



# Crónica:

## Vampiro: La Mascarada

### Música para muertos

*Música para Muertos es una crónica pensada para un grupo de tres vampiros, cuatro como máximo. El leitmotiv de la historia es la ambición y decadencia en una ciudad que está fuera de control, y el deseo por parte de la sociedad vampírica de hallar un conjuro secreto que puede otorgar grandes poderes al no-muerto que lo posea.*

**No digas todo lo que sabes,  
no hagas todo lo que puedes,  
no creas todo lo que oyes,  
y no gastes todo lo que tienes.  
porque el que dice todo lo que sabe,  
el que hace todo lo que puede,  
el que cree todo lo que oye,  
y el que gasta todo lo que tiene:  
muchas veces:  
dice lo que no conviene,  
hace lo que no debe,  
juzga lo que no ve,  
y gasta lo que no puede...**

Proverbio Árabe

## INTRODUCCION

*Chemo*

Lo principal de esta crónica son los personajes que la componen. De hecho los jugadores no se verán involucrados en una trama lineal, sino que ésta irá desarrollándose a su alrededor y probablemente se verá cambiada por sus propias acciones. El punto de inicio, una reunión con el príncipe de la ciudad, es tan sólo un detonante para que se introduzcan en la trama. Después de ese punto dependerá enteramente de las acciones de los PJs el desarrollo de la crónica. Sin embargo los personajes no jugadores irán desarrollando la historia, como se describe en la parte 'La trama'. Si los jugadores no intervienen o lo hacen de forma imperceptible (cosa extraña pero no imposible) la partida encontrará un fin cuando Fausto sea derrotado y el conjuro de Conchis se revele como menos poderoso de lo que podría ser. Supongo que el final, si los jugadores son mínimamente aceptables, será muy diferente.

## LA HISTORIA

Maurice Conchis era un Toreador procedente de Grecia bien conocido por su fama de haberse mezclado en los temas de la magia. Los Tremere no lo veían con buenos ojos, pues lo consideraban ajeno a sus disciplinas, por lo que Maurice se vio involucrado, según las malas lenguas, con magos humanos a los que seducía a cambio de sus enseñanzas. Nunca llegó a probarse que hubiese roto la Mascarada, pero de todas formas tuvo que abandonar su Grecia Natal debido a algún oscuro asunto que no llegó jamás a resolverse.

Su llegada a Madrid data de principios de siglo. Cuentan que cuando llegó algunos de los vampiros de la ciudad lle-

garon a proponerlo como príncipe en un intento de derrocar al entonces (y actual) príncipe: Víctor, un noble medieval y tradicionalista que no aceptaba los cambios del nuevo siglo, manteniendo un principado estricto y al más puro estilo de una orden de caballería. De cualquier forma, si esto fue cierto, Conchis nunca accedió al principado y no hay noticias de que realizase desafío formal alguno. Cuando estalló la guerra civil, muchos de los vampiros pensaron que no era bueno quedarse en una ciudad asediada, por lo que huyeron del país. El resto quedó oculto en refugios subterráneos, protegidos por sus ghoules. La guerra fue una época caótica, en la que las reglas del principado se saltaron y debido a la dificultad sin permiso en un desesperado intento de protegerse a sí mismos.

Con el final de la guerra Víctor retomó el poder de Madrid y con la disculpa de proteger la Mascarada ordenó matar a la mayoría de los Ghoules que fueron creados durante la época de anarquía. Esta decisión fue muy criticada por un amplio sector vampírico, pero tuvo el apoyo de un Cónclave, por lo que se llevó a cabo lo que sería recordado como La Matanza. Desde aquel momento Víctor prohibió la creación de nuevos ghoules hasta que supiese a ciencia cierta cuántos rondaban todavía por su protectorado. La prohibición sigue en nuestros días y está prohibido crear prole en Madrid, lo que es considerado por muchos como un intento de Víctor de controlar una posible rebelión. Pero no todos los cabos estaban tan atados como Víctor se creía. Tras el final de la guerra civil aparecerían en Madrid algunos vampiros anarquistas que se dedicaron a atacar tanto contra el poder de los humanos como contra el poder de la Camarilla. La mayoría de estos fueron eliminados mediante Cazas de Sangre, pero un Gangrel sobrevivió y se convirtió en el peor cáncer para la Mascarada. Se le conoce como Bastian y poco más se sabe de él, salvo que lidera a un número indeterminado de vampiros y ghoules que se hacen llamar la Jauría y que se entregan con pleno afán a la Diablerie. Bastian era violento y poco discreto durante la época anárquica, por lo que la Camarilla no se explica cómo puede ocultarse tan bien en la actualidad.

La razón ha de buscarse en otro vampiro que aspira al poder del principado y que se hace llamar Fausto. Fausto llegó a Madrid al finalizar la guerra, procedente de la Alemania nazi. Cuando se dio cuenta de que Hitler habría de perder la guerra decidió quedarse en aquel país neutral en el que se encontraba, al menos hasta que las cosas se calmasen. Fue entonces cuando se presentó al príncipe y se introdujo en las intrigas madrileñas. Se dio cuenta de que si bien no era lo suficientemente poderoso como para derrocar a Víctor de forma directa, sí podría ser un candidato idóneo para sustituirlo si cayese en desgracia ante la Camarilla. En un principio le ayudó a cazar a los

anarquistas para ganarse su confianza, pero en una de las batidas atrapó a Bastian. Fausto pensó que era el sujeto ideal a través del cual actuar, por lo cual realizó un Vínculo de Sangre con él. Después lo engatusó y le dijo que lo protegería de la cacería hasta que todo hubiese pasado.

Una vez finalizó la cacería Fausto liberó a Bastian, aprovechando que los demás estaban desprevenidos y pensaban haber erradicado el anarquismo de la ciudad. Los planes de Fausto eran a largo plazo: utilizó a Bastian para crear un grupo de rebeldes contra el poder de Víctor, que lo desacreditarían ante la Camarilla. Después él mismo se encargaría de eliminar a Bastian con todo su grupúsculo y de ese modo poder acceder a un principado que todos creerían condenado. Es por eso que todavía no han capturado a Bastian, pues la inteligencia de Fausto lo encubren. Sin embargo Fausto tiene también sus pequeños problemas de cálculo: Bastian ha comenzado a crear prole sin control y empieza a escapársele de las manos. La dejadez de Bastian y su creencia de que la Mascarada es un intento de control por parte de los antiguos están echando por tierra los planes de Fausto, que quizás se vea obligado a terminar con la plaga de anarquistas antes de que sea demasiado tarde. Lo que ni siquiera Fausto sospecha es que ya es demasiado tarde. El propio Bastian ha perdido el control de su prole y aunque los nuevos vampiros saben poco sobre su nueva condición han aprendido a hacer ghoules. La plaga de ghoules obligará en algún momento a que se realice una nueva Matanza, sólo que esta vez será casi imposible localizarlos a todos, pues los vampiros neonatos no conocen tan siquiera las Tradiciones y no deben respeto a nadie. Al contrario, Bastian les ha indicado que todo vampiro ajeno a la Jauría debe ser exterminado, pues son peligrosos para los neonatos (lo cual no deja de ser cierto). Pero ¿qué fue de Conchis durante todo este tiempo? Parece ser que durante la guerra fue protegido por sus ghoules, como otros tantos vampiros. Cuando Víctor ordenó la Matanza Conchis no opuso resistencia alguna. Después se rumoreaba que contactó con una orden de magos que actuaban en Madrid. Por aquel entonces corrían rumores de que Conchis investigaba un conjuro único que cambiaría totalmente la concepción vital de los vástagos. Los Tremere fueron despectivos al respecto: ningún vástago que no fuese de su clan, podía desarrollar algo más que trucos de ilusionista. Pero hubo quien dijo que el estudio de ese conjuro fue lo que hizo que Conchis no optase al principado de Madrid.

Pasó el Régimen, bajo el cual Maurice no había hecho demasiados actos de presencia, enfascado como estaba en su investigación y, repentinamente, hace un año estallaron los rumores: Conchis había sido visto de DIA por las calles de

Madrid. Todos comenzaron a preguntar, pero Conchis no compareció cuando fue citado ante el príncipe. Aquello era considerado un insulto por todos, pero Víctor guardó silencio al respecto. Se esperaba un nuevo movimiento por parte de Conchis. Y lo hizo: apareció en una foto de periódico acompañando a un conocido tenor italiano durante su visita al Palacio Real, a media mañana. Conchis, bajo el seudónimo de Demetriadis Dimakeles, había realizado su aparición en la sociedad humana como asesor cultural del ayuntamiento. Los aullidos de los Tremere resonaron en la ciudad: un Toreador había conseguido el conjuro más importante para un vampiro, la piedra filosofal que permitía a un vástago resistir la luz del día. Se exigían respuestas. La Camarilla envió un Cónclave para entrevistarse con Maurice.

Pero entonces Maurice desapareció sin dejar huella. La sociedad humana lo achacó a un secuestro o asesinato, que nunca fue resuelto. La sociedad vampírica dejó escapar un gruñido de frustración: la luz del sol continuaría siendo su mayor enemigo. Después llegaron los rumores: Conchis había sido eliminado por la Jauría que temía que los Tremere utilizaran el conjuro para darles caza durante el día. Sin embargo se rumoreaba que existía una copia del conjuro en algún lado. Los primeros en recibir la visita de los vástagos fueron los magos humanos, la orden de la 'Dalia Negra'. Sin embargo estos negaron conocimiento alguno del conjuro de Conchis. Sabían que buscaba algún poder relacionado con el poder Corporal, pero jamás sospecharon que ambicionase tanto. Los estudios de Conchis eran mucho más profundos y antiguos de lo que los Tremere podrían haber sospechado: de hecho llevaba varias generaciones humanas rebuscando en el poder de la magia. Los vampiros tuvieron que creer a la 'Dalia Negra'. No tenían otra opción si no querían romper la Mascarada, pues entre sus componentes había gente importante en la sociedad humana.

Se buscaron otros indicios, pero todo fue en vano. El secreto de Conchis acabó convertido en leyenda. Poco a poco todo volvió a la normalidad en Madrid, y cada cual a su intriga. Pero en ocasiones hay rumores de informadores que dicen haber visto a Conchis en algunos lugares de la ciudad, sobre todo de día. Sin embargo ningún vástago ha tenido pruebas concluyentes de que esto fuese cierto, por lo que se consideran habladurías sin valor.





## LA VERDAD

Conchis investigaba un gran conjuro, efectivamente, pero no tenía nada que ver con la luz del sol. Lo que el buscaba era un conjuro que permitiese modelar la carne del cuerpo para tomar otras apariencias. Unido a sus poderes de Auspex ambicionaba convertirse en un Doppelganger entre los vampiros, escalando puestos de poder inimaginables para otros vástagos.

Sin embargo sólo logró un éxito a medias: podía transformar la apariencia de un homínido, pero sólo una vez. Después la carne se volvía demasiado inestable, degenerando en amorfidades demasiado horribles como para ser explicadas. Por supuesto las pruebas las realizaba sobre sujetos humanos que capturaba. Cuando se dió por vencido decidió aprovechar lo que tenía. Tomó como ghoul a un joven actor griego que se encontraba en Madrid por aquel entonces y lo adiestró en el arte y, sobre todo, en la ópera, que era su forma de arte favorita. Después lo transformó en un reflejo de él mismo. De esta forma pensaba mezclarse en la sociedad humana sin despertar sospechas: durante el día el ghoul ocuparía su lugar y por las noches sería Conchis quien disfrutase de la sociedad humana sin temer a posibles cazavampiros. Además le encantaría ver a los Tremere sudar cuando pensasen que había logrado resistir la luz del día.

En las primeras apariciones se dedicó a pulir los posibles defectos de su sustituto, hasta que logró que actuase de forma totalmente fiel. Después fue cuando tiró el gran farol al convertirse en asesor cultural del ayuntamiento.

Cuando se disponía a presentarse ante el príncipe Fausto acudió a su refugio. A Conchis no le gustaba Fausto, pues sabía que era su principal contendiente a aspirar el principado de la ciudad, pero lo soportaba mientras no completase el conjuro que le permitiría acceder al poder. El conjuro había fallado en su concepción original, pero todavía podría utilizarlo para conseguir poder en la Camarilla, por lo que ahora Fausto era sólo un incordio.

Fausto le preguntó por los rumores, pero Conchis se rió en sus narices. No le despejó sus dudas, de las que tan sólo pensaba responder ante el Cónclave, pero dejó intuir que el conjuro estaba a buen recaudo para no caer en manos de 'ambiciosos de segundo orden'. Fausto se enfadó muchísimo y le juró a Conchis que iba a lamentar aquellas palabras, que antes del amanecer estaría pidiendo clemencia. Por supuesto Conchis no sabía que Fausto dominaba a la Jauría.

Toda esa conversación fue escuchada por una ghoul al servicio de Conchis llamada Aurora Linares. Fausto la vió cuando salió de la casa, tomando buena nota de su presencia.

Cuando Conchis salió de casa se disponía a acudir al príncipe, pero jamás llegó. El propio Bastian lo alcanzó por el camino. Tenía órdenes de Fausto de llevarlo a un escondrijo en las afueras de Madrid, pero cuando lo intentó capturar Maurice se resistió. Entablaron una corta pelea, durante la cual Bastian entró en frenesí, matando al Toreador. Cuando se dió cuenta de lo sucedido huyó rápidamente, para pensar con calma en lo que debía hacer. En su frenesí arranco del dedo de Conchis un anillo de plata con una insignia plateada que representa el Teatro de la Ópera. Allí es donde Maurice ocultó la partitura. Bastian guarda el anillo como

un trofeo de guerra, sin saber que abre el compartimento secreto en el que se oculta la partitura del conjuro. Ni siquiera se lo ha mencionado a Fausto. El cuerpo de Conchis se convirtió en cenizas, debido a lo avanzado de su edad.

Cuando Fausto supo lo sucedido tuvo un terrible ataque de ira. De esa forma el secreto del conjuro (que Fausto pensaba relacionado con la luz del sol) quedaba enterrado con Conchis. Sólo quedaba una pista: la ghoul de Maurice. Sin embargo Bastian se retrasó hasta el amanecer en su encuentro, por miedo a la ira de Fausto, por lo que la búsqueda debía deponerse hasta el día siguiente.

Aurora tuvo un presentimiento, producido por la disciplina Auspex que su amo le inculcó. Tras un primer momento de duda salió a advertir a su amo de un posible peligro. Llegó tarde, tan sólo a tiempo para ver como Bastian se abalanzaba sobre Conchis envuelto en el frenesí. Aterrada vió como el Toreador succumbía sin remisión y después huyó, sin llegar a ser vista por el Gangrel. Una vez en casa tomó el libro de partituras de Conchis, pues en una ocasión el propio vampiro le dijo que contenía un secreto de gran importancia para los vástagos. Lo que Aurora no sabe es que en ese libro está la clave para descifrar el conjuro de Transformación, oculto en forma de partitura de ópera en el Liceo de la Ciudad, en el reservado de Demetriades Demekis. Ahora Aurora se oculta en Madrid tras descubrir, horrorizada, que ha comenzado a envejecer. Ella fue creada justo después de la Masacre, sin el consentimiento de la Primogenitura. Sabe que hay otros vampiros en la ciudad y que es la sangre lo que la mantiene viva, pero todavía no se ha decidido a ir a su encuentro. Si reúne el valor suficiente cree que el libro de partituras, que según Conchis era tan importante, pueda ser su salvación ante los ojos de los no-muertos.

Otro que tiene problemas es el ghoul doble de Conchis (también es un ghoul del que nadie conoce existencia). Estaba a punto de encontrarse con el auténtico Conchis cuando vió a Bastian abalanzarse sobre él. Huyó aterrado y ahora se debate sin saber que hacer. Tiene demasiado miedo como para actuar y prefiere no dejarse ver más que lo imprescindible, y siempre de día para evitar a los vampiros, que seguramente lo reconocerán. Sabe de la existencia de la partitura, que tenía un gran valor para Conchis, pero no conoce la existencia del libro ni de Aurora. Sabe que la partitura esconde algo valioso, pero no intuye el qué. Tiene una réplica del anillo de Conchis, aunque no se atreve a comparecer en público por miedo a atraer a la prensa o a los vástagos.

## PRELUDIOS A LA CRÓNICA

Existen varias posibilidades de establecer un preludio relacionado con la crónica. Aquí se enumeran unas cuantas, pero el Narrador es libre para establecer las que prefiera.

### 1. UNA NOCHE EN LA OPERA.:

El jugador era un viejo conocido de Conchis. Lo mejor será que el vampiro escogido fuese un Toreador, pero no es imprescindible. Eso sí, de ninguna forma podrá jugarse este Preludio con un Tremere, quienes despreciaban profundamente a Maurice. El personaje acude a la ópera invitado por Conchis para ver la obra desde su platea particular. La obra estrenada es las Walkyrias, de Wagner. A la sesión acude también Ulises Gracianis,

el joven actor griego que posteriormente será utilizado por Conchis como su doble (aunque esto, evidentemente, no lo llegará a saber el jugador). Durante la obra Conchis comenta las maravillas de la música y lamenta que el poder en Madrid esté en manos de alguien tan burdo como Victor. Deja entrever que está ocupado en un asunto de gran importancia, por lo que las intrigas palaciegas son de su interés, pero de cualquier forma ha oído rumores de que Fausto está interesado en el puesto de príncipe. Este Preludio servirá para que el personaje desarrolle un poco su idea de lealtad y se dé cuenta de que existe una intriga en la ciudad que, quizás en corto tiempo, puede obligar a escoger un bando. Conchis habla impunemente de la Mascarada, pero Ulises no se sorprenderá. Está aprendiendo todo lo posible sobre los vampiros, y de hecho el jugador es una especimen de muestra que Conchis utiliza. Es evidente que Ulises es un ghoul de Maurice, pero si el jugador hace un comentario al respecto Conchis se reirá de las 'burdas prohibiciones de un patán como Victor'.

### 2. LA LLEGADA DEL JUSTICAR.

El jugador ha sido requerido por Victor en su corte. Él y Azrael se encargarán de que todo esté dispuesto para la llegada del Justicar. Han de preparar unos refugios adecuados, seleccionados por el propio Victor, y dar instrucciones a unos cuantos ghoules que protegerán durante el día a los miembros del Cónclave. Azrael se revisará de forma exhaustiva todo lo relacionado con la seguridad junto con unos Justicars enviados por el propio Cónclave para asegurar su llegada. Victor quiere dar la apariencia de que todo está bajo control. Puedes resaltar lo autoritario de su mandato y la hosquedad de Azrael. Es una buena ocasión, además, para que el jugador conozca a Rebeca e incluso intente con ella. ¿Quizás un intercambio de Sangre? El Cónclave permanecerá en la ciudad hasta que se conozca la noticia de la desaparición de Conchis.

### 3. LA FIESTA DE FAUSTO.

Uno de los jugadores ha sido invitado a una fiesta privada de Fausto. No falta de nada en su mansión, incluso un grupo de humanos que servirán de festín a los vampiros. Es una orgía de sangre y decadencia. Procura escoger a un jugador que se sienta incómodo ante esta escena. En la fiesta podrá conocer a otros vampiros de la ciudad. Una invitada de excepción es la propia Rebeca, que parece muy a gusto en el lugar. En realidad ha sido el propio Victor quien la ha enviado, para vigilar los desfases de Fausto. Por supuesto este último cree que Rebeca viene fascinada por él mismo.

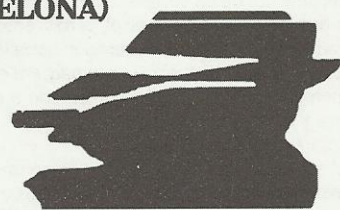
### 4. SANGRE EN LA NOCHE.

El personaje se verá entremezclado en la muerte de Conchis. Se topará con él cuando todavía esté desangrándose tras el ataque de Bastian, aunque de éste no hay ya ni rastro. Conchis no tendrá tiempo más que para alzar su mano ante los pasmados ojos del jugador (intenta mostrar el anillo que le ha robado Bastian) antes de deshacerse en pedazos. Por el raballo del ojo el jugador podrá ver una sombra que huye. Es Aurora, que ha visto el ataque de Bastian. Habrá una probable persecución, pero Aurora despreciará al vampiro. Sin embargo éste habrá logrado ver el rostro de la fugitiva (y la fugitiva a él, por supuesto). Cuando Aurora comience a envejecer intentará encontrar al personaje, pues es el único vampiro que conoce, aparte de Fausto (a quien teme y desprecia a partes iguales). Si lo encuentra y cree que el jugador pueda tener algo de humanidad intentará conseguir algo de sangre, aunque sea a cambio del libro de partituras. Procura escoger, para esta escena, a un personaje con bajas habilidades físicas. Es difícil que Aurora despiste, por ejemplo, a un Gangrel. De cualquier forma, en caso de desesperación, haz que ella se mezcle en la multitud y que la Mascarada pueda verse en peligro si el vampiro continúa su persecución.

C/ DE LA MER ÇÈ, 15  
BADALONA (BARCELONA)

TEL: 93 389 47 47

FAX: 933892959



## EL SINDICAT DEL JOC LA TEVA NOVA BOTIGA DE MODELISME A BARCELONA

MAQUETES DE PLASTIC, PINTURES, ACRIL·LICS I EN SPRAY, EINES DE MODELISTA  
PASTES DE MODELAR, AEROGRAFS, COMPLEMENTES I EDIFICIS PER DIORAMES  
FIGURES HISTORIQUES I FANTASTIQUES DE 54, 75, 90 I 120 MM, FIGURES DE VINIL,  
JOCS DE ROL, FIGURES DE 25 MM PER ROL I WARGAME, WARGAMES FUTURISTES  
I FANTASTICS I MOLTES COSES MES.

VISITAN'S!!!!!! SI NO TENIM EL QUE BUSQUES T'HO PODEM ACONSEGUIR.  
TAMBE PODRAS GAUDIR TOTALMENT DE FRANC  
DE LA NOSTRA SALA DE JOCS  
I DEL NOSTRE TALLER.

ANIMA'T, T'ESPEREM BEN AVIAT



## APENDICE I

### DRAMATIS PERSONAE

A continuación se enumeran a todos los personajes no jugadores que intervienen en esta crónica. El director de juego es libre de modificar lo que crea conveniente, ya sea tanto en sus personalidades como en sus características.

Antes de leer el resto de la crónica, es conveniente que el director se familiarice con sus protagonistas. Es imprescindible el conocer bien sus motivaciones, pues sobre ellos recae todo el lemotiv de esta partida.

### AZRAEL, lugarteniente de Víctor

**Descripción física:** Azrael es alto y delgado, aunque extremadamente fibroso. Es muy ágil, incluso para ser un vampiro, y también muy fuerte. Lleva el pelo largo y castaño recogido en una larga coleta que llega hasta la mitad de la espalda. Sus ojos verdes están en todo momento atentos a su alrededor y sus orejas son imperceptiblemente puntiagudas. Aparenta unos veinticinco años.

Viste ropas de calle normales: pantalón y chaqueta vaquera, camisetas negras, calzado deportivo... Lo único destacable puede ser su cinturón con anillas de hierro y un llavero en forma de cadena que acaba en una garra afilada. La cadena mide medio metro, suele llevarla anudada al cinturón y al bolsillo, pero si la saca puede utilizarla como un arma de filo con gran habilidad.

**Historia:** Azrael viene de Alemania. Parece ser que en esa ciudad incurrió en las iras de un vampiro poderoso y tuvo que huir. Nunca da explicaciones a su historia y realmente nadie sabe a ciencia cierta en qué época nació, pero hay quien lo ha oído jurar en alemán y los rumores apuntan a un despertar en la Era Industrial. Llegó a Madrid poco después de que Víctor se hiciera con el Principado y ofreció sus servicios como matón. Pronto congenió con el Príncipe y se convirtió en su brazo derecho: el brazo que ejecuta las órdenes. Se sabe que tiene a un par de ghoules con el permiso de Víctor, aunque nadie está seguro de quienes son. Muchos vampiros en la ciudad le temen, debido a su gran fuerza y capacidad de pelea.

**Motivaciones y aspectos:** Parece que a Azrael lo único que le importa es servir a Víctor. Nadie le conoce amigos, diversiones o hobbies más que los de velar por el cumplimiento de las órdenes del Príncipe. Sabe que Víctor no confía plenamente en él, pero lo entiende. En realidad siente una enorme veneración hacia Víctor, en