de Elam ni del resto de su progenie, y se teme que todos murieran en aquel aciago levantamiento.




La Sociedad Cainita



“Aquellos que sueñan durante el día conocen muchas cosas que los que sueñan sólo por la noche ignoran”

Edgar Allan Poe



León se acercó hacia la columna. Sacudiendo la cabeza, musitó una oración. Sabía que no tenía ningún sentido, pues nadie escucharía su plegaria. Pero estaba acostumbrado a hacerlo... una costumbre que venía de sus años mortales, cuando cada noche juntaba las manos junto al jergón donde dormía, orando al misericordioso Señor celestial.

Ahora, ya no era un niño.

Ni siquiera era mortal.

Sus rezos fueron interrumpidos por unos pasos livianos a su espalda. Se giró. Allí estaba Michelle; alta y orgullosa como siempre. Ah, aquellos que no la conocían pronto se dejarían llevar por sus encantos y por su aire de fingida inocencia.

Pero él la conocía muy bien.

“¿No os resulta incómodo ese pesado montón de latas que lleváis encima, caballero?” Inquirió ella, con tono compasivo.

León sonrió: “Si me desprendiera de él, hace tiempo que una de vuestras sombrías estacas habría atravesado mi corazón”

Michelle hizo un gesto horrorizado: “¡Oh, por favor, mi Señor caballero!, ¿por qué me ofendéis de esta manera? Yo sólo deseo vuestro aprecio y amistad.”

“Yo sé lo que deseáis”, pensó León interiormente, “deseáis ocupar el trono del príncipe Diego, una astilla clavada en el corazón de vuestros dominios.”

El Ventrue desvió la vista hacia el suelo, donde el cuerpo de un sacerdote yacía en un charco de sangre. Junto al líquido vital, un montón de cenizas que sólo él y los de su especie podían reconocer.

Otro asesinato. León lo sabía. No había sido el sacerdote ni la Iglesia quien había asesinado a su compañero de clan, habían sido las diabólicas maquinaciones de la Lasombra.


Si este clan se mantuviera unido, hace tiempo que el Príncipe Diego habría dejado de ser Príncipe. Sin embargo, el deseo de poder de Michelle era superior a la lealtad hacia sus mayores. No lo hacía por los suyos, quería el trono para sí misma. León crispó los dedos. “Si por lo menos consiguiera una prueba, una sola prueba de su culpabilidad...” Pensó.

“Disculpad que me vaya, caballero, pero mis ojos sufren de ver tanta sangre, y no desearía que ocurriese otra tragedia. Nos veremos.” Michelle giró sobre sus talones, el vestido arremolinándose en torno a su esbelta figura, mientras abandonaba la capilla.

“Sin duda que nos veremos, Milady.” Los ojos de León brillaban de ira

“En vuestra sentencia de Muerte”





Mientras en el Norte de la Península Ibérica tres clanes luchan por la supremacía, los misteriosos Assamitas extienden sus sombras de temor por el Sur, donde muchos Brujah han encontrado una causa por la que luchar.

Entretanto, dos líneas de sangre ejercen de jueces entre las disputas de los vampiros del Norte y del sur. Los *Gárgoris*, descendientes del primer Rey de Tartessos, que intentan subsistir en su tierra natal; y los *Qasi*, vampiros muladíes que viven en tierras cristianas, actuando de árbitros en el conflicto entre sus primos del Norte y sus progenitores Sureños.

CASTILLA Y LEÓN

La estirpe de Caín ha tenido grandes dificultades en este reino, en parte por el celo religioso de sus habitantes, quienes se consideran “alma mater” de la Reconquista; y en parte por la constante lucha en que se ven implicados contra los temibles Assamitas del Sur peninsular.

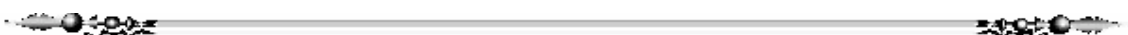
Desde Burgos, Miguel Lear, príncipe Lasombra, extiende su red de espías por todo el Reino, desde el Ferrol en Galicia hasta la antigua capital visigoda, Toledo. Su rivalidad con el Príncipe de Huesca, Ramiro, hace de la frontera cercana a estas ciudades un lugar peligroso, pues a los agentes de uno u otro Príncipe no les viene mal algo de sangre fresca de vez en cuando.

Sin embargo, en Zamora, la rebelde Urraca se opone a toda intervención externa, dominando al príncipe de la ciudad, al que “sustituye” según su conveniencia. La ciudad ha visto gobernar a tres príncipes distintos en apenas siglo y medio. Actualmente, sin embargo, su nieto Sancho ocupa el trono, y parece que es del total agrado de Urraca.

Urraca ascendió al poder cuando, aún mortal, convenció a su padre de que le cediera el control del *Infantazgo*. Con la iglesia local a sus pies, su ascenso al poder fue cuestión de tiempo (y de algún que otro sacrificio... ajeno) Su brazo ejecutor es Bellido Dolfos, un criminal sin escrúpulos que ha resistido todos sus intentos de dominación, pero permanece a su lado debido al respeto hacia Urraca y el deseo de convertirse en vampiro.

La recién repoblada Helmántica (Salamanca) se ha consagrado como lugar de reposo y cultura. El clan Brujah se ha apresurado a tomar posesión de la ciudad, y en los últimos años se ha producido la llegada de varios Toreador que han fijado su residencia en la urbe.

Oviedo, fundada medio milenio atrás, posee un cultivado príncipe Ventrué, Lázaro; que gobierna la ciudad con sabiduría y diplomacia, Tanto que la estirpe comienza a sentirse cómoda en el mismo corazón de la cordillera Cantábrica, infestada de Lupinos.



Galicia

Galicia es una región aparte dentro del Reino castellano-leonés. La zona Noroeste de la Península Ibérica es el último refugio de las Hadas. La Hermosa Gente conserva una entrada a Arcadia en algún lugar, se rumorea que más allá del cabo Finisterre.

Sin embargo, miembros de los clanes Brujah y Gangrel han encontrado aquí un refugio seguro, lejos de las intrigas cortesanas de la zona central del reino. En particular el eje Vigo-Salvaterra-Monforte se ha convertido en una línea fronteriza donde miembros del clan Brujah montan guardia ante el temor de posibles incursiones de lupinos desde el Norte. Defienden el Sur: Portugal, centro del poder Brujah. Los Lasombra leoneses han intentado en varias ocasiones infiltrarse en tales ciudades para socavar las defensas Brujah, pero han fracasado de manera continuada. Sospechan que algunos miembros del clan Nosferatu trabajan para sus rivales, ocultos en antiguas ruinas y catacumbas cercanas.

Aún más al Norte, en los bosques que se extienden entre Santiago de Compostela y Gijón, los Gangrel sobreviven alimentándose de las bestias con las que confraternizan como hermanos.

Entre la estirpe, algunos miembros del clan Lhiannan gustan de hacerse pasar por *Meigas*, atemorizando a los crédulos campesinos del lugar.

Tal mezcla de seres, etnias y clanes (Hadas, lupinos, Brujah, Gangrel, Lasombra, Lihannan) hace de esta región un lugar exótico y no exento de conflictos.



ARAGÓN

El reino aragonés es quizá el más tolerante en materia religiosa. Árabes, judíos y cristianos viven en armonía en la hermosa y cosmopolita urbe de Zaragoza.

Tres clanes luchan por la supremacía en esta zona: los Lasombra, verdaderos dirigentes del Reino; el clan Toreador, que rivaliza en poder con el Lasombra en ámbito eclesiástico y cultural; y los Ventrue, una minoría que controla, no obstante, la capital de la Corona.

El Reino está “supervisado” por un triunvirato formado por los Príncipes de Jaca, Huesca, (Ramiro), y Zaragoza (D. Diego). Los dos primeros pertenecen al clan Lasombra, mientras que don Diego es el Príncipe Ventrue de Zaragoza.

Así las cosas, no es de extrañar que los Antiguos Lasombra hayan maquinado una serie de conspiraciones destinadas a derrocar a don Diego. Sin embargo, todas han fallado hasta el momento por causas aún sin clarificar. Hay quienes empiezan a sospechar de una vampira de su propio clan, Michelle D’Ambrais, infiltrada en la corte de don Diego para espiar al Príncipe y preparar el golpe final.

Mientras tanto; Ramiro, otrora Rey aragonés y ahora Príncipe de Huesca, extiende sus tentáculos de tinieblas hacia los condados catalanes, y ha sido su intervención indirecta la que ha favorecido la unión de ambos reinos. Su rivalidad con Miguel Lear es casi legendaria entre los vástagos hispanos, y ha llevado a no pocas escaramuzas entre ambos reinos. De momento Ramiro está bastante ocupado dominando al Príncipe de Jaca, títere en sus manos, y tratando de tomar el control del único asiento del triunvirato que no está virtualmente bajo su yugo, el de don Diego.

Algunos restos del clan Assamita vagan por la zona, intentando recuperar lo que una vez fue suyo. Muchos de los vampiros norteños se mofan de ellos, comparándolos con los Brujah. Sin embargo, el terror asoma a sus pálidos rasgos cuando oyen noticias de otro vampiro desaparecido o asesinado cerca de su refugio.

Los Qasi, una línea de sangre Assamita, pero que nada tiene que ver con su clan original, usa la Corona de Aragón como centro de operaciones. Los contactos entre su clan y el clan Brujah son constantes y muy provechosos. Los Qasi son eruditos vampíricos de corazón bondadoso que buscan la paz y la tolerancia entre los vampiros del norte y los andalusíes.



NAVARRA

La capital de Navarra está gobernada por un Príncipe Malkavian amante de las corridas de toros, que se ha rodeado de una corte tan extravagante como él mismo. Entre los más allegados al Príncipe se encuentra Iñaki Armendáriz, un neonato cuya pasión por la fiesta nacional le ha valido el aprecio y confianza del voluble Príncipe.

Debido a la influencia que los Malkavian ejercen sobre los altos dirigentes del Reino, y a su despreocupación general sobre la situación política del mismo, Navarra se va sumiendo en un proceso de decadencia irreversible, que sólo acabará finalmente cuando los Reyes Católicos por medio del Duque de Alba, y con ellos el clan Lasombra en masa, entren en el Reino anexionándolo a una España unificada.

PORTUGAL

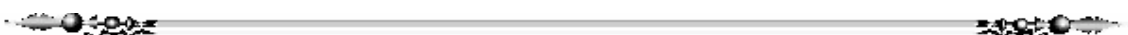
Siglos atrás, los malogrados vástagos del clan Brujah fueron expulsados de su paraíso. Cartago cayó bajo las sandalias de los Ventrue romanos.

Siglos atrás, el clan clamó venganza.

En el siglo XII, Portugal se ha convertido en el centro de poder Brujah. Lisboa es la nueva Cartago, inspiradora de avances científicos y cuna de aventureros y grandes navegantes. Muchos miembros del clan Gárgoris han tomado parte en estas expediciones, liderándolas en su mayor parte. El exquisito entendimiento entre éstos últimos y los Brujah es otro punto a favor de la ascendencia Brujah de los Gárgoris.

El núcleo del poder Brujah en Portugal se completa con tres ciudades: Sintra, Santarem y Cohimbra. Ésta última se halla regida por Álvaro do Castelo, un Antiguo Brujah de mente despierta y una admirable capacidad de mando.

Dada la apertura de mente de los Brujah portugueses, miembros del clan Qasi se han establecido en Évora y Beja como letrados y eruditos para tomar contacto. Las relaciones entre ambos clanes de momento son inmejorables.





AL-ÁNDALUS

Aunque parezca extraño, los Assamitas no entraron en la Península Ibérica hasta el año 1090. Desde la invasión musulmana, en el 718, hasta la llegada de los Almorávides, (y con ellos de los assamitas) dos clanes predominaban en el sur peninsular: Los Qasi, huyendo de la matanza que sufrieron los Omeyas a manos Assamitas, y los Seguidores de Set, que originalmente 'sugirieron' a Muza enviar a Tariq a invadir la Península Ibérica y gozar de sus riquezas.

Mientras, miles de kilómetros al Este, la dinastía Omeya era masacrada y el clan de Alamut se hacía con la hegemonía del Islam. Elam, el fundador del clan Qasi, huyó con un joven a Hispania, lejos del alcance de las garras assamitas. Ese joven era Abderramán I.

Pronto, gracias a las dotes mentales de Abderramán y del asesoramiento de Elam, los Qasi consiguieron adueñarse del poder y relegar a los Seguidores de Set a un segundo plano. Tras doscientos años de trabajo, Abderramán III proclamó el califato de Córdoba. La cultura y las artes florecieron, el transvase de conocimientos era un hecho, reyes cristianos acudían a Córdoba a ponerse en manos de médicos musulmanes, las obras griegas eran traducidas al árabe...



Elam, considerando que su presencia ya no era necesaria, desapareció de la escena. Han circulado infinidad de rumores y especulaciones acerca de su destino, pero todas son inciertas.


Con la partida de Elam, los Setitas cobraron más y más fuerza, y se hubieran hecho con el poder de no ser por un audaz mortal, Almanzor. El visir, que fue tentado por Makiris, descubrió la verdadera identidad del Setita y lo decapitó de un limpio tajo, tomándole por sorpresa. Al-Mansûr impuso una dictadura militar y muchos vampiros acabaron pasto de las llamas bajo su yugo.

La situación se hizo insostenible, y al final los Seguidores de Set consiguieron sus propósitos. Corrompiendo a los gobernadores locales con falsas promesas de poder y de fama, consiguieron minar su moral y poco a poco Al-Ándalus se disgregó en un mosaico de pequeños reinos *taifas* cuyos dirigentes se preocupaban más del dinero y los lujos que de administrar justicia y gobernar.

Pocos años más tarde, más allá del estrecho de Gibraltar, un grupo de chiquillos assamitas ávidos de poder vio en el Norte de África un perfecto lugar para imponer su reinado. Un reinado de terror y de represión que atemorizó a la población. Los Vástagos, celosos en sus creencias como buenos assamitas, impusieron una dictadura religiosa caracterizada por su intransigencia. El más antiguo de todos, Tudmar, reunió un grupo de seguidores que fundaron la ciudad de Marrakech como su 'corte' particular. Los otros chiquillos, relamiéndose, se apresuraron a aliarse con Tudmar.

Como era de prever, aquel pequeño grupo de seguidores creció y cobró rápidamente poder. Bajo la tutela de aquellos vástagos, pronto dominaron todo el Norte de África con medios poco ortodoxos. Y no cesaron ahí sus conquistas.





En el año 1090 una armada dirigida por el califa Yusuf Ibn-Tasfin, un pelele dominado por Tudmar, desembarcó en Granada, aprovechando la invitación de los habitantes de Al-Ándalus descontentos de sus dirigentes.

Pronto, gracias a la sorpresa, los Almorávides tomaron todo Al-Ándalus. Tudmar gozaba en su trono de Marrakech, regocijándose por hallarse en la cúspide de su poder.

Pero la semilla de la duda se había sembrado. El viento llevó las nuevas a Oriente, y en el corazón de las montañas, el viejo de Alamut supo de las acciones de sus chiquillos. Pronto se organizó una expedición de castigo contra aquellos jóvenes hambrientos de poder que habían cruzado la línea demasiado delgada entre el gobernar haciéndose respetar por los mortales y el gobernar haciéndose temer - y lo que es más peligroso, odiar - por los mortales.

Varios Antiguos encabezaron una segunda expedición assamita a Occidente. Aprovechando el malestar del pueblo, los vampiros encontraron carnaza humana que enviar contra Tudmar. El joven vástago, resguardado tras los muros de su capital, no daba demasiada importancia a aquel "montón de ganado" que desaprobaba su gobierno.

Pero el cayado invisible que guiaba ese ganado era algo a lo que Tudmar no se podía enfrentar. Poco a poco sus seguidores más fieles caían enfermos o desaparecían sin dejar rastro, hasta que sólo quedó él. Los almohades tomaron Marrakech, Orán, Tánger... los chiquillos assamitas que durante medio siglo - un intervalo muy corto para un Cainita - habían impuesto su reinado de terror en el Norte de África fueron *cazados* uno por uno. Literalmente.

Paralelamente, aquellos que habían viajado a la Península para extender sus dominios se enfrentaron a otro peligro aún mayor. Sombríos filos segaron sus no-vidas, y mientras los cristianos reconquistaban las tierras perdidas al Islam los Lasombra cobraban su tributo en sangre.

Se avecinaba una batalla sangrienta.

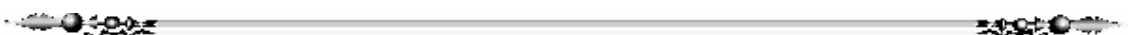
Amantes del caos, los setitas pusieron su grano de arena a la desmembración del Imperio Almohade. Los viejos reyes taifas fueron sustituidos por otros, más jóvenes pero igual de incapaces, preocupados sólo por sus riquezas y bienestar.

El campo de batalla se había completado.

En 1147, como hicieran antes los almorávides, los almohades invadieron la Península, tomando el control de Sevilla. En 1172 la conquista se había completado. Entonces comenzó la verdadera guerra, contra los Vampiros cristianos.

Tan solo 23 años más tarde dos grandes fuerzas se veían las caras en el campo de batalla. En Alarcos, los assamitas infligían una severa derrota a los vampiros norteños. La escalofriante eficiencia de los assamitas en acabar con sus enemigos llenó de inquietud a los clanes de vampiros cristianos. Las historias fueron exagerándose, y relatos sobre la crueldad de los assamitas se extendieron por toda la Europa medieval.

Ocho años después, las fuerzas combinadas de los Vástagos cristianos del norte de España, encabezados por el propio Lasombra, y con la ayuda de Ventrue venidos de Francia, se dispondrán a clamar venganza. La batalla de las Navas de



Tolosa supondrá una auténtica masacre. Vástagos y mortales caerán en gran número tiñendo los campos de sangre. Las cifras hablan de 150.000 musulmanes muertos y varios cientos de cristianos.

Los assamitas supervivientes se retirarán de vuelta a Bagdad y a las profundidades de su fortaleza de Alamut, perdido su interés por España. De momento, los vampiros del norte habían ganado.



Los Vástagos



E Pluribus Unum (Uno que son muchos)

Lasombra

Job

"La oscuridad, monsieur, y las sombras. Ellas son nuestras mejores aliadas"

"Sus ágiles dedos tejen una maraña. Sus hilos son los cimientos del Reino... Sus marionetas somos nosotros". Esa frase que Joan de Luna dirigía a su Príncipe Miguel resume perfectamente la opinión que éste tenía de su sire. Job es un auténtico misterio. Sus poderes son increíbles para tratarse de un Cainita de Sexta Generación, y esto ha dado pie a múltiples rumores.

El rumor más extendido es aquel que habla de un "hijo bastardo" de Lasombra. Un vástago creado por error por el Antediluviano. Éste, que no se caracteriza precisamente por su ternura, pronto se asqueó de sí mismo y decidió acabar con su obra. Por entonces ya despuntaba cierto Vampiro de Sexta Generación, que se había ganado la confianza de Lasombra por la frialdad y eficiencia en el cumplimiento de sus tareas.


Job fue el encargado de 'deshacerse' de aquella molestia. Aunque en teoría más poderoso, el chiquillo de Lasombra era un novato en el uso de las Disciplinas (que nadie le había enseñado a utilizar) y los milenios de experiencia de Job eran una ventaja demasiado grande.

Aunque no ejerce una influencia "visible", Job es probablemente el lasombra más poderoso de la Península Ibérica (Excepción hecha de su sire "adoptivo", Lasombra) Su red de agentes y espías se mueve por toda Iberia y parte de Francia e Italia, y su poder ejecutivo no tiene rival. Según Joan, su chiquillo, "Con sólo mover un dedo, el rey de Aragón sería derrocado y un nuevo candidato se sentaría en el trono".

Sin embargo, la mayor ventaja de Job es su anonimato. Aragón puede entrar en guerra con Francia, el rey puede ser derrocado... pero nadie sabrá que es obra suya. La admirable planificación de Job hará que los propios lasombra creen que es fruto de alguna de sus múltiples intrigas, o que los ventrue franceses están infiltrándose en la corte. Lo único que evita que estos acontecimientos ocurran es que a Job no le interesa el poder terrenal. Considera a los humanos simples conejillos de Indias con que probar sus nuevas disciplinas o disfrutar jugando al ajedrez Lasombra. Su verdadero campo de acción es la burocracia de los *magistri*, mucho más peligroso que el tablero de juego mortal; quizá por ello sea tan reservado y silencioso... un paso en falso y todos sus rivales se abalanzarían sobre él para chuparle hasta la última gota de su sangre inmortal.

La red de Job es tan fuerte como invisible, y las marionetas bailan ignorantes en sus extremos.

Sugerencias de Interpretación: Job no existe. Es poco probable que nadie vea a Job si éste no quiere, pero no dudes que lo verá si él quiere. En este



último supuesto, interpreta a Job como un apuesto caballero francés enfundado en una capa negra. Hablará poco, pero todo lo que diga tendrá doble sentido (es una virtud que desconcierta e irrita a sus enemigos, que intentan descubrir el verdadero sentido de sus palabras). Habla con acento francés y de vez en cuando dejará caer alguna palabra en el idioma galo. Y nunca repite algo dos veces.

Joan de Luna

“Sí, mi señor. Por supuesto, mi señor. ¿Deseáis algo más?.. Ciertamente, me he tomado la libertad de tomar esa pequeña decisión en vuestro nombre; oh, teníais demasiadas cosas que hacer para preocuparos por tales nimiedades. Relajaos, dejad la diplomacia a mi cargo. Después de todo, tenemos soldados suficientes para la batalla. ¿No es cierto? No, no hace falta que me deis las gracias, señor”

Joan es el desgraciado chiquillo de Job. Un joven ladronzuelo de gran destreza, fue convertido en ghoul y más tarde abrazado por Job con el único objetivo de convertirle en su espía particular. Vinculado a él, Joan le sirvió con sumisión, casi con reverencia, y llegó a convertirse en su mano derecha. Aprendió mucho de su sire, incluida la frialdad implacable con que cumplía sus tareas, pero un día todo aquello cambió.

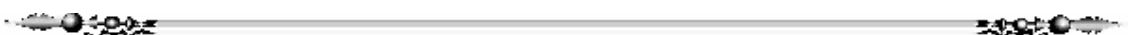
Job envió a su chiquillo a la corte de Miguel, Príncipe de Burgos y probablemente su rival más peligroso. Joan casi consiguió cumplir su misión.

Casi.

Lo cierto es que Job, receloso de la capacidad de su chiquillo, le había tendido una trampa.

Cuando cabalgaba de regreso a algún lugar, donde su sire estaría esperándole, Joan fue interceptado por dos sombrías figuras. Tentáculos de oscuridad se deslizaron en torno a él, que luchó denodadamente pero sin éxito, contra enemigos que le superaban en número. Agotó su vitae para conseguir huir, y acabó con la no-vida de uno de sus atacantes. Rendido, después de huir durante toda la noche, llegó ante los grises muros de una catedral, donde cayó desplomado. Un anciano fraile, que por casualidad había oído el ruido desde su *scriptorium*, encontró la figura yacente de Joan y le recogió. Sus manos, las manos de un clérigo con Fe Verdadera, provocaban quemaduras en la pálida carne del Vampiro, pero a éste no le restaban apenas fuerzas. El anciano Baltasar vendó sus heridas y echó aceite a sus quemaduras, alojando al cainita en el sótano.

La bondad del anciano monje, que no conocía a Joan y nunca antes le había visto, que recogió su cuerpo sin hacer preguntas, que vendó sus heridas y le resguardó del sol -aunque fuera involuntariamente- conmovió a Joan. Pronto sus valores se desmoronaron, la tiranía a la que se veía sometido por su sire Job, la frialdad y las conspiraciones de los lasombra...



A la noche siguiente, Joan envió una carta al anciano fraile, contándole su verdad. Después de alimentarse con la sangre de un corrupto fraile y su concubina, abandonó el santuario, decidido a cambiar de vida. Regresó a la corte de Miguel Lear, y junto a él formó un tándem capaz de desafiar el Imperio Sombrío de Job.

Pero a su sire no le gustó esa idea.

Una noche de Octubre del año 1315, el anciano fraile Baltasar fue quemado en la hoguera por blasfemo.

Una noche de Octubre del año 1315, Job cometió diablerie -si atendemos a los rumores, por segunda vez en su no-vida- sobre su chiquillo, chupando hasta la última gota de sangre del joven vástago.

Según los informes, Joan nunca había existido.

Sugerencias de Interpretación: Existen dos "Joans" distintos: antes del 1307, y después. Aquella noche en que fue recogido por el viejo Baltasar marca el punto de inflexión. El primer Joan es un cainita encantador en apariencia, amante de las buenas costumbres y en apariencia algo bizarro. Con sus encantos extrae buena cantidad de información de las damas de la corte, y con sus exquisitos modales de los maridos de estas damas. En su interior es un lasombra frío y calculador, fiel reflejo de su sire. Se podría decir que es la "extensión visible" de Job.

Después de aquella noche en que Joan fue recogido por el anciano fraile, sus valores cambiaron poco a poco. Joan se convirtió en un pseudo-Brujah de mente fría y calculadora... la pesadilla de muchos. Sus exquisitos modales nunca cambiaron, pero en su voz se advierte un tono pausado y tranquilizador.

Miguel Lear

“Mi buen amigo. La no-vida es una condena. Estamos condenados al infierno.

A propósito, ¿qué decíais sobre el barón de Astorga?”

Un extraño exponente de su clan, Miguel es un lasombra bastante peculiar. Algún oscuro secreto de su historia pasada - que nadie conoce - le convirtió en un ser taciturno y fatalista, aunque no perdió el gusto por las intrigas que caracteriza a sus hermanos de clan. Suele planear las cosas fríamente y con mucha antelación, evaluando todos los caminos posibles con una clarividencia pasmosa. Esto le ha conferido grandes ventajas en el trato con otros Antiguos de su clan, y eventualmente le ha llevado al trono de Burgos.

En el año 1309, un joven lasombra llegará a su corte, Joan. Entre ambos surgirá un lazo intelectual que conmocionará los pilares del clan en la Península Ibérica, pero que desaparecerá con la muerte de Joan a manos de su sire, Job.

Sugerencias de Interpretación: Miguel es un fatalista. Permanecerá buena parte de la noche sentado en su trono suspirando y meditando sobre cuestiones

filosóficas al estilo brujah, pero a pesar de su aparente ausencia, siempre tomará decisiones drásticas - y, a menudo, brillantes - cuando se requiera. Habla en un tono de voz bajo, tranquilo, soltando algún suspiro que otro y mencionando citas apropiadas de autores clásicos.

Michelle D'Ambrais

“Quieren ese trono, y lo tendrán... pero seré yo la que me siente en él”

Michelle parece una muñequita inocente que haya pasado su vida en la corte, rodeada de lujos y de babosos cortesanos aduladores. Nada más lejos de la realidad. Como León comenta sabiamente, "Cuidáos de la serpiente que se oculta bajo su sonrisa de ángel".

Michelle es en principio una neonata lasombra que ha sido enviada por los antiguos de su clan como espía en la corte del Príncipe ventrue de Zaragoza, don Diego. Sus desbordadas ansias de poder y sus continuos éxitos para obtener información le han llevado a sobreestimar y ansiar el trono para sí misma. Con la ayuda de un neonato Baali que conoció en un ritual demoníaco, y que se ha enamorado profundamente de ella, Michelle intenta derrocar al Príncipe y reclamar el trono de Zaragoza para sí antes de que los Antiguos de su clan envíen a alguien para, en su opinión "arrebatarle lo que se ha ganado".

Sugerencias de Interpretación: Faz de ángel, sonrisa de ángel, voz melodiosa... y corazón de hielo. Aparenta ser una inocente jovencita de la corte, con gesto siempre dulce, sonriente y los ojos muy abiertos.


Urraca

“Los vampiros se parecen en algo a los mortales: son muy fáciles de manipular.”

Urraca es otra digna *magistri*, maestra de la conspiración y el engaño. Ya desde muy joven, consiguió que su padre le cediera a ella y a su hermana Elvira - su títere - los derechos del *Infantazgo*. Tras corromper a su hermano más débil; Alfonso, con el que mantuvo relaciones incestuosas, volvió su atención hacia su otro hermano Sancho, que ya hacía tiempo sospechaba de ella. Para acabar con él requirió los servicios de un diestro asesino, Bellido Dolfos.

Todos estos sucesos despertaron el interés de cierto Antiguo lasombra cuyo nombre ha quedado olvidado. Éste la convirtió en ghoul, pensando que le sería más útil como espía entre los mortales -dada su elevada posición- que entre los cainitas.

Pero Urraca se mostró demasiado inteligente para el desventurado Vástago. Sus constantes éxitos y expresión servicial le valieron la confianza ciega del vampiro, que no tenía secretos para ella. Así, eventualmente se



encontró con una estaca clavada en su corazón. Urraca bebió de su sangre día tras día, ganándose su independencia y poderes sobrehumanos que nunca habría creído posibles.

En su eterna juventud, Urraca sedujo al rey de Aragón, Alfonso el Batallador, tras morir su anterior esposo el Conde Raimundo de Borgoña con el que tuvo un hijo. Su nieto Sancho III se convirtió en su fiel aliado, ayudándola en todas las conspiraciones. Así, dominando con su belleza al Rey aragonés y con su nieto el trono de Castilla, Urraca se convirtió probablemente en la mortal más poderosa de la Península.

Sólo le quedaba un paso. Con ayuda de su nieto Sancho, al que permitió beber de la sangre de su prisionero, Urraca liberó a éste de sus cadenas, con la condición de ser Abrazada. Horrorizado e Impresionado a la vez por el potencial de la mujer, el famélico Vástago a punto estuvo de acabar con ella en el Abrazo. Sólo la Potencia de su nieto y una nueva estaca lo impidieron.

Caída en el suelo y sin un gramo de sangre en su cuerpo, Urraca sorbió hasta la última gota que le ofrecía su nieto, para luego abalanzarse sobre la estaca empapada de sangre y finalmente sobre su propio y desgraciado sire, que terminó diablerizado por su Hambre feroz.

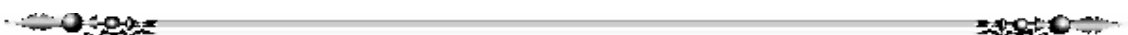
Gracias a las enseñanzas de su sire durante su época de Ghoul, y de sus propias capacidades, Urraca se ganó un puesto de privilegio en la Primogenitura del clan en Iberia. Colocó a su nieto como Príncipe de Zamora, donde regresó para establecerse y desplegar su red de contactos. Aunque menos sutil que Job en sus métodos, su red de espionaje es inmensa y rivaliza con la del Antiguo. Asimismo, ha establecido contactos con Miguel, con el que mantiene una alianza permisiva, y con Ramiro, al que permite acceso al Reino castellano-leonés para poder espiarle de cerca a su vez.


Aún así, permanece neutral a la espera en su refugio zamorano hasta que el equilibrio de poder entre los Tres - Miguel, Ramiro o Job - se incline demasiado hacia un lado.

Sugerencias de Interpretación: Urraca es la típica "mujer fatal". Su arrebatadora belleza y sus oscuros cabellos son el complemento ideal para su mente diabólica. Su imaginación no tiene límite, como tampoco lo tienen sus dotes para el engaño. Su voz es melodiosa y cautivadora, como todos sus gestos. Su mirada, con los ojos azabache entrecerrados, ha derretido al más veterano como si fuera un crío enamorado. Sus ademanes son perfectos, elegantes y pulcros. Todo esto la hace muy difícil de interpretar, así que asegúrate de describirla cuidadosamente la primera vez que la vean los personajes, al menos antes de comenzar a utilizarla como NPC en la aventura.

Sancho (III)

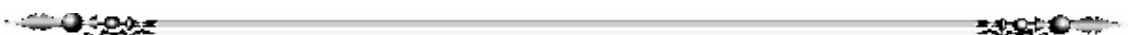
“En cierto modo, somos más sensibles que los humanos. En particular nosotros, los Lasombra, tenemos compulsión por la perfección”





Sancho es una ironía en sí mismo. Nieto de Urraca, fue tanteado por el clan Ventrue, que desconocía su ascendencia. Sancho, bien enseñado por su futura sire, se 'dejó querer', actuando como agente doble para Urraca. Con la ayuda ventrue, ascendió al trono de Castilla gracias al reparto - algo de lo que se habían asegurado sus "benefactores" - del reino por parte de su padre. Aprovechándose de la candidez de los *patricios*, Sancho actuó bajo consejo de su abuela, aceptando las reclamaciones ventrue en cosas sin importancia - a pesar de que se vio obligado a firmar la escisión definitiva del Reino, a fuer de no levantar sospechas en el seno de sus supuestos aliados -, y sentando las bases del poder de Urraca desde el Trono. Sin embargo, cuando transcurrió apenas un año de su reinado, ante las sospechas ventrue, su abuela y el clan Lasombra acordaron "escabullirle". Sancho fue Abrazado por la propia Urraca, que se convirtió en su sire, a los 25 años; y se difundió la noticia de la triste muerte del Rey. Ahora actúa como Príncipe de Zamora y mano derecha de Urraca.

Sugerencias de Interpretación: Tiene la apariencia de un joven noble amante de los lujos cortesanos. Habla algo deprisa, lo que contribuye a hacer más creíble su expresión inocente.



Ventruue

León

“Que Dios nos ayude... si es que se acuerda de nosotros”

León es un Ventruue de Séptima Generación, progenie de Don Diego. Durante su no-vida ha permanecido junto a su sire en infinidad de batallas, interviniendo en las Navas de Tolosa junto a una compañía de ventruue transalpinos. Caballero de pocas palabras, desconfiado. Sin embargo, nunca falta a su palabra. Es ante todo un hombre de honor, letal en el combate y educado en el trato.

Sugerencias de interpretación: León es un vampiro bastante reservado. Pon expresión severa, responde con monosílabos y nunca digas más de dos frases juntas, al menos hasta que León se haya ganado la confianza de los Pj's.

D. Diego de Zaragoza

“Zaragoza es un esquife navegando en un océano de Sombras. Hay que gobernar la nave con destreza y sabiduría si no queremos acabar ahogados”

Don Diego es el Príncipe Ventruue de la ciudad de Zaragoza. Es un cainita sabio y justo, y rige la ciudad con mano de hierro. Es un Sexta muy poderoso, y gracias a él Zaragoza permanece como único bastión Ventruue en el corazón del Reino, controlado por los Lasombra (y últimamente por los Toreador) Junto a él permanecen dos de sus fieles: León (progenie suya) y Marcel.

Como la de tantos otros Antiguos, la historia de don Diego es un enigma. Su increíble capacidad de gobierno y la férrea eficacia con que administra justicia en sus territorios le han granjeado el respeto de los demás vástagos, tanto ventruue como Toreador e incluso de los Lasombra, que le ven como una incómoda astilla clavada en el corazón de sus dominios.

Sugerencias de interpretación: Un aura de poder emana de Diego. Respira hondo y mira a los personajes con los ojos entrecerrados. Pon voz grave y sentenciosa.



Marcel de Montpellier

“El Príncipe es demasiado blando. Yo sé cual es la mejor manera de tratar a los Lasombra: Empalarlos a la puerta del castillo para que disfruten del hermoso sol del amanecer”

Marcel es un joven Ventrue de décima generación. Desde su estancia en la segunda cruzada, donde fue abrazado, se toma las cosas muy a la ligera. De genio fácil y lengua afilada, Marcel mantiene en su lugar a los irrespetuosos. Luce un bigote largo y negro, y no tiene barba.

Sugerencias de interpretación: Habla rápidamente y con tono jovial, pero fuerte. Marcel es un temible enemigo pero también un buen amigo. Mueve los ojos rápido, cerrándolos de vez en cuando a la vez que sueltas una carcajada en el momento propicio (cuando la conversación lo pida)



Toreador

Marco di Fiorenza

“El verdadero arte es el que lleva el color de la sangre”

Marco es un Toreador un tanto extraño. Sigue el camino del diablo (aunque no lo revelará a nadie, mucho menos a los personajes) y está un tanto trastornado. Sus obras de arte preferidas son cuadros pintados completamente con sangre, o “esculturas” humanas. Sus modales, empero, son exquisitos y sus ojos verdes y sonrisa arrebatadora cautivarán a las damas de la corte, muchas de las cuales serán futuras “modelos” para sus sangrientas creaciones. Es de novena Generación.

Sugerencias de interpretación: mira a los PJs con los ojos entrecerrados y una media sonrisa, hablando con palabras dulces, empalagosas y voz muy suave y tranquila (tiene el mérito *calma*) En la soledad de su estudio, Marco revelará su verdadero ser, impulsivo y pasional.

Francesc Guisbert

“Una obra digna de admiración... ¿mmmm? ¡Oh! Disculpad, ¿hablábais con nos?, había quedado ensimado”

Al contrario que Marco, Francesc es el típico Toreador. A su cargo se hallaban los miembros del clan de la Rosa que intervinieron en Zaragoza para reconquistar la ciudad. Tras tomarla, su típica dejadez por los asuntos de gobierno facilitó la ascensión de don Diego al poder.

Aunque pudiera parecerlo, Francesc no es ningún lelo. Sus dotes de mando en circunstancias adversas son aceptables cuanto menos. Sin embargo, su dejadez por las cuestiones de estado unido a su amor irracional al arte -como buen Toreador- hacen que parezca un pelele que siempre va perdido en sus pensamientos.

Francesc goza de una posición de Privilegio en la Corte Nocturna de don Diego, y es admirado por todas las damas de la misma (Excepto quizá por Michelle, que le considera un idiota indigno de atención), su habilidad artística no es menor que su amor al arte. Sin embargo, se aleja mucho de la de Marco, tanto en calidad como en contenido.

Sugerencias de Interpretación: Expresión de placidez, suma tranquilidad que resulta desconcertante. De vez en cuando usa términos galos en su extenso vocabulario, siempre cortés y correcto.

Brujah

Álvaro do Castelo

“Luchamos ciegamente por recuperar nuestra tierra de manos de los bárbaros musulmanes, cuando los verdaderos bárbaros somos nosotros. Cuán diferente sería nuestra historia si en lugar de luchar hubiéramos dedicado un poco más de tiempo a comprender a nuestros rivales.”

Álvaro es el perfecto Brujah. Obstinado, nostálgico y sensible, pero a la vez enérgico, sabio y emprendedor. Respetado por sus amigos y temido por sus enemigos, su historia es un libro cuyas páginas se han apergaminado y se hace difícil de leer... a trozos. Los historiadores de su clan localizan su génesis en la antigua Cartago, relacionándole con la poderosa familia Barca. Como ghoul de algún Antiguo Brujah, participó en numerosas batallas contra los numidas y otros pueblos del norte de África. Ningún documento le confirma como gran estratega, más bien parece que era uno más, sin ninguna cualidad excepcional.

Siglos después, su pista se pierde en la toma de Sagunto, para reaparecer como lugarteniente de Viriato, un tal Marganto que lideró un pequeño grupo de guerrilleros a través de Tras-os-Montes hacia Galicia.

Con la ocupación romana, parece que Álvaro permaneció en un segundo plano, actuando como médico y filósofo estudioso de la Cultura griega. Los documentos que se conservan parecen indicar que ya fue abrazado por aquella época, al ser conocido como "*Noctis Magistrum*" (Maestro Nocturno).

Tras la escisión de Portugal, Álvaro organizó a un grupo de *Brujah* en la joven ciudad de Cohimbra, convirtiéndose en su improvisado líder.

Poco a poco la ciudad fue creciendo, reafirmandose en su poder, y Álvaro fue involuntariamente conocido como "El Príncipe de Cohimbra" por los demás Vástagos. Álvaro, que nunca tuvo intención de convertirse en tal, se vio obligado a aceptar la responsabilidad del cargo, aunque no desea ser el centro de atención de los Lasombra castellanos, y no tiene ningún ansia de poder, más que hacer de Coimbra la nueva Cartago (N. del A.: Qué extraño, viniendo de un Brujah, ¿No es cierto?)

Sugerencias de Interpretación: Álvaro es conocido como "El Príncipe filósofo", gobierna su ciudad con firmeza y ánimos de progreso y tolerancia entre humanos y cainitas. Esto se traduce en una expresión amable, palabras sabias y una conciencia demasiado alta para tratarse de un cainita. Nunca alces la voz, usa palabras directas (Álvaro tiene fama de sincero) y da algún consejo a los jugadores sobre su misión, si Álvaro conoce algo sobre ésta. Además es bastante atractivo, rubio y con ojos grises.



Luis Sánchez

“Quizá, si fuera capaz de descifrar este manuscrito... sí, creo que es un diario. Al Príncipe le va a gustar esto”

Luis es el consejero de Álvaro do Castelo. Aunque mucho más "joven " que el resto de los miembros de la Primogenitura, su conocimiento de los clásicos griegos y su capacidad para descifrar enigmas le ha colocado muy alto en la estima del Príncipe. Su inteligencia le ha permitido destacar, y él procura devolver el honor que le ha hecho su Príncipe al nombrarle consejero.

Sugerencias de Interpretación: Luis es un hombre nervioso, con la apariencia de un hombre de mediana edad algo desgarrado y una nariz demasiado aguileña. Pon expresión perdida, mueve nerviosamente alguna parte de tu cuerpo, por ejemplo una pierna, un brazo, guiñar un ojo repetidamente, etc. (Pornografía barata no, por favor).



Nosferatu

Eneas

“Las cloacas no huelen tan mal después de haber pasado treinta años en una mazmorra árabe”

Este cainita con nombre mitológico no siempre fue tan horrendo. De hecho, fue tan bello al nacer que sus padres decidieron ponerle el nombre de tal héroe, el hermoso hijo de Venus y fundador de Roma. Hijo de un joven caballero, aprendió junto a su padre gran parte de las destrezas de la lucha conocidas en la época, y eventualmente entró a formar parte de la Primera Cruzada como su escudero, muy a pesar de las protestas de su madre.

El joven, que había crecido sin preocupaciones en un entorno feliz, se vio de repente implicado en sangrientas matanzas y batallas a sangre y fuego, que le marcaron como un tizón ardiente. Tembloroso y aterrado de los horrores que estaba viviendo, Eneas decidió regresar a Europa... aunque fuera por sus propios medios. Una noche el joven escapó de su tienda hacia el oeste, hacia el mar. Pero una vez en la costa no supo qué hacer.

La mala fortuna quiso que una patrulla sarracena atisbara al joven y lo capturara. En las profundidades de una mazmorra árabe Eneas fue torturado y obligado a revelar secretos que él desconocía. Se vio obligado a mentir para que tan horrible tormento cesara por breve tiempo, que se repetía cada vez que sus captores descubrían la mentira.

Con el paso del tiempo las torturas fueron cesando, y nadie recordó más al joven Eneas. Eneas pasó solitarias noches en la celda, comiendo restos de pan duro que le llevaron meses antes, gusanos, cucarachas y ratas para sobrevivir. Los días ya no existían para él, sólo una noche eterna. Una noche sin luna y cuyas estrellas eran los ladrillos de la sombría celda.

En un momento de aquella eterna noche, treinta años después de que fuera capturado, aunque Eneas no podía saberlo, la carne empezó a desprenderse de su cuerpo. Su faz, antes hermosa, era una llaga supurante de la que colgaban, como trozos de cera en una vela, pedazos de su propia carne.

Eneas, cansado y enfermo, perdió las pocas ganas que tenía de vivir.


Un ser, oculto entre las sombras, percibió este sentimiento.

Había aguardado pacientemente a que se produjera... había esperado casi 30 años, un tiempo ridículo para él.

Un monstruo con el rostro desfigurado se acercó a Eneas, cuyos ojos se habían nublado y ya no podía percibir más que el hedor de la muerte.

La muerte atravesó su cuello, absorbiendo su sangre. Un dolor intenso recorrió a Eneas, pero no se movió. La muerte llegaba.

Eneas despertó mucho tiempo más tarde. Estaba en el infierno. Demonios con el rostro desfigurado se hallaban junto a él, y le enseñaron a sufrir la muerte en vida. Eneas se había convertido en uno de los hijos malditos de Caín, un nosferatu.



Sin embargo, él no quiso creer la historia, prefería pensar que aún era joven y hermoso. Eneas regresó a occidente, a Galicia. Quería abrazar a su madre, decirle que seguía vivo, quería ver a su padre y relatarle los horrores de que había sido testigo.

Cuando llegó a su tierra natal, el nosferatu envuelto en harapos pudo comprobar que su padre había muerto en aquella cruzada, y su madre aún lloraba sus muertes. Quiso acercarse a ella, pero no le reconoció. Un saquito de dinero y una señal de la cruz para santiguarse ante un leproso fue lo único que recibió de su madre.

Eneas se retiró a lo más profundo de las catacumbas y cloacas, donde encontró a otros de su clan. Tuvo que aceptar lo que era, y comenzó a comportarse como se esperaba de él, como un monstruo.

Sin embargo, bajo sus harapos siempre guarda una bolsita de dinero, el único recuerdo de su antigua vida.

Sugerencias de Interpretación: Como todos los nosferatu, Eneas es muy difícil de interpretar; ladino, desconfiado y algo nostálgico. Habla con voz ahogada y nunca mira directamente a los ojos.

Godofredo

“No me importa tu clan, ni siquiera me importa tu nombre. Págame y obtendrás la información que quieras, engáñame y despídete de tu no-vida.”

Godofredo nació en un pueblecito cercano a Cádiz en la época visigoda. Fue un joven fuerte y emprendedor, con mucho futuro por delante.

Pero entonces llegó la invasión árabe.

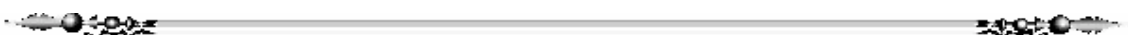
Godofredo se encontraba partiendo leña cuando divisó a lo lejos los primeros indicios. Al principio sólo era una nube de humo que se acercaba, pero pronto comenzó a escuchar el sonido de los cascos de caballo cada vez más próximos...

Lejos de huir, Godofredo tomó su hacha, blandiéndola con ambas manos, y dio la voz de alarma. Muchos aldeanos se unieron a él, formando un muro humano para que las mujeres y los niños... y algún aldeano cobarde, huyeran.

Los moros no tuvieron clemencia. Los pocos que se habían quedado defendiendo la aldea fueron masacrados sin piedad, y sus casas quemadas. Godofredo fue golpeado en la sien y cayó al suelo inconsciente. Cuando despertó, las llamas le rodeaban, acercándose inexorablemente.

El joven corrió por entre las llamas, sufriendo horribles quemaduras en el torso y piernas, y tropezó, cayendo de bruces en las llamas. Ciego y envuelto en fuego, Godofredo alcanzó a duras penas el pozo y se lanzó a su interior.

Las llamas que le envolvían se extinguieron, pero las ampollas le producían un horrible dolor. Alzó el desfigurado rostro, pero fue incapaz de



distinguir nada. Sus ojos eran ahora dos masas de carne negruzca incapaces de ver.

Así pasó varias horas, incapaz de ver nada y aferrándose desesperadamente a las paredes del pozo para no hundirse.

Una sombra cubrió el borde del pozo, y Godofredo lo notó. Comenzó a gritar para pedir auxilio, pero luego cayó, temiendo que fuera alguno de los invasores, y maldijo su ausencia de visión.

Sin embargo, aquel que había venido no era uno de los invasores. Tampoco ningún aldeano que hubiera regresado al lugar para buscar posibles supervivientes.

Ni siquiera era humano.

El nosferatu subió el cubo, al que se había aferrado Godofredo.

- Me debes la vida - Dijo.

El joven se dispuso a agradecerle su gesto, cuando notó algo frío en su cuello.

Un dolor horrible le laceró el cuerpo mientras sentía cómo hasta su última gota de sangre era absorbida por aquél que le había rescatado.

Cuando aquello terminó, bebió ávido del brazo de su sire.

- ¿Por qué? - Empezó a preguntar.

El nosferatu esbozó una sonrisa ladina, que por supuesto Godofredo no pudo ver.

- Te dije que me debías la vida, ¿recuerdas?

Godofredo inclinó su cabeza, inquisitivo.

- Pues bien, me he tomado la libertad de cobrarla yo mismo. - Siguió el extraño. - Disfruta de tu estancia entre los muertos, pequeño.

El nosferatu giró sobre sus talones y se alejó, seguido de cerca por Godofredo.

Sugerencias de Interpretación: Godofredo busca siempre el mayor beneficio y no hará nada sin recibir algo a cambio. Su ceguera es suplida por su magistral sentido del olfato y sentidos casi felinos, al igual que sus reflejos. Su facilidad para recabar información es pasmosa, y cualquier "cliente" que le traicione será castigado. Habla en susurros y pon los ojos en blanco, sin mirar a ningún sitio en concreto (simulando su ceguera).

Ravnos

Silvane Landreau

“No deberíais viajar de día, Milady, la luz del sol estropea vuestra pálida belleza”

Ravnos de Octava generación. Irreverente y pendenciero, tiene contactos en las redes de ladrones desde Zaragoza hasta Marsella. Suele vestir de una forma estrafalaria, con trajes de lino o seda de brillantes colores (sus preferidos son azul y fuxia) y un sombrero de ala ancha.

Sugerencias de interpretación: Utiliza un lenguaje elegante y cortés, pero con alguna pulla que otra, sutil, en la conversación. Silvane siempre parece saber mucho sobre la vida de un personaje, y se lo dejará caer de vez en cuando en forma de distendido comentario. Poco a poco irá revelando todo lo que sabe. Si hay una dama de por medio, Silvane la cortejará indecentemente (para la época, claro, no os paséis).

Malkavian

Iñaki Armendáriz

*“No hay nada tan hermoso como la ardiente sangre de un toro herido cayendo sobre la arena del tendido...
Vaya, me ha salido un pareado.”*

Iñaki es un tipo estrafalario, consejero del Príncipe de Pamplona -tan loco como él- es un apasionado de las corridas de toros, e incluso ha organizado alguna corrida nocturna entre Vástagos de su clan -con desgraciado desenlace en su mayor parte-. Completamente irresponsable, sus consejos se limitan a indicar cuál es la cantidad adecuada de grasa en una pierna de cordero asada o cuánto tiempo debería estar un gallo despierto a la luz de la luna para que cante cuando anochezca y no cuando amanezca.

Así las cosas, no es de extrañar que los visitantes del Príncipe se desesperen y juren no volver a pisar un sitio como ése -especialmente los Ventrue, maleducados ellos-.

Sugerencias de Interpretación: Bien... es un malkavian, y uno de los mejores exponentes de su clan. Ya sabes, chistes fáciles, movimiento continuo, sonrisa de oreja a oreja y cháchara insoportable. Viste ropa estrafalaria, de los colores más chillones. Y siempre tiene a mano algún topico sobre corridas de toros.



Assamitas

Haalam Azrat

“Alá es grande, brindemos con la sangre de nuestros enemigos”

Haalam fue en vida un despiadado capitán sarraceno que decapitó a más de cien enemigos y saqueó una docena de castillos cristianos. Tales hazañas no pasaron desapercibidas a los Assamitas, entonces envueltos en una guerra permanente contra los vampiros norteños.

Haalam fue "reclutado" para las filas assamitas y contribuyó a sembrar el terror. Sus enemigos cainitas caían con la misma facilidad que sus enemigos humanos lo habían hecho en vida.

Tras la toma de Zaragoza, Azrat fue "destinado" a Castilla, y sus sicarios siguen la pista de Miguel Lear. El lasombra se ha mostrado, sin embargo, bastante seguro de sí mismo y varios intentos de acabar con su no-vida han sido frustrados. Haalam no descansará hasta no ver cumplida su misión, empero.

Sugerencias de Interpretación: Mira con los ojos entrecerrados y con un deje de maldad en tu voz, voz grave y profunda. Sus arrebatos de cólera son terribles, y hacen temblar hasta al más seguro de sí mismo. Extremadamente cruel y despiadado, desconoce el significado de la palabra piedad.

Tudmar

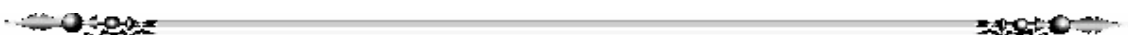
"Déjales que crean que soy un chiquillo estúpido, en su momento les demostraré cuán equivocados estaban"


Noble de linaje, Tudmar fue Abrazado hace apenas cuatro siglos. Tuvo un buen maestro, que le enseñó como utilizar sus Disciplinas (en especial la Extinción) con gran maestría.

Hacia el año 1045, Tudmar buscó un lugar donde experimentar con lo que había aprendido. Después de acabar con algunos Vástagos menores, se estableció en el Norte de África, una enorme extensión de tierra virgen donde practicar sus malévolos proyectos.

Su ego especialmente pretencioso le hacía creerse casi un dios, un Avatar de Alá que imponía justicia y merecía respeto y reverencia.

Con esta filosofía pronto reunió a un grupo de humanos a sus pies. Al principio eran pocos y mal organizados, que buscaban protección o alimento. Pero pronto las enseñanzas de Tudmar invadieron sus sentidos y lavaron sus mentes, y le obedecieron ciegamente. Con el tiempo se les conoció como Almorávides, los *Hombres del Ribat*.





En aquella época varios chiquillos Assamitas llegaron al Mogreb, y Tudmar se vio obligado a hacer una demostración de su poder. Gracias a su astuta mente y a las enseñanzas de su sire, pronto ganó supremacía sobre aquellos ignorantes. Con sus nuevos aliados y su inmensa ambición aquel grupo de seguidores se convirtió en un ejército liderado por su ghoule de confianza, Yusuf Ibn Tasfin. En apenas 15 años todo el Norte de África se hallaba bajo su control.

En el centro de aquel Imperio, en medio del desierto, Tudmar construyó una fortaleza, símbolo de su poder. Los negros muros de Marrakech rompieron el contraste de la inmensa extensión de arena. Dentro se refugiaba él, rodeado de una cohorte de fieles seguidores.

En el año 1080 ordenó a su ghoule de confianza, Yusuf Ibn Tasfin, que invadiera la Península Ibérica. Su ansia de poder no conocía límites.

Ayudados por la sorpresa, los almorávides infligieron varias derrotas a los cristianos, pero su centro de poder se hallaba muy lejos, y Yusuf comenzó a envejecer rápidamente sin la sangre de su amo. Sin el asesoramiento de su líder, los almorávides fueron derrotados, y con ellos varios jóvenes assamitas que les siguieron a la Península, tras encontrarse con los vampiros del norte, más experimentados y con siglos de lucha a sus espaldas.

Cuando las noticias del reinado de terror de Tudmar llegaron a Alamut, los Antiguos del clan se dispusieron a castigar correspondiente al chiquillo que se había excedido en sus métodos creyéndose un dios.

Mediante manipulaciones y engaños, los Antiguos reunieron una inmensa manada humana que enviar contra los muros de Marrakech. Tudmar, ignorando a aquella carnaza, se refugió en su Trono... pero algo en su interior le decía que no todo iba bien.

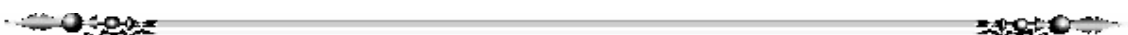
Con la ironía más cruel, los Antiguos bautizaron Ibn Tudmar al líder de la rebelión. Con esa misma sutil ironía, llamaron a sus seguidores al-muwahhidun, los *partidarios de la unicidad*. Los almohades pusieron cerco a Marrakech mientras los fieles de Tudmar iban cayendo enfermos o desapareciendo.

Con la caída de Marrakech se pierde la pista de Tudmar. Unos dicen que fue llevado a Alamut y ajusticiado de manera ejemplar, otros dicen que consiguió escapar llevándose la vida de uno de los Antiguos, con lo que su poder se vería incrementado...

Una leyenda circula en el Mogreb. Hablan de un demonio rebelde que surge en las noches de luna nueva, surgiendo de la tierra para acabar con los de su especie.

Mientras tanto, el viento del desierto se lleva las palabras.

Sugerencias de Interpretación: Tudmar es un personaje con un ego bastante elevado. Se cree un enviado de Alá y siempre hablará de sí mismo en tercera persona. Su voz es muy suave, casi femenina, y suele gesticular en la conversación.





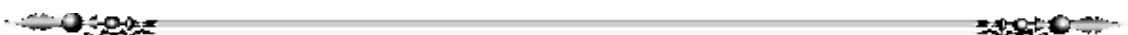
Mihrab Alí

" Si he de matar, mataré, Si he de morir, moriré. Sólo soy el humilde siervo de Dios"

Mihrab Alí, o *La Mano de Alá*, es el assamita más Antiguo en el Islam occidental. Se rumorea que es de Séptima o incluso Sexta Generación, pero con milenios de antigüedad. A él le fue encomendada la misión de acabar con el reinado del hereje Tudmar, misión que llevó a cabo con suma eficacia. Su actitud silenciosa y su frialdad son legendarias, y no sólo para los de su clan.

Mihrab es el auténtico Arconte ejecutor en el Oeste, una pesadilla para los vampiros cristianos.

Sugerencias de Interpretación: Sólo una. No hables. Mihrab Alí es sumamente taciturno y silencioso. Sus órdenes suelen ser escuetas y de una sola palabra, aunque prefiere hacer el trabajo personalmente.



Qasi

Ibn Muzá

*“El veredicto es: Inocente.
¿Algo que alegar?”*

Ibn fue criado en Damasco, durante el apogeo del Islam. En la época Omeya entró en contacto con numerosos vampiros europeos y filósofos no cainitas con los que compartió numerosos conocimientos.

Tras un *muy* largo viaje a Oriente, a la esplendorosa Catay, Ibn Muzá regresó con una nueva visión de la realidad, la cultura y la filosofía. Desgraciadamente a su regreso las poco halagüeñas noticias sobre su Islam natal -se rumoreaba que una nueva dinastía, controlada por los despiadados Assamitas, había ascendido al poder- le hicieron desviarse de su ruta inicial.

Tras pasar algunos años como traductor en Constantinopla, escuchó noticias de sus hermanos de clan, y viajó hasta Córdoba donde permaneció, primero como uno de los hombres de confianza de Elam, y luego como uno de los más importantes jueces de Córdoba, tarea que sigue desempeñando con el visto bueno de los Assamitas en los tiempos del Imperio Almohade.

Sugerencias de Interpretación: Ibn Muzá es un hombre sereno, y sin embargo es incapaz de ocultar emociones. Sus gestos son pausados excepto cuando algo lo ha excitado particularmente; sin embargo, siempre conservará su claridad mental.

Abdullah Owarian

“Ahá. Sólo tienes que olvidar por un momento tu condición y remontarte en los recuerdos a tus tiempos mortales... así. Ahora relájate. Siente como tu interior deja de rugir. Tu espíritu se eleva, la bestia pierde fuerza. Así, muy bien...”

Abdullah fue el primer chiquillo de Elam. Cuando fue abrazado Owarian era precisamente eso, un chiquillo. Su aguda inteligencia y rapidez de pensamiento despertaron la admiración del Fundador.

Aprendió a leer y escribir muy joven. Y a los catorce años ya hablaba perfectamente griego y latín antiguo. Bajo la tutela de Elam por la noche, y de reputados maestros por el día, Abdullah avanzó insaciable en su sed de conocimientos. La facilidad para filosofar - Muchas veces el propio Elam quedó boquiabierto escuchando al joven - era sólo una de sus múltiples cualidades...

Sin embargo, el joven tenía un lado inquieto, aventurero. Muchas noches, cuando su mentor Elam se retiraba dejándole descansar, el joven Abdullah descendía por el muro saliendo al exterior de palacio. Tenía una entrada secreta

por donde entrar y salir sin ser visto. Paseaba por las calles observando con curiosidad las tabernas, escuchaba las risas procedentes de su interior, sigilaba fascinado mientras veía a los mercaderes regatear en mercados clandestinos...

Era un lugar peligroso para un joven.

Mientras caminaba inocente por un oscuro callejón, Abdullah no escuchó las pisadas a su espalda... una figura envuelta en ropajes oscuros le agarró, apoyando una fría daga en su cuello.

- Buenas noches chico... bonitos ropajes. No pareces de por aquí, ¿me equivoco?.
- El aliento a alcohol del bandido producía arcadas al joven, paralizado por el pánico.
- Vamos, pequeño, dame todo tu dinero si no quieres probar este juguetito.

Abdullah nunca llevaba dinero... no lo necesitaba. En el palacio tenía todo lo necesario, y si quería algo solo tenía que pedirlo. Intentó explicárselo al ladrón, pero éste, embriagado por el vino, no le prestó atención, montando en cólera.

- ¿Quieres engañarme pequeño bribonzuelo? ¡Cogeré tu dinero por las buenas o por las malas!

El bandido bajó la daga, que penetró profundamente en el costado del joven. Después de desnudarlo, se dio a la fuga.

No contaba con los agudos sentidos del depredador nocturno por excelencia.

Una sombra surcó el aire, abalanzándose sobre el ladrón, que cayó al suelo con un gemido. Instantes después, su cuerpo estaba seco... la sombra había bebido toda su sangre.

El vampiro giró la cabeza, clavándola en el joven. Abdullah pudo distinguir el fino hilo de sangre que resbalaba por su barbilla.

Era demasiado. Se desmayó.

Despertó en su cama de palacio. Se sentía extraño. Junto a él, su mentor Elam permanecía con la cabeza gacha, sollozando lágrimas de sangre.

El joven notó con extrañeza que no tenía hambre ni sed, pero sí una ansia desconocida que nunca antes había sentido.

Elam cerró la puerta. Había tenido que convertir al joven en Vampiro para que no muriera en aquel frío callejón. Pero también había tenido que luchar... quizá por única vez en su no-vida, para expulsar a aquel Nosferatu que codiciaba la sangre del pequeño.

Se llevó una mano al costado... un observador atento podría observar los restos de una cicatriz que comenzaba a cerrarse y desaparecer muy, muy lentamente.

Dentro de la habitación, Abdullah sintió el dolor de su sire. Apoyando su pequeña cabeza en la almohada, comenzó a sollozar...

Lágrimas de sangre.

Sugerencias de Interpretación: El cuerpo de Abdullah puede ser el de un joven adolescente, pero sus palabras y la sabiduría de su mirada no lo son. Habla con una tranquilidad y seguridad pasmosa, y sus ojos tienen una mirada profunda y triste.

Gárgoris

Habis, el Marinero Nocturno

“Escucha el rugido de las olas. ¿Crees que intentan decirnos algo?... sí, es la voz de Gárgoris que nos desea buena suerte”

Habis es la progenie de Gárgoris, y si atendemos a los rumores su único chiquillo. Fue Abrazado tiempo atrás, en el apogeo de Tartessos la Bella. Habis era un avezado marinero griego que regresaba de las Islas del Estaño, consiguiendo surcar las fuertes corrientes del Océano, entonces tarea imposible. Se dice que aquello, unido a la innegable belleza del Vástago, despertó el interés de Gárgoris, reacio a crear progenie.

La destreza de Habis embelesó a Gárgoris, que le siguió avanzando bajo las aguas. Una noche en que el griego desembarcó en el Sur de Hispania, mientras dormía junto a una hoguera, Gárgoris le Abrazó.

El marinero sintió como su vitae escapaba y temió morir. Pero recibió a cambio otro don, doloroso y esperanzador al tiempo. Era libre de navegar eternamente, pero siempre a la luz de la luna.

Pronto se forjó una leyenda en torno al marinero de la noche. Habis, lejos de molestarse, se sintió halagado.

La leyenda perduró, pero nadie conocía al misterioso marino. Habis abrazó a toda su tripulación, y juntos navegaban toda la noche, mientras de día se sumergían en las aguas junto a su embarcación de alas blancas.

Hoy, en la Edad Oscura, su leyenda se confunde con la de su sire.

Bajo la luz de la luna, una sonrisa adorna la faz de Habis. Es libre para navegar... por la eternidad.

Sugerencias de Interpretación: Su voz tiene la profundidad del rugido marino, terrible en su ira y majestuoso en su calma. Viste ropas sencillas, pero siempre impolutas, una camisa blanca desabrochada a la altura del pecho y un pendiente en su oído izquierdo.

Lleva la barba morena recortada y bien cuidada, y sus ojos grises son increíblemente expresivos. Se dice que nadie resiste la mirada de Habis durante más de un segundo.



Otros

Bellido Dolfos

Respeto y desconfianza. Desea convertirse en Vampiro pero teme las consecuencias y no se fía de su sire. Sabe que puede morir en el abrazo y desconfía. Espera el momento propicio para ello, y todo parece indicar que si se convierte en vampiro su primera víctima será Urraca. Un diablerizador en potencia, en fin.





Apéndices

La orden de Calatrava

Las órdenes militares españolas eran congregaciones religiosas y militares. En sus miembros se unían la doble condición de monje y caballero dedicado a combatir a los musulmanes. Nacidas en Oriente con ocasión de las cruzadas, Hospitalarios y Templarios pronto se extienden por Cataluña, Aragón y Castilla donde aparecen a principios del siglo XII. La fortaleza de Calatrava había sido encomendada para su defensa a los templarios por Alfonso VII de Castilla y León. Es abandonada por ellos en el año 1147, que se declaraban incapaces de resistir el empuje almohade. Este hecho hizo que en Enero de 1158 se encargase de la defensa de la plaza Fray Raimundo de Fitero y un grupo de sus monjes cistercienses y de caballeros, que formaron la primera Orden Militar española que será confirmada por el Papa Alejandro III en 1164 adoptando la regla cisterciense.

Dos años después se crea la Orden Militar de Alcántara que en su origen se llamaba de San Julián Pereiro y dependió de la de Calatrava, siendo en 1177 confirmada por el Papa.

En 1171 la Congregación de Freires de Cáceres recibe la confirmación pontificia.



Notas del autor:

Comencé a escribir "Vestigios de Gloria" porque me parecía muy triste el disponer de un inmenso escenario como es nuestro país en la época medieval, y no conocer apenas nada sobre él. La idea inicial fue hacer una guía de historia, destinada a dar información rápida y concisa a los Narradores que jugaran en la España medieval, pero pronto empezó a engordar con nuevas ideas y proyectos. Algunos fructificaron (dos nuevas líneas de sangre, descripción de la sociedad e historia cainita de la Edad Media...), pero otros muchos se quedaron en el camino, bien por falta de tiempo o por la necesidad moral que tenía de sacar cuanto antes Vestigios al público en general (Que *sigh*, sigue siendo muy pequeño). Espero que, cuanto menos, os parezca una guía útil para aplicar en alguna de vuestras campañas perdidas (*¿y si jugamos en la España medieval una partida? Tampoco debe estar mal*)


Las dos líneas de sangre fueron diseñadas como complemento de la guía, pero pronto adquirieron personalidad propia. En especial los Qasi fueron creados para llenar un inmenso vacío.

El vacío al que me refiero es el inmensamente culto Imperio del Islam. Los árabes, amantes de la cultura y del arte, en su época incluso más tolerantes que los cristianos, abiertos a influencias externas, traductores de las obras griegas... No pudieron conseguir tanto en un mundo de tinieblas sin la ayuda de los cainitas. Los brujah eran también amantes de la filosofía, sí, pero su número era pequeño en el Islam, y muchos aún lamentaban la caída de Cartago y se hallaban perdidos en sus propios odios. Los assamitas no eran precisamente el tipo de vampiros tolerantes y abiertos a influencias exteriores que gobernaron durante tantos años el Islam, y no digamos ya los ravnos o los Seguidores de Set, un Imperio tan bien estructurado y con una burocracia organizada no podía ser regido por aquellos que convierten en caos todo lo que tocan.

Así pues, decidí dar una importancia vital a los Qasi en lo que fueron los primeros años del Islam, antes de la matanza de los Omeyas, y relacionarlos con esa dinastía árabe cuya continuidad se hizo realidad en el Califato de Córdoba. Los Qasi eran esos vampiros tolerantes y cultos, amantes de la cultura y traductores de la filosofía griega que les faltaba a la historia cainita del Islam.

Los gárgoris son una apuesta personal. Existió hace unos 6000 años en España un Imperio que rivalizaba con el fenicio en capacidad comercial y cultura, inspirador de mitos y leyendas para los escritores griegos (Tragicomedia de Gárgoris y Habis, Gerión el gigante de tres cabezas que fue primer rey de Tartessos, matado por Hércules) Ese fue el Imperio de Tartessos, que también tiene fundamento histórico (Herodoto habla del último rey de Tartessos, Argantonio, y en Cerdeña existe una piedra conocida como *la piedra de Nora*, según la leyenda lo único que queda de la ciudad fundada por Norax en la isla, pero cuyas inscripciones aún no se han logrado traducir con fidelidad), Incluso en la Biblia hablan de las "Blancas naves de Tarsis" que comerciaban con el rey Salomón llevando monos y pavos reales procedentes de Gibraltar, y estaño de las islas británicas.

Luego llegó el personaje de Job, el Lasombra ambicioso que, ciertamente, se mantiene en las sombras, que busca el poder entre los cainitas y no entre los mortales...



el conspirador perfecto. O Álvaro, el vampiro que no destaca especialmente pero sus milenios de experiencia le han conferido un grado, Miguel el cínico fatalista con mente calculadora, Joan el lasombra arrepentido que quiere alcanzar su particular golconda... personajes que en principio fueron "de relleno" pero que pronto se salieron de la pantalla de mi ordenador, invadieron mis sentidos y consiguieron que sintiera lo que ellos sentían, escribiera una historia creíble...

Y, pronto, la campaña *tizona*, cuya primera parte ya está terminada y usa los personajes y mucha información de esta guía.

Sólo me queda una cosa por decir, gracias.


Gracias a todos aquellos que habéis leído esto, pues sin vosotros esta guía no tendría sentido. (¿Qué sería un escritor si nadie leyera sus libros?)

Porque a veces es más difícil leer que escribir

Antu







Agradecimientos:

A la enciclopedia Microsoft Encarta 98®, por ahorrarme horas de tediosa escritura sobre la historia de España.

A Peter *hoy te toca dirigir* hasta nuestro próximo trabajo conjunto sobre Vampiro.

A Tomás *the elf* por ese toque de madurez que aportas a las partidas.

A Juancho *Valadil* por esas interminables horas en el mud.

A Aitor *Hamerfall Lover* por su interés en todas las cosas de Vampiro menos en las que escribo yo.

A Rubén *ya tengo terminada esa partida* por sus maravillosas sesiones como máster (a ver si te decides a dirigir de una vez y dejas jugar a otros)

A Rosario *La niña feliz* por sus amenos diálogos en medio de las partidas. (¿Y ahora qué tengo que hacer?, ¿hay que tirar otra vez los dados?)

A Santi *Donatello* por nuestros amenos diálogos sobre el sexo opuesto (Agita Puri)

A Mario *Odio Darkajes* por ser quien me introdujo en el mundillo del rol... aunque nuestros gustos se hayan distanciado desde entonces.

A Juancar *El mercenario*, que te vaya bien en el ejército.

A Moly *Hola, me llamo Nekane, soy comerciante... y vengo a comerciar* por sus brillantes ideas sobre cómo entrar en una ciudad medieval a altas horas de la noche.

A Nachete *el Duende Rojo* por ser el Malkavian más perfecto que conozco (aunque nunca se haya hecho un Malkavian)

A Dani *El Abogado del Diablo* (¡sácate de una vez el carnet, que vas a cumplir los 20!)

A Ciyo *Calvo de Luz* por esa amable sonrisa que siempre luce.

A Distrimagen por haberme publicado vestigios de Gloria en una dirección que no existe (sonrisa maquiavélica ☺)

A Seve, el desconocido más famoso.

A Jose *Anaberas* por ser, como yo, otro de los grandes amantes de Edad Oscura®.

En fin, a todos los que habéis leído esta guía. Porque cada uno de vosotros ha conseguido hacerme un poco más feliz, haciéndome sentir que todo este trabajo no ha sido en vano.

Disclaimers:

Vampiro: La Mascarada™, Vampiro: Edad Oscura™, Hombre Lobo., El Apocalipsis™, Mago: La Ascensión™ son propiedad intelectual de White Wolf, Inc y La Factoría de Ideas. Cualquier otra imagen o nombre contenido en este website es propiedad intelectual de su autor y de la empresa que lo publique. La mención o referencia en estas páginas a cualquier compañía o producto no es un ataque a las marcas registradas o derechos de autor concernidos.



Nuevas Disciplinas



Las dos líneas de sangre que habitan en la Península Ibérica poseen cada una su propia disciplina, mejorada durante milenios por el fundador del clan. Gárgoris y Elam dejaron a sus chiquillos un legado de poder que puede llevarles a la gloria... o a la ruina.

Norax

El nombre de esta disciplina proviene del nieto de Gerión, primer Rey de Tartessos. Norax era un hábil navegante y conquistador, y fundó en Cerdeña la ciudad de Nora.

● Los murmullos de la brisa

El cainita ha de pasar una tirada de Percepción+Navegación a dificultad 5. Si tiene éxito, la brisa le susurrará cual va a ser el tiempo meteorológico las próximas horas. Con 5 o más éxitos se puede predecir el tiempo que hará el día siguiente. Este poder sólo puede ser utilizado cuando el Cainita se halle cerca de cursos de agua (ríos, lagos, océanos)

●● Calmar las aguas

Con este poder los Gárgoris son capaces de dominar una pequeña extensión de agua. Permite calmar el oleaje o abrir una pequeña vía en un arroyo o río de poco caudal, al igual que calmar las aguas en torno a una embarcación, eliminando posibles penalizaciones. Para ello ha de pasar una tirada de destreza+navegación con una dificultad a discrección del narrador, dependiendo de la situación.

●●● El tridente de Neptuno

Dada la relativa inseguridad de la Península por aquel entonces, Gárgoris decidió estudiar profundamente la disciplina Norax, y a partir de *Calmar las aguas* desarrolló este poder, a la vez ofensivo y defensivo.

Uso: Pasando una tirada de Destreza+Navegación a nivel 6 el Vampiro controlará un torrente de agua (ha de existir algún recipiente o curso de agua cerca, de donde extraer el líquido) El tridente golpea con 6 dados de daño a un oponente o con 3 dados si se divide entre varios (hasta un máximo de tres enemigos) También se usa para apagar antorchas o pequeños fuegos.

●●●● Fundirse con las Aguas

El cuerpo de los Gárgoris, habituado al ambiente marino, se disuelve en las profundidades fundiéndose con su líquido entorno. Sin embargo, en su forma acuso el cainita queda imposibilitado de realizar cualquier acción que no sea volver a adquirir su configuración original. Es la versión Norax de *Fundirse con la tierra*, aunque queda limitada a vías de agua, lógicamente.

●●●●● Surcar las aguas

Origen de leyendas y fábulas, los Gárgoris controlan la estructura interna del agua, concentrandola de tal modo que se convierten en un medio sólido por el que caminar. Aquellos que vean al cainita pensarán que esta caminando sobre las aguas, pues no hay cambio visible en el líquido. No se necesita pasar una tirada para activar este poder, aunque dura dos turnos por punto de Fuerza de Voluntad.

●●●●● Las Alas del Viento

Con una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 el cainita puede planear en el aire una longitud igual a cinco veces los éxitos conseguidos, en metros. Si la tirada se falla, el Vampiro caerá al suelo en el mismo lugar sin sufrir daño. Si es una pifia, el Vampiro se estrellará contra el suelo. El cainita logra esto acumulando las moléculas de agua que flotan en el ambiente, creando una leve capa que disminuye su velocidad de caída. Al igual que *Calmar las aguas*, debe encontrarse cerca de un curso fluvial para poder utilizarlo.

●●●●● ● El Señor del Océano

Se dice que este poder es el preferido del propio Gárgoris. Gracias a él su progeie se desplaza sobre las aguas libremente, tanto que el océano mismo escucha su llamada y le transporta a cualquier lugar que desee. El cainita ha de pasar una tirada de Fuerza de Voluntad a nivel 7 con dos o más éxitos para hacer que el Océano le escuche. Una vez hecho esto, el vástago habrá que pensar en un destino concreto, y será transportado allí sobre las aguas. (Lógicamente esto queda limitado a lugares costeros o que se hallen a las riberas de un río/lago) Hay que tener en cuenta que, aunque la velocidad de transporte sea mayor, aún existen distancias muy grandes (por ejemplo, cruzar el Atlántico, recorrer todo el mar Caspio de norte a Sur) para ser realizadas en un día. Este poder, combinado con *Fundirse con las aguas*, es uno de los más valorados por los Gárgoris.

●●●●● ●● Llllllllamar a las Hijas del Mar

El vástago de Gárgoris que domine la disciplina Norax será capaz de invocar a los espíritus del agua, las nereidas, para que le ayuden en una empresa concreta. Las nereidas son muy caprichosas, no obstante, y el vampiro puede tener problemas para dominarlas. Las nereidas son seres faéricos, y poseen ciertos poderes propios de las hadas. (Ver *Changeling* para información más detallada)

Uso: El Vampiro ha de tirar fuerza de Voluntad para llamar a una caprichosa nereida a su presencia. El número de éxitos determinarán el comportamiento de la nereida hacia su invocador:

#1 éxito: La llamada ha sido demasiado débil para que ninguna nereida se vea obligada a acudir; sin embargo una de estas curiosas criaturas acudirá a la superficie y fingirá haber venido en respuesta a la llamada del Vampiro, aunque en realidad lo que desea es jugar con el vástago. Dejamos a los másters imaginativos las ideas ☺

#2 éxitos: La nereida ha sido atraída a regañadientes y permanecerá con el Vampiro el momento justo para realizar la tarea que le sea encomendada y marcharse, aunque no la realizará por completo y volverá varias veces al vampiro en busca de instrucciones nuevas con el solo fin de irritarle. Cuanto más precisas sean las instrucciones, mejor desempeñará el trabajo. Sin embargo, ante instrucciones que sean mínimamente ambiguas o que puedan ser interpretadas de varias formas siempre lo harán de forma equivocada por esa misma razón. Además partirá en 1 hora a partir de la invocación.

#3 éxitos: La nereida desempeñará la tarea indicada sin rechistar, hasta un máximo de 5 horas, luego marchará.

#4 éxitos: La nereida desempeñará la tarea indicada hasta que amanezca sin rechistar.

#5 o más éxitos: La nereida complacerá al vampiro en todo lo que le pide hasta el amanecer... le ha caído bien y desea ayudarle

· Una nereida típica es:

Fuerza	1	Apariencia	6	Inteligencia	3
Resistencia	1	Manipulación	5	Astucia	6
Destreza	4	Carisma	2	Percepción	4

Fuerza de Voluntad: 3

Habilidades: Navegación 5, actuar 4, sabiduría popular 5, etiqueta 4, ocultismo 2

Niveles de Salud: lastimada, lesionada, herida, malherida, incapacitada

· Una nereida puede:

- Moverse libremente por las aguas, transportando a otra persona de no más de 80 kg.

- Usar los poderes Tridente de Neptuno, Calmar las Aguas, y la senda Rego Aquam hasta nivel 5.
- Disolverse en una cantidad de agua superior a 10 litros (una cuba de agua para bañarse sería suficiente), y desplazarse bajo las aguas en esa forma.
- Usar el poder Fascinación (Presencia ●) con reserva de dados 10.
- Y otros poderes típicos de hadas o que crea conveniente el narrador.

●●●●● ●●● Las Blancas Naves de Tarsis

Los Gárgoris son los descendientes de los pobladores de *Tartessos* o Tarsis, el gran imperio marítimo que cinco milenios antes de Cristo comerció con medio mundo. Durante aquella época se forjó la leyenda de las Naves aladas de Tarsis, las blancas galeras que recorrían el océano surcando las aguas con la velocidad del viento.

Estas naves fueron creación del propio Gárgoris, que descubrió el secreto de su construcción y lo transmitió a sus vástagos más cercanos.

Quizá este sea el motivo de que nadie haya visto uno de estos barcos en siglos. Los pocos que conocen el secreto prefieren mantenerlo y casi nunca harán uso de este poder. Sin embargo hacia el año 1197 hay muchas maneras de camuflar un barco, y aún circulan rumores de esbeltas embarcaciones capaces de surcar los mares a velocidades endiabladas.

Gastando un punto de Fuerza de Voluntad y dos de sangre un Gárgoris puede llamar a una de las blancas naves de Tarsis desde Arcadia. La nave podrá mantenerse en el mundo físico por tantos días como puntos de sangre vaya gastando el Vampiro. A partir del séptimo, el coste se duplicará, y aumentará en uno cada semana que pase.

La embarcación tiene el aspecto de una esbelta goleta de velas blancas, y puede viajar a una velocidad endiablada aun transportando a toda su tripulación (cabén 20 hombres)e independientemente del viento que sople.

●●●●● ●●●● La ira de Poseidón

Sólo se sabe de un cainita que posea este increíble poder, Gárgoris. Por tanto aquí me limito simplemente a explicarlo sin entrar en detalles para una aplicación práctica.

Se dice que Gárgoris, en profunda sintonía con los mares, aprendió lo difícil que resultaba dominarles... sin embargo, también descubrió la manera de irritarlos.

En la batalla naval entre tartesios y fenicios por la ruta del Estañó y el comercio con las Islas Británicas, las hasta entonces en calma aguas del Mediterráneo se agitaron y comenzaron girar y a crecer. Olas de varios metros de altura surgieron en el centro mismo de la flota fenicia, y los púnicos perdieron más de la mitad de sus barcos.

Gárgoris, sigiloso se había ofuscado en el interior de un trirreme fenicio, y usando sus conocimientos había irritado a las aguas de tal modo que estas decidieron vengarse.

Huelga decir que el Cainita había meditado sus movimientos cuidadosamente, y usando sus poderes escapó de aquel infierno sin sufrir daños.

Años más tarde, fue la ciudad de Gades (Cádiz) la que sufrió los devastadores efectos de este poder. Un tremendo maremoto barrió los muelles de la ciudad sepultando a su flota bajo una columna de agua. La ciudad sufrió una inundación de la que no se recuperarían en meses.

Hadith

Hadith, *tradiciones* en idioma islámico, es el exótico nombre que los Qasi han dado a su disciplina paterna. Se dice que Elam, el primero de los Qasi, recogió esta disciplina en un tratado de varios tomos que hoy reposan en las estanterías de la Biblioteca de Córdoba. Las *Hadith* fueron desarrolladas como medio de defensa contra el entorno siempre hostil que rodea a los Qasi.

● Escudo Mental

El poder más simple y a la vez más eficaz de las Tradiciones permite a los Qasi bloquear su mente a los poderes de sus semejantes. El pragmatismo y la fortaleza mental de los Qasi les hace especialmente resistentes a cualquier intento de manipulación psicológica. No requiere ninguna tirada de dado y aumenta en 1 la dificultad de afectar al que lo usa con cualquier Disciplina o magia mental (Presencia, Dominación, Dementación, Rego Mentem) Las disciplinas como Quimerismo o la magia del tipo *imágonem* (ilusiones) no se ven afectadas por esto, al no afectar directamente a la mente/sentimientos del objetivo. Asimismo, a partir de nivel 3 en Hadith, el vampiro añade 1 a sus tiradas de Fuerza de Voluntad para resistir manipulaciones, magia mental, Presencia/Dominación etc.

●● Sentido del Peligro

Todos estos milenios viviendo en un entorno hostil han orientado la Disciplina de Auspex creado una especie de "sexto sentido" en los Qasi. Cuando algún peligro les aceche, los Qasi notarán que algo va mal (pide al jugador que te indique cuál es su sensación de que algo va mal, por ejemplo: "Un picor en el cogote" y cada vez que le aceche un peligro le *picará el cogote*) Si el peligro es de una naturaleza especialmente sutil el Narrador puede pedir una tirada de Percepción+Alerta a dificultad variable.

Aunque no sean capaces de decir exactamente qué es, los Qasi sabrán que un peligro les acecha y de dónde proviene. Aunque derivado de Auspex, el nuevo poder fue recogido en los tomos de las Hadith (Tradiciones) y es enseñado a los neonatos como parte de esta Disciplina.

●●● Juzgar

Aunque también basado en Auspex, este poder ha sido modificado y convertido en seña de identidad para los Qasi, y les ha valido el apodo que ostentan con orgullo ("*Jueces*")

Mediante este poder, tirando Percepción+Empatía a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo el Qasi puede discernir las motivaciones y deseos de un objetivo con respecto a un tema en concreto. El número de éxitos obtenidos determinará la profundidad de su juicio. (Ejemplo: con un éxito puede percibir miedo, tensión, mientras que con tres puede determinar si el objetivo ha cometido el delito por el que es juzgado. Un fallo indica que el Qasi interpreta lo percibido de manera errónea, llegando a conclusiones falsas, mientras que un fracaso indica que el Qasi interpreta exactamente lo contrario de lo que percibe. Esto es, si alguien ha cometido un asesinato lo verá como un pobre inocente al juzgarle.)

●●●● Escudo Mental Mayor

Este poder es exactamente idéntico a *Escudo Mental*, con la salvedad de que el Qasi extiende su poder a varias personas. El Qasi puede ampliar su zona de influencia a tantas personas como le permita su nivel de Hadith, hasta un máximo igual a su inteligencia (un número mayor estaría por encima de su capacidad mental). Sólo el Vástago recibe el bono a su Fuerza de Voluntad (Ver *Escudo Mental*), no así los demás que se encuentren bajo su protección mental.

●●●●● Espada de Damocles

Mediante este poder, el Qasi utiliza las inquietudes de un objetivo haciendo que se manifiesten físicamente como una espada que flota verticalmente y con el filo hacia abajo apuntando sobre su cabeza.

El Qasi deberá pasar una tirada de Fuerza de Voluntad a una dificultad determinada por el nivel de Camino del Objetivo.

Normalmente el objetivo se moverá lentamente y mirará nerviosamente de reojo la espada. La espada no descenderá sobre la cabeza del desdichado a menos que éste intente alguna acción brusca, infligiéndole en este caso un daño igual a 10 menos su Fuerza de Voluntad en dados. Este daño no es físico, puesto que la espada no es real, sino fruto de los propios temores del sujeto. Esto implica que nadie puede morir a causa del golpe, sino que como mucho quedará inconsciente debido al shock. De hecho, cada vez que la espada golpee al objetivo, si este no recibe ningún daño se desvanecerá en el aire, rota la ilusión.

El verdadero mérito de este poder es el de usar los propios miedos del sufrido objetivo, que seguramente temerá hacer movimientos bruscos y no pensará en otra cosa mientras la espada penda sobre su cabeza.

●●●●● ● **La Voz del Confesor (Empatía)**

Este poder permite al Qasi utilizar los propios remordimientos del sujeto en su contra, intensificándolos hasta cotas insospechadas. El objetivo verá en el vampiro una especie de tabla de salvación, y se arrodillará ante él confesando sus pecados.

Modo de uso: Sólo puede ser utilizado contra un objetivo visiblemente hostil hacia el cainita que usa el poder. Éste hará una tirada de Carisma+Empatía contra la fuerza de Voluntad del sujeto, y si tiene dos éxitos o más el objetivo cesará sus acciones contra el cainita, se arrodillará ante él y le confesará sus pecados más recientes. Lo que le confiese depende del sujeto, quizá nimiedades le parezcan pecados más importantes que un asesinato, etc.

●●●●● ●● **Calmar los ánimos**

La fama de diplomáticos de los Qasi les precede, y una de las razones es este poder en particular. Gracias a él, el Qasi puede poner tranquilidad en una situación que se esté tornando especialmente tensa. Gastando un punto de sangre y pasando una tirada de manipulación+subterfugio a dificultad 7, el Qasi conseguirá calmar los ánimos de un grupo irritado, o quizá de dos grupos enfrentados. Si el grupo/s es especialmente numeroso, el narrador debería ajustar la dificultad y/o el gasto de puntos de sangre a su discreción.

●●●●● ●●●● **Meditación**

Tras siglos y siglos de estudio, los Elamitas (Vástagos directos o muy próximos a Elam) perfeccionaron su técnica de meditación hasta cotas insospechadas. Sacrificando dos noches y otros tantos puntos de sangre, los Qasi que conocen los secretos de meditar se vuelven inmunes a los efectos del frenesí e ignoran los de la Verdadera Fe durante una noche, pero no pueden realizar ningún acto violento o la Bestia se adueñará de ellos, anulando los efectos de la meditación y provocando que entren automáticamente en frenesí. Esto podría traer consecuencias secundarias, como la expulsión nominal del Clan, aunque afortunadamente nunca ha ocurrido. Del mismo modo, tampoco pueden alimentarse de sangre humana o la visión del líquido vital les desconcentraría, anulando también los efectos de la Meditación.

Tizona

La espada del Cid

Esta crónica para 3-5 jugadores está ambientada en la Hispania medieval, más concretamente Aragón. Es la crónica que acompaña a “*Vestigios de Gloria*”, una guía para Vampiro: Edad Oscura escrita por un servidor, y que está en proceso de gestación, y de la que ya tenéis la introducción en la Biblioteca de Cartago. La crónica consta de varias partes, relacionadas entre sí. Esta es la primera.

Preludio

Las sombras se extienden cubriendo Sarakusta Albaida “la Blanca”, Zaragoza.

La ciudad duerme. Es una fría noche de 1118.

En las calles se deslizan, silenciosas como la niebla, siluetas oscuras vestidas al estilo árabe.

La batalla ha comenzado.

La ciudad ya es cristiana, pero sólo para los humanos. Esta noche los cainitas decidirán quién es su verdadero dueño.

Otras sombras, aún más oscuras, descienden sobre la urbe. El clan Lasombra ha entrado en la batalla. Una silueta encapuchada cae al suelo, inmóvil. Otras dos se vuelven, incrédulas, sólo para correr la misma suerte.

Bajo la pesada tela del turbante, unos ojos rojos brillan de ira y miedo.

Un movimiento ágil de sus manos y las siluetas abandonan la calle. Son demasiado pocas. Las puertas de la ciudad están custodiadas. Ghouls Lasombra. Hay algún Ventrue entre ellos.

Los Assamitas caen uno tras otro, pero no solos. Las calles de Zaragoza se tiñen con la sangre de los Vástagos de Caín. Caen muchos vampiros de ambos bandos.

De pronto, se oye un grito. Los Assamitas han encontrado el cuartel Lasombra. Muchos Magistri caen, fulminados. Sólo gracias a la ayuda del clan Ventrue logran escapar. Pocos y mermados, Lasombra y Assamitas se retiran, aquéllos a lamer sus heridas, éstos de vuelta a Al-Andalus.

Zaragoza ha caído.

Introducción

Año 1168. La ciudad de Zaragoza lleva medio siglo en manos cristianas. Es una urbe joven, al menos para los vampiros.

El Reino de Aragón está dominado por los Lasombra. Pero su capital es una excepción. Tras la batalla en la que la ciudad fue arrebatada de manos assamitas, los Lasombra sufrieron grandes pérdidas. A consecuencia de esto, sus aliados Ventrue procedentes del sur de Francia y Cataluña se hicieron fuertes y tomaron el control del Principado.

Don Diego, conde de la ciudad de Zaragoza, es el actual Príncipe. Un gobernante sabio y honrado, una estaca en el corazón del poder Lasombra.

Mientras, dentro de su corte, los *magistri* conspiran para tomar el control. De momento, una ambiciosa cainita, Michelle, se ha infiltrado como dama de la corte. De apariencia inocente e infantil, alberga en su interior un pozo inagotable de astucia e intrigas. Michelle respeta la estructura de su clan, pero ha ido malogrando sutilmente todos los proyectos de éste para hacerse con el control del trono. La causa es clara: Michelle lo quiere para ella misma, no para entregárselo a nadie, aunque sea de su sangre.

Nadie sospecha nada dentro de la corte. Excepto quizá León, un Antiguo Ventrue cuya larga no-vida ha ayudado a no fiarse de nada ni de nadie. Sin embargo, algo se está fraguando. Algo muy peligroso.

Michelle ha conseguido la ayuda de un neonato Baali que promete mucho, Damien. Con la falta de escrúpulos que caracteriza a los de su clan, ha engatusado al cainita para que invoque un demonio tentador que corrompa al Príncipe Diego y le sirva el trono en bandeja. Damien está vinculado a ella ahora, y hará todo lo que desee.

Sin embargo, parece que Michelle ha sobrestimado la habilidad de Damien...

Tras las presentaciones básicas, los personajes (en su mayoría cristianos de alguno de los Reinos del Norte de la Península) recibirán una invitación a la corte del Príncipe. Es recomendable que alguno de los personajes sea un Ventrue, Toreador o Brujah con algo de Influencia o Posición, en quien confiará el Príncipe y servirá de gancho para el resto. En cuanto a los demás, si viven en Zaragoza y frecuentan la corte, es normal que el Príncipe les invite a la celebración del 75 aniversario de la conquista de la ciudad. Si no... bueno, ahí es donde se nota la diferencia entre un buen y un mal Máster. De vez en cuando no viene mal “sebastopolear” un poco (Esto es, reunir a los personajes porque sí, por ejemplo en la típica taberna-que-sirve-para-todo. La palabra Viene de una partida que jugamos de Street Fighter, donde casualmente Ryu –Pj- volvió de un viaje de 5 meses y se encontró con Chun-Li –otro Pj- que había ido a buscarle *precisamente* en ese momento. Se nos ocurrió comentárselo al Master, y éste respondió: “me da igual, como si vas a Sebastopol. El caso es que te tienes que encontrar con ella y punto” ☺)

Puede ayudar introducir algún PNJ ‘de enlace’. Por ejemplo, Silvane Landreau, descrito con detalle más abajo. Es un Ravnos de 8ª Generación que conoce a casi todo el mundo. Va vestido con un traje de tela con capa de estilo recargado, casi renacentista, color azul brillante, y un sombrero de ala ancha del mismo color. Se encontrará de camino hacia Zaragoza para intentar vender sedas de Oriente, de las cuales ni la mitad son sedas y de ellas sólo hay dos de Oriente. Topará casualmente con el personaje en algún pueblecito del camino, donde estará recogiendo su carromato entre protestas ante el poco gusto de los lugareños. Intentará vender uno de sus paños al personaje. Si éste es femenino y de buena apariencia (4 o 5) le ofrecerá un hermoso vestido de seda (¡increíble!) verdadera. Silvane conoce sin duda al sire del personaje y le lanzará pequeñas indirectas durante el camino. (Cosas como “espero que sigáis así durante *mucho* tiempo”, o “debemos ponernos en marcha pronto; el sol aprieta mucho por estos contornos, ¿verdad?.” Aparte de esto, el Ravnos tiene contactos en los gremios del hurto de casi todas las ciudades aragonesas y del sur de Francia.

Convendría que el Ravnos tomara confianza con alguno de los personajes antes de la fiesta. Por ejemplo, el personaje podría ir de caza (sospechando que Silvane conoce su identidad vampírica pero sin estar completamente seguro) en un callejón estrecho. Cuando intente morder al mendigo o humano de turno, Silvane aparecerá y le detendrá poniendo una mano en su hombro, diciendo algo así:

“¿Quieres que descubran qué eres? Estas calles tienen ojos.”

Ante las posibles objeciones del jugador, Silvane replicará:

“Estás en el corazón de la red de ladrones de (la ciudad). Detrás de cada esquina, puerta, ventana, hay uno de ellos acechándote. Cuida mejor tus pasos la próxima vez.”

Parece increíble lo útil que puede resultar un personaje de este estilo para introducir a los personajes y para desahogar la tensión del Narrador, hacedme caso.

Escena I: La fiesta

Don Diego tiene su corte en un castillo de su propiedad a las afueras de Zaragoza. Las tierras a su alrededor están bien cuidadas y no poseen cultivos de ningún tipo. El interior del castillo, empero, es opulento, digno de un monarca. Hermosos tapices que representan batallas de la Reconquista decoran las paredes, y casi todo el suelo se encuentra oculto bajo hermosas alfombras de manufactura árabe o flamenca.

Hasta medianoche, nobles humanos compartirán la fiesta con los cainitas, ignorantes de su verdadera naturaleza. A partir de las doce los invitados humanos abandonarán el castillo de vuelta a sus hogares y sólo permanecerán los Vástagos. El Príncipe también estará ocupado hasta entonces, y sólo hablará con un PJ de su confianza, mientras los demás deberán esperar al momento de la presentación.

Entre los invitados no cainitas se encuentran: el Marqués de Vielha, D. Fernando, un hombre de mediana edad, alto y bien vestido, que ha sido dominado por don Diego. El barón Guillermo, un joven enfermizo que tiraniza a sus súbditos. Y el barón Ezequiel. Un personaje curioso, que en realidad es un Hombre Lobo de los Colmillos Plateados. Descríbelo así:

Ante ti se encuentra el barón de la montaña helada. Es un hombre de unos cuarenta y tantos años de edad. Increíblemente apuesto. Una diadema dorada de manufactura visigótica recoge su cabello plateado hacia atrás, cayendo sobre sus hombros. Su porte desprende un aire de nobleza y majestuosidad sublimes, y sientes que te encuentras ante alguien muy poderoso.

Si el PJ de confianza le pregunta al Príncipe sobre el barón Ezequiel, éste le responderá:

“No, no es uno de los nuestros. De hecho, es el único noble de la región sobre el que no ejercemos ningún poder en absoluto. Se ha mostrado especialmente resistente a nuestros intentos de manipulación.” Si el PJ sigue preguntando, el Príncipe seguirá:

“Parece que cuenta con el apoyo de los Brujah de la zona. Con sus estúpidos ideales de un gobierno justo esos *filósofos* han encontrado una causa por la que luchar. Además sospechamos que algún

Gangrel también está activo por la zona. Muchos de los nuestros han sido encontrados hechos pedazos por garras -que no eran las de un animal- en los alrededores de su feudo.”

El Príncipe rehusará entrar en más detalles. En su opinión esos no son los problemas más urgentes que tratar.

La corte es frecuentada por Marco di Fiorenza, un extravagante Toreador italiano. Sus modales son exquisitos y su estilo refinado, pero en su interior se encierra un sádico. Sigue el Camino del Diablo. (ver más adelante descripción del personaje). Si el personaje habla con Marco, éste se mostrará educado y cortés, especialmente si se trata de una mujer.

De hecho, Marco pasará gran parte de la noche cortejando a las damas de la corte, sean vampiras o humanas, buscando un “modelo” para su próxima obra.

Michelle no estará presente en la fiesta. Los PJs no deberían saber de su existencia hasta más adelante.

En cambio, si estará León, un Antiguo honorable caballero Ventrue de porte serio, pero de pocas palabras. Sin embargo, tendrá una interesante conversación con algún jugador si toma confianza. Pero esa conversación sólo se producirá más adelante, cuando el momento lo requiera (Ver Escena 2: sangre en la ermita). De momento, charlará de temas generales, sobre la ciudad, etc. León es un cainita muy perceptivo, y tiene un don especial para discernir el honor de un personaje.

Silvane Landreau acudirá a la fiesta con un elegante sombrero fuxia y un traje del mismo color, con una capa roja. Cuando el Príncipe lo vea pedirá disculpas a quienquiera con el que esté hablando y se acercará a él. Intentará echarle de la fiesta con suavidad, pero el Ravnos lo convertirá en un escándalo. Un personaje avisado se acercará al lugar de la conversación (normalmente aquél que conozca a Silvane) y averiguará que el Príncipe y Silvane mantienen una cruda relación.

Años atrás, el Príncipe descubrió un collar que pertenecía a su antigua esposa mortal, Laura, en posesión de Silvane, y expulsó a éste de sus dominios. La realidad fue que el Ravnos lo recibió como pago a uno de sus trapos falsos (ladrón por ladrón...).

El Ravnos defenderá su inocencia escandalizado, a voz en grito. Si el personaje se moja e intenta convencer al Príncipe de la inocencia de Silvane, tirará manipulación+empatía a dificultad 4 (el Príncipe no tiene muchas ganas de discutir por algo sucedido muchos años atrás, y cree que el ravnos le puede ser útil)

Deja que los personajes se vayan conociendo en el banquete (una buena manera es sentarlos juntos) Puede que algunos ya se conozcan de la corte. El resto deberán presentarse al Príncipe, y pueden inquirir sobre su carácter a otros invitados, entre ellos los Pjs de confianza de don Diego.

Cuando todos hayan sido presentados y hayan charlado un poco, el Príncipe se acercará al Pj que goce de su confianza. Le llevará consigo a un lugar reservado donde puedan conversar con tranquilidad, y le relatará los últimos sucesos: En un pequeño edificio, otrora monasterio, en la parte occidental de la ciudad, en un callejón cercano a la Catedral (antigua mezquita árabe), una secta de extraños ideales ha instalado su sede de culto. Dicen seguir la voz de Cristo, pero resucitan antiguas creencias paganas. Han conseguido difundir sus ideas entre las clases más pobres de la ciudad, de modo que el rey ha tenido que ceder ante el clamor popular que deseaba recuperar una antigua costumbre: una cacería nocturna que se celebraba la primera luna llena del Invierno (a la noche siguiente).

Sin embargo, a los Vástagos no les ha gustado nada esto, como es fácil de suponer, y el Príncipe desea que se tome una acción rápida y contundente contra el culto. El personaje, al gozar de la confianza de don Diego, y el resto de los personajes, por razones diversas (desconocidos en la ciudad, hábiles en el espionaje, etc. invéntate la razón si es necesario, pero que estén todos) han de infiltrarse en el culto y averiguar lo posible sobre éste.

También habrá ciertos detalles que discutir, por ejemplo la muerte de don Guillermo, cuyo sirviente don Gonzalo es codiciado por muchos vástagos nobles dado su alto sentido de la lealtad. El joven barón está enfermo de tifus y probablemente no sobreviva a la cacería, por lo que cualquier pequeño “accidente” serviría para acabar con esa molestia.

En este momento, el Príncipe habrá llamado a su presencia al resto de los jugadores junto con Silvane Landreau, cuyas dotes para el hurto y contactos serán un gran beneficio para la causa.

Cuando todos estén reunidos con el Príncipe y su senescal, un criado irrumpirá sin resuello en la estancia. Es un ghoul al servicio de Diego.

“Alteza, <resuello> Guzmán ha muerto <resuello>” dirá, bastante nervioso. Luego advertirá la presencia del resto de personas en la sala, y se encogerá, avergonzado.

Escena II: Sangre en la ermita.

Don Diego, ante la imposibilidad de llevar el asunto con una mayor discreción e intimidad, acudirá junto a los personajes al lugar del suceso. Se trata de una vieja ermita cercana a un pueblecito propiedad de d. Diego. Esta es la descripción de la escena:

En el interior de la capilla, junto a una columna, yace una figura vestida con una túnica marrón, cubierta de sangre. Junto a él, una antorcha consumida y un montón de cenizas, que reconocéis como los restos de un Vástago. Cerca, internándose un poco más en la capilla, distinguís otra figura yaciente, esta con ropas de cruzado completamente destrozadas. Una tercera, también con ropajes y armadura de cruzado, se apoya contra uno de los lados del altar. Parece como si un vendaval hubiera arrasado esta sala, y a todos los que estaban en ella.

Las cenizas son en realidad el cuerpo de Guzmán, que entró en frenesí (Rötschreck) ante la visión del fuego acercándose a su faz; y, librándose de sus captores, les arrebató una espada con la que empezó a repartir mandobles. Sin embargo, el fuego ya había prendido en él; y el sacerdote avivó las llamas lo más rápido que pudo, sin conseguir evitar la cólera del agonizante Guzmán, que con sus últimas energías mató al sacerdote con sus propias manos y dientes.

Aquí se encontrarán de nuevo con León, que mirará las cenizas con un cabeceo, e intentará comenzar una oración por su compañero. Pero no conseguirá finalizarla. En este momento aparecerá Michelle, entre las columnas. Se dirigirá a León. Con una tirada de Percepción+Empatía (dificultad 8: León es muy difícil de entender) los PJs se darán cuenta de la forma en que León mira a Michelle: una mirada de cólera, pero suavizada por los ojos de alguien que sabe lo peligroso que es desvelar sus emociones en esa sociedad.

Si algún personaje ha trabado amistad con León, puede que el caballero le confiese sus temores. Al ser preguntado por Michelle, responderá enigmáticamente: “Ah, Michelle. Cuidáos de la serpiente que se oculta tras su sonrisa de ángel” Pero se negará a dar más información. Sin embargo, pasando una tirada de Manipulación+Empatía a dificultad 6 León hablará al personaje de sus sospechas sobre Michelle. Nadie conoce a Michelle demasiado (domina perfectamente el arte de las sombras, y sabe como pasar desapercibida) pero León sabe que es una Lasombra y no se fía nada de ella ni de los de su clan. Todavía recuerda las tensas relaciones entre ambos clanes en la toma de Zaragoza.

Después de tan macabra escena, el Príncipe dará órdenes para limpiar la ermita de modo que nada salga a la luz y marchará cabizbajo dirigiendo apenas un saludo a los personajes. El senescal del Príncipe recordará a los personajes que están invitados a la cacería de la noche siguiente.

Ya es muy tarde, y los personajes deberían volver a sus moradas antes del amanecer.

Escena III: La cacería

A la noche siguiente, el castillo de D. Diego estará lleno a rebosar de gente, entre ellos los nobles que rinden vasallaje al conde (el marqués Fernando de Vielha, el arrogante barón Guillermo con su fiel caballero D. Gonzalo, y otros noblezuelos de poca importancia, en su mayoría cainitas o dominados)

Describe la escena, algo así:

Las nubes cubren parte del cielo, anunciando lluvia. El patio exterior del castillo bulle con la agitación de cientos de hombres y caballos. Cada noble ha acudido con su partida de caza propia, pero la del conde y Príncipe D. Diego es la mayor. Un séquito de perreros acompañan a los fieros mastines de fauces afiladas.

Los criados corren de un lado para otro preparando las armas de los peones y caballeros. La hueste es considerable, casi un pequeño ejército. Las últimas noticias parecen indicar que el rey no estará presente, y por tanto D. Diego es el noble de mayor rango que dirigirá la cacería.

Oís un relincho y un diálogo airado a vuestras espaldas. El joven barón Guillermo, con faz macilenta, azota despiadadamente con su látigo a un desafortunado criado que se ha cruzado en su camino. Cuando llega ante vosotros se abre paso bruscamente, despreciándoos mientras se dirige al senescal ordenándole que vaya a buscar al conde.

Probablemente los personajes se sientan ofendidos por el pequeño y arrogante tirano. Es lo que se pretende. El barón es un estúpido que cree tener poder cuando en realidad es un juguete en manos del conde. Se ha convertido en una molestia por su tiranía al frente del feudo, y D. Diego ya tiene planes para acabar con él. (Los ha discutido con su PJ de confianza) ¿qué planes? Haz que los jugadores piensen un poco...

Cuando los preparativos estén listos, la hueste saldrá del castillo con don Diego al frente. El Príncipe cabalgará junto al PJ de su confianza, explicándole cómo se desarrollará la cacería:

“Los perreros penetrarán con antorchas en el bosque por la parte meridional; su misión es hostigar a los jabalíes, mandándolos directos hacia nosotros. Los hombres de a pie sostendrán las picas preparados para el envite, mientras los caballeros abatirán a los animales a distancia”

Describe de nuevo la escena:

Las nubes que cubrían el cielo ha colisionado con furia: Relámpagos azules iluminan el firmamento, acompañados por el sordo retumbar de los truenos. Los caballos relinchan y piafan de puro terror, mientras siervos y pajes se santiguan, supersticiosos.

Incluso algún que otro orgulloso caballero gira la cabeza con miradas de inquietud.

Cerca de vosotros, más o menos a la mitad de la columna, se encuentra el patético y enfermizo barón Guillermo, agitándose de frío en la silla. Acompañándole, su inseparable y leal vasallo don Gonzalo. Algo más adelante distingues dos caballeros que portan su blasón, flanqueados por sus propios sirvientes.

Este es el momento clave. Los planes ya están hechos. Los jugadores se limitarán a esperar su turno y disparar desde lejos a los jabalíes (en principio).

Del follaje a ambos lados de la senda donde los caballeros esperan, se oirá un sonido y aparecerá un majestuoso lobo plateado. Se limitará a mirar a los personajes gravemente, escabulléndose en cuanto uno de ellos se acerque o bien lleguen los jabalíes. En ese momento la cacería seguirá su curso natural.

El lobo es, en realidad, el barón Ezequiel de la Montaña Helada. Los personajes no deberían acercarse a él ni tener intención de perseguirle (se trata de un elemento de “ambientación”). Sin embargo, la visión del lobo puede darles a los vampiros qué pensar, especialmente en lo que viene más tarde. Además, en la descripción del lobo podrías dejar caer alguna de las palabras que usaste para describir a Ezequiel. (Por ejemplo, la sensación de que te encuentras ante alguien muy poderoso). Esto no es una ayuda, simplemente refleja el parecido del lobo con su forma humana, el parecido que los PJs ven en su inconsciente, sin terminar de relacionarlo totalmente (“ese lobo se da un aire a alguien...”)

Una descripción adecuada de la escena sería:

Oís aullidos a vuestra izquierda. Aullidos lastimeros, suplicantes. Una figura sale de entre la maleza y se acerca. Es un lobo adulto, de pelaje plateado. Te dirige una mirada de tristeza, casi resignación.

Para los jabalíes, usa las características que aparecen en el *Companion*. Si no lo tienes, hélas aquí (cortesía del autor):

· JABALI:

Fuerza 4 Destreza 2 Resistencia 5

Fza. Voluntad 3 ATAQUES: Mordisco 4 dados; Embestida 5 dados

Niveles de Salud OK OK -1 -1 -2 -4 Inc.

Alerta 3 Atlético 2 Pelea 2 Intimidación 2

6 ptos. de sangre

En teoría, los jabalíes no representen una amenaza seria para los cainitas, que simplemente se dedicarán a pasar el tiempo con la caza. Una vez haya terminado, el séquito principal, junto con los PJs, llegará junto a un pequeño lago que se extiende en el centro del bosque. Allí descubrirán una horrible visión:

El lago brilla a la luz de la luna, que se ha abierto camino entre las muchas nubes que oscurecían el cielo. Dos colores destacan sobre el resto: azul, de las aguas del lago, del brillo de la luna sobre el estanque... y rojo: rojo de la sangre de los mastines y los perreros del rey, que yacen en un charco de horrores y vísceras extraídas. La sangre se desliza en minúsculos arroyos hacia el agua dulce del lago, endulzándola aún más.

La escena tiene fácil explicación: una camada de lupinos (los mismos que antes aullaban, liderados por Ezequiel Astro-Plateado) horrorizados ante lo que consideraban una manifestación del Wym, una transgresión de las leyes naturales (cazar de noche, y habiendo numerosos vampiros presentes...con el odio que se tienen) destrozaron en una explosión de ira salvaje a los perreros de su majestad, y a los animales que iban con ellos, que intentaron atacar a esas formas hostiles. Los lupinos se horrorizaron luego ante lo que habían hecho, pero ya no había solución.

En realidad, las palabras de Astro-Plateado (forma garou de Ezequiel) intentaron calmar a sus enfurecidos compañeros, pero éstos (en su mayoría Fenris, una tribu sangrienta y poco dada a razones) fueron cegados por el frenesí. Sólo otro garou, un joven trovador, se mantuvo al margen con el barón.

Don Diego quedará sobrecogido ante el espectáculo, y meterá prisa a los personajes para que se infiltren en el culto. El conde cree paranoicamente que de ahí es de donde vienen todos sus problemas. Si un personaje pasa una tirada de Percepción+medicina (la dificultad a discreción del narrador) se dará cuenta de que el conde comienza a obsesionarse con el problema. Don Diego “convencerá” a los personajes para que se infiltren en el culto cuanto antes, la noche siguiente a ser posible.

Escena IV: El culto

La secta tiene su sede en un antiguo monasterio cercano a la catedral, situado en un callejón de mala muerte. El monasterio fue abandonado por la humedad y el peligro de que las paredes cayeran encima de los monjes que vivían dentro.

El líder del culto es Julián Ansúrez, un hombre ya entrado en años con aspecto inteligente. En realidad es un ghoul de Damien Diabolis, el Baali que controla el culto desde las sombras.

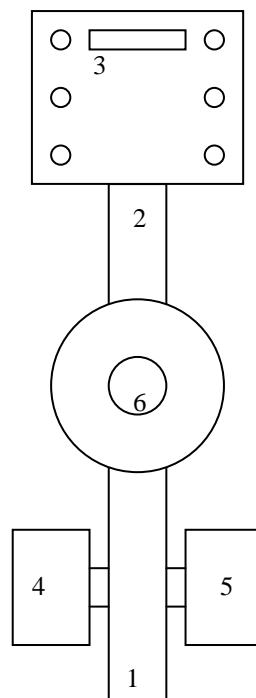
Su hermano Pedro, mucho más joven y simplón, se ocupa de mantener el orden dentro del culto y vigilar visitas no deseadas.

La cueva del culto permanece abierta durante todo el día y parte de la noche, hasta las 3. Desde las 11 hasta las 3, Damien Diabolis permanecerá en el interior encargándose de asuntos importantes, en su mayoría destinados a invocar un demonio tentador, de lo que ya he hablado en la introducción.

Hacia las tres y media de la madrugada, Michelle hace una visita a Damien, para expresarle su “amor” y asegurarse de que sigue intentando llamar al ser que la colocará en el trono del Príncipe.

Hay varias maneras de infiltrarse en el culto: sigilosamente a partir de las tres de la madrugada (¿cómo echaran la puerta abajo? La puerta está atrancada con un gozne de madera en el interior), haciéndose pasar por fieles interesados en ingresar, antes de las once (más tarde sería algo sospechoso ver a un ciudadano por la calle), haciéndose pasar por otras personas (Por ejemplo, un cainita que siga el camino del cielo puede hacerse pasar por un sacerdote “inspector” que viene a evaluar el culto), o incluso “dejándose coger” (a Damien le viene muy bien algún que otro sacrificio humano, algún mendigo a quien nadie conozca...)

La puerta del monasterio está “custodiada” por un anciano jorobado. El anciano es muy fácil de convencer (Manipulación+Subterfugio a dif. 5). El problema está en el interior del culto.



1. Entrada al culto. Está atendida por Domingo, un anciano jorobado.
2. Este es el pasillo principal del monasterio.
3. La sala principal donde se ofician las misas y las oraciones comunes. En los bordes de la estancia hay varias estatuas de ángeles, y tras ellas están las entradas a las habitaciones de los monjes e invitados.

En una de estas habitaciones se encuentra Julián, el supervisor del culto. Contra la pared del fondo se halla un altar de piedra decorado con enredaderas y otros motivos silvestres.

4. Estas son las celdas. La entrada está oculta por un pequeño ladrillo sobresaliente de la pared, muy difícil (dif. 9) de encontrar. El interior de esta celda se encuentra vacío, excepto por algunos restos de sangre seca y varias argollas y cadenas que cuelgan de la pared
5. Esta es la segunda celda. A diferencia de 4, hay tres prisioneros aquí. Uno es un anciano ciego, encadenado a la pared. Las argollas están algo oxidadas y se abrirán si se pasa una tirada de fuerza. Los otros dos “inquilinos” son un joven sin piernas, amputadas salvajemente (está a punto de desangrarse y todos los intentos de los personajes por salvar al joven (si alguno) fracasarán irremisiblemente. Por el tercero igualmente poco se puede hacer, aparte de un buen malkavian (a lo mejor alguno de tus personajes considera la idea) está completamente loco, delirando ante los horrores que ha sido obligado a presenciar. Una tirada de manipulación+empatía conseguirá relajarle lo suficiente como para que se entiendan sus palabras, que describen horribles demonios una y otra vez.
6. Jardín central y fuente. Se trata de una pequeña plazita circular en cuyo centro, tras una arquería de piedra, se encuentra un jardín bellamente decorado y una fuente con dos estatuas de ángeles que dejan caer el agua a la fuente con conchas de caracola. Un examen minucioso (percepción+alerta a dificultad 7) revelará el cierto tono rojizo de las aguas de la fuente, que pueden atribuir al suelo de ladrillo. Otro examen aún más detallado (Dif. 9) revelará una pequeña grieta que recorre la espalda de uno de los ángeles, justo en la junta con el ala. El ala izquierda del ángel de la izquierda es móvil, y si se baja revelará una entrada en uno de los lados de la fuente. La entrada lleva a unas pequeñas escaleras que bajan a un refugio inferior completamente idéntico al superior, pero grotescamente deformado.

PISO INFERIOR:

No incluyo el mapa del sótano pues es completamente idéntico al superior, salvo que en el lugar donde estaría la puerta hay sólo una fría y húmeda pared que marca el final del pasillo. En el momento en que los Pjs bajen, escucharán una letanía lejana, repetitiva; que pone los pelos de punta. Damien piensa invocar al demonio tentador esta misma noche.

1. Este es el final del pasillo. Apoyado contra la pared está Pedro, hermano de Julián Ansúrez. Existe un acceso a las celdas desde esta zona, igualmente (Las celdas tienen el suelo inclinado en dos rampas, de modo que una se abre al pasillo superior y otra al inferior) Pedro estará bastante aburrido pero mantendrá el oído alerta a posibles intrusos. Sabe cómo abrir las celdas y al mínimo amago de combate abrirá la puerta de la celda empujando a los personajes a su interior.
2. El pasillo principal, bastante húmedo. Nada de especial aquí.
3. El Altar profano. Este es el corazón del monasterio. Aquí, columnas con las facies de horribles demonios esculpidas observan con ojos pétreos a quienquiera que ose entrar. Más o menos a mitad de la sala se encuentra el altar de los sacrificios, donde yace una joven vestida con una túnica blanca de lino. (Puede ser uno de los PJs si es que habían escogido ese método para infiltrarse en el culto, pero debe ser una mujer) Junto al altar se yergue Damien, vestido de negro y con una daga ensangrentada sostenida por ambas manos en alto. Julián estará cerca, pronto a presenciar el sacrificio final.
7. Esta es la fuente inferior. Desde el techo caen regueros de sangre que llenan una fuente de vitae, observada por dos estatuillas de demonios astados. El jardín alrededor permanece marchito, con el rojo y el negro como únicos colores visibles.

Escena Final:

Los personajes se encontrarán frente a frente con el Baali y sus ghouls. Dependiendo de cómo haya ido la aventura, puede que Michelle esté también presente. Cuando Damien vea a los personajes, tratará de terminar su invocación precipitadamente, tanto que equivocará las palabras. La idea es que alguno de los personajes se lance hacia él a toda prisa. Si hacen esto, permíteles alguna tirada facilitada de Destreza+Atletismo. Si la tirada tiene éxito, llegarán ante Damien a tiempo de evitar que el vampiro clave la daga en el corazón de la joven, pero el vampiro clavará su arma en el nuevo objetivo, aunque sea accidentalmente. Si no, el vampiro clavará la daga en el corazón de la desventurada víctima aunque el brazo de personaje se interpondrá, recibiendo parte del golpe.

Lo habéis cogido: el resultado es que en ambos casos la sangre del personaje caerá sobre el altar de sacrificios, interfiriendo en la invocación.

De este modo, la invocación saldrá mal, y en lugar del demonio tentador que Damien planeaba invocar, un servidor guerrero hallará un medio para introducirse en el mundo sin ataduras que lo ligen a un mortal o no-muerto. El proceso es lento, sin embargo. Sobre el pentáculo que hay en el suelo, dibujado con sangre y con una vela en cada vértice, comenzará a formarse una puerta y una cabeza astada intentará penetrar en el mundo muy, muy lentamente.

La puerta se desvanecerá; y con ella el ser invocado, si los personajes rompen el pentáculo apartando las velas y borrándolo parcialmente. Si ningún personaje toma la iniciativa, un ghoul gritará: “las velas, apartad las velas o entrará”

Michelle, si está presente, intentará salir del paso engañando a los PJs. Alegará cualquier cosa medianamente creíble, desde que venía a recabar información sobre el culto a que venía siguiendo a los personajes por si necesitaban ayuda. (Recordad que los argumentos han de parecer convincentes; después de todo, es una Lasombra).

Permite a los personajes lanzar tiradas de Inteligencia+Ocultismo para reconocer al ser del pentáculo como un Servidor Guerrero del infierno.

Con sus últimos alientos, Damien sonreirá maquiavélicamente mientras advierte a los personajes que esto no ha terminado, y que el demonio conseguirá entrar en este plano tarde o temprano.

Sus sospechas se verán confirmadas por cualquier cainita Antiguo que haya oído hablar de tales seres. Si los personajes desenmascaran a Michelle y consiguen que ésta hable (sea con los medios que sea), averiguarán la conspiración tendida al Príncipe Diego.

Sin embargo, por estas fechas el clan Lasombra estará cansado de las demoras de Michelle y habrá urdido una nueva trama para adueñarse del trono de Zaragoza, trama que dejo a vuestra inventiva.

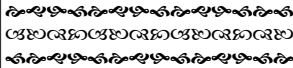
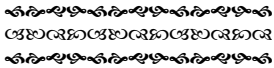




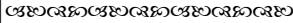
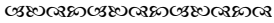
Si vuestra inventiva se resiente, no os preocupéis, pues en la siguiente entrega (*el viaje a Valencia*) tendréis más información sobre la trama y muchas más cosas.

APÉNDICE 1: PNJ's

Incluyo aquí las fichas de dos PNJ's (Damien y Michelle) y una descripción del resto de PNJ's importantes para el máster.

Damien Diabolis: “Hay que actuar deprisa. Michelle me lo agradecerá”

Damien es un joven Baali con un potencial inmenso, pero aún inexperto. Está vinculado a Michelle, de la que se enamoró profundamente, y eso lo aprovecha ella para manipularle según sus fines.

<div>  <h1>Vampiro</h1> <p>Edad Oscura™</p> </div> <div>  </div>		
Nombre: Damien Diabolis	Naturaleza: Psicópata	Generación: 10ª
Jugador: PNJ	Conducta: Reservado	Refugio: Culto
Cronica: tizona	Clan: Baali	Concepto: Diabolista
<div>  <h3>Atributos</h3>  </div>		
Físicos Fuerza ●●○○○○○ Destreza ●●○○○○○ Resistencia ●●●○○○	Sociales Carisma ●○○○○○ Manipulación ●●●○○○ Apariencia ●●●●○○	Mentales Percepción ●●●○○○ Inteligencia ●●○○○○○ Astucia ●●●●○○
<div>  <h3>Habilidades</h3>  </div>		
Talentos Actuar ○○○○○○ Alerta ●●○○○○○ Atletismo ●●○○○○○ Esquivar ●●○○○○○ Empatía ○○○○○○ Fullerías ○○○○○○ Intimidación ●●●●○○ Liderazgo ○○○○○○ Pelea ●○○○○○ Subterfugio ●●○○○○○	Técnicas Arma C.C. ●●●○○○ Equitación ○○○○○○ Etiqueta ○○○○○○ Herbolaria ○○○○○○ Música ○○○○○○ Pericias ○○○○○○ Sigilo ●●○○○○○ Supervivencia ○○○○○○ Tiro con arco ○○○○○○ Trato con Animales ○○○○○○	Conocimientos Academ. ●●●○○○ Ciencia ○○○○○○ Investigación ○○○○○○ Leyes ○○○○○○ Lingüística ●○○○○○ Medicina ○○○○○○ Ocultismo ●●●●○○ Política ○○○○○○ Sab. popular ○○○○○○ Senescal ○○○○○○
<div>  <h3>Ventajas</h3>  </div>		
Disciplinas Presencia ●●○○○○○ Ofuscación ●●○○○○○ Daimoinon ●●●○○○ Rego dolor ●●○○○○○ ○○○○○○○	Trasfondos Recursos ●●●○○○ Mentor ●●○○○○○ Criados ●○○○○○ ○○○○○○○ ○○○○○○○	Virtudes Conciencia ●●●●○ Autocontrol ●●●○○ Coraje ●●○○○
Otros Rasgos Los de su clan ○○○○○○ ○○○○○○○ ○○○○○○○ ○○○○○○○ ○○○○○○○	Camino del Diablo ●●●●● ●●○○○ Fuerza de Voluntad ●●●○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□	Salud Magullado -0 <input type="checkbox"/> Lastimado -1 <input type="checkbox"/> Lesionado -1 <input type="checkbox"/> Herido -2 <input type="checkbox"/> Tullido -5 <input type="checkbox"/> Incapacitado <input type="checkbox"/>

Michelle D'Ambras

“Quieren el trono de Zaragoza. Y lo tendrán... pero seré yo la que me siente en él.”

Michelle es una vampira lasombra de origen francés. Maestra del engaño, su rostro de ángel contrasta con el monstruo ansioso de poder que hay dentro de ella. Su clan le ha destinado a Zaragoza para derrocar al Príncipe, pero ella desea ser el nuevo Príncipe, en lugar de dejarle el puesto a algún Antiguo de su clan.

Sugerencias de interpretación: Michelle aparenta ser tan inocente como una niña, así pues pon gesto dulce, Sonriente y con los ojos muy abiertos.

Vampiro		
Edad TM		
Nombre: Michelle D'Ambras	Naturaleza: Manipuladora	Generación: 9ª
Jugador: PNJ	Conducta: Inocente	R efugio: Corte d. Diego
Cronica: Tizona	Clan: Lasombra	Concepto: Dama de corte
Atributos		
Físicos	Sociales	Mentales
Fuerza ●●○○○○	Carisma ●●●○○○	Percepción ●●○○○○
Destreza ●●○○○○	Manipulación ●●●●○○	Inteligencia ●●●○○○
Resistencia ●●○○○○	Apariencia ●●●●○○	Astucia ●●●●○○
Habilidades		
Talentos	Técnicas	Conocimientos
Actuar ●●●○○○	Arma C.C. ○○○○○○	Academ. ●●●○○○
Alerta ●○○○○○	Equitación ○○○○○○	Ciencia ○○○○○○
Atletismo ○○○○○○	Etiqueta ●●●●○○	Investigación ●○○○○○
Esquivar ○○○○○○	Herbolaria ○○○○○○	Leyes ●○○○○○
Empatía ●●○○○○	Música ●○○○○○	Lingüística ●●●○○○
Fullerías ○○○○○○	Pericias ○○○○○○	Medicina ○○○○○○
Intimidación ○○○○○○	Sigilo ●○○○○○	Ocultismo ●●●○○○
Liderazgo ○○○○○○	Supervivencia ○○○○○○	Política ●●●○○○
Pelea ○○○○○○	Tiro con arco ○○○○○○	Sab. popular ○○○○○○
Subterfugio ●●●○○○	Trato con Animales ○○○○○○	Senescal ○○○○○○
Ventaja		
Disciplinas	Trasfondos	Virtudes
Dominación ●●●●○○	Recursos ●●●○○○	Conciencia ●●●○○○
Obtenebración ●●●○○○	Mentor ●●●●○○	
○●○○○○○	Criados ●●●●○○	Autocontrol ●●●○○○
○●○○○○○	○●○○○○○	
○●○○○○○	○●○○○○○	Coraje ●●●●○○
Otros Rasgos	Humanidad	Salud
Fobia(gatos) ●●	●●●●●● ●○○○○○	Magullado -0 <input type="checkbox"/>
Secreto siniestro ●		Lastimado -1 <input type="checkbox"/>
Repulsión al ajo ●		Lesionado -1 <input type="checkbox"/>
	Fuerza de Voluntad	Herido -2 <input type="checkbox"/>
Calma ●●●	●●●●●● ●○○○○○	Tullido -5 <input type="checkbox"/>
Fin superior ●	□□□□□□ □□□□□□	Incapacitado <input type="checkbox"/>

Julián Ansúrez:

Julián es un ghoul de Damien. Hábil diplomático, hasta ahora ha tratado con todos los enviados de la Iglesia y es el que se encarga de administrar el culto, la tapadera bajo la que se oculta Damien.

Julián es un ghoul con atributos mentales primarios y un carisma importante. Sin embargo, es bastante enclenque. Su hermano menor, Pedro, se encarga de velar por su integridad física.

Atenderá a los personajes si entran en el culto, intentando sonsacar algún motivo oculto que haya llevado a los personajes a visitar el antiguo monasterio.

Posee la disciplina de celeridad a nivel 1, por lo que es bastante rápido. La usará para escapar de los Personajes y avisar a Pedro y Damien si es atacado.

Pedro Ansúrez

Lo que a Julián le falta de músculo, Pedro se lo da sobradamente. Sin embargo no es demasiado brillante (parece que la familia se complementa) quizá por esto se llevan tan bien los dos hermanos. Pedro ha sido presenciado por Damien y esto, unido al apego que siente por su hermano Julián, le lleva a cumplir todas sus tareas sin rechistar.

Actualmente se ocupa de vigilar las celdas de los destinados al sacrificio o “alimentación” de Damien. Se encuentra abajo en la pared del fondo del pasillo principal, o arriba charlando con el anciano Domingo.

Don Diego de Zaragoza

“Zaragoza es un esquiife en el centro de un océano de sombras.

Hay que gobernar la nave con destreza y sabiduría si no queremos que se vaya a pique.”

Don Diego es el Príncipe Ventrue de la ciudad de Zaragoza. Es un cainita sabio y justo, y rige la ciudad con mano de hierro. Es un Sexta muy poderoso, y gracias a él Zaragoza permanece como único bastión Ventrue en el corazón del Reino, controlado por los Lasombra (y ultimamente por los Toreador)

Junto a él permanecen dos de sus fieles: León (progenie suya) y Marcel.

Sugerencias de interpretación: Un aura de poder emana de Diego. Respira hondo y mira a los personajes con los ojos entrecerrados. Pon voz grave y sentenciosa.

León

“Que Dios nos ayude... si es que se acuerda de nosotros”

León es un Ventrue de Séptima Generación, progenie de Don Diego. Es un caballero de pocas palabras, desconfiado. Sin embargo, nunca falta a su palabra. Es ante todo un hombre de honor, letal en el combate y educado en el trato.

Puede ser un valioso aliado para los personajes, si éstos se ganan su confianza.

Sugerencias de interpretación: León es un vampiro bastante reservado. Pon expresión severa, responde con monosílabos y nunca digas más de dos frases juntas, al menos hasta que León se haya ganado la confianza de los Pj's.

Marcel de Montpellier

Marcel es un joven Ventrue de décima generación. Desde su estancia en la segunda cruzada, donde fue abrazado, se toma las cosas muy a la ligera. De genio fácil y lengua afilada, Marcel mantiene en su lugar a los irrespetuosos. Luce un bigote largo y negro, y no tiene barba.

Sugerencias de interpretación: Habla rápidamente y con tono jovial, pero fuerte. Marcel es un temible enemigo pero también un buen amigo. Mueve los ojos rápido, cerrándolos de vez en cuando a la vez que sueltas una carcajada en el momento propicio (cuando la conversación lo pida), no demasiado escandalosa (a ver que dicen los vecinos del local, luego me echaréis a mí la culpa 😊)

Otros personajes:

Silvane Landreau

“No deberíais viajar de día, Milady, la luz del sol estropea vuestra pálida belleza”

Ravnos de Octava generación. Irreverente y pendenciero, tiene contactos en las redes de ladrones desde Zaragoza hasta Marsella.

Sugerencias de interpretación: Utiliza un lenguaje elegante y cortés, pero con alguna pulla que otra, sutil, en la conversación. Silvane siempre parece saber mucho sobre la vida de un personaje, y se lo dejará caer de vez en cuando en forma de distendido comentario. Poco a poco irá revelando todo lo que sabe. Si hay una dama de por medio, Silvane la cortejará indecentemente (para la época, claro, no os paséis).

Marco di Fiorenza

“El verdadero arte es el que lleva el color de la sangre”

Marco es un Toreador un tanto extraño. Sigue el camino del diablo (aunque no lo revelará a nadie, mucho menos a los personajes) y está un tanto trastornado. Sus obras de arte preferidas son cuadros pintados completamente con sangre, o “esculturas” humanas. Sus modales, empero, son exquisitos y sus ojos verdes y sonrisa arrebatadora cautivarán a las damas de la corte, muchas de las cuales serán futuras “modelos” para sus sangrientas creaciones. Es de octava Generación.

Sugerencias de interpretación: mira a los PJs con los ojos entrecerrados y una media sonrisa, hablando con palabras dulces, empalagosas y voz muy suave y tranquila (tiene el mérito *calma*) En la soledad de su estudio, Marco revelará su verdadero ser, impulsivo y pasional.

Ezequiel Astro-Plateado

“Quizá deberíamos aprender a conocer y respetar a nuestros enemigos, antes de lanzarnos sobre ellos en el nombre de Gaia. Sólo así conseguiríamos acabar con estos astutos siervos del Wyrn”

Ezequiel es un Colmillo Plateado que ocupa un cargo de poca importancia como barón, cerca de Zaragoza. En la siguiente entrega de esta aventura os daré una descripción más detallada, así como la ficha, de Este personaje y otros Garou involucrados en la crónica. De momento, no hablará con los personajes, así que no os daré sugerencias de interpretación hasta más adelante.

Barón Guillermo

“Aparta, estúpido. Estos campesinos no saben reconocer a su señor, dadle su merecido. Ah, cuánto cansa esto de ser tan generoso con tus súbditos”

Guillermo es un joven tirano desagradable que cree ser el noble más importante de Zaragoza, después del conde, al que adula incansablemente. Tiraniza a sus sirvientes, haciéndoles trabajar por encima de sus posibilidades humanas. Ha contraído el tifus en su último viaje y ahora tiene faz enfermiza y pálida.

Sugerencias de interpretación: Usa una voz muy aguda y desagradable, mira con desprecio a los personajes que no sean nobles. Habla siempre con una suficiencia insultante. Todo es poco para reflejar el carácter de este anticaballero.

NOTAS:

Sentíos libres de cambiar la historia como queráis. Esto es una simple idea, y si algo no os gusta u os parece fuera de lugar, podéis eliminarlo, o enriquecer la historia con ideas nuevas.

De hecho, deberíais hacerlo, para darle más personalidad a vuestras sesiones.

Como ya os he dicho, esta es la primera partida de una crónica más larga que iré enviando a *La Biblioteca de Cartago*. Muy pronto mandaré la segunda parte, *el viaje a Valencia*, pero si por alguna razón os parece muy larga la crónica o simplemente queréis jugar esta historia como una partida independiente, podéis muy bien cambiar el final, suponiendo que al romper el pentáculo el demonio nunca conseguirá entrar en este plano; o que la mano de Damien es detenida antes de atravesar el corazón de la joven, con lo que el demonio nunca llega a aparecer, etc. O manipular la historia como os parezca.

Si tenéis alguna sugerencia, idea o duda podéis mandármela a 100021534@alumnos.uc3m.es preferiblemente, o si no a redtony@lettera.net.

Espero vuestras cartas. ☺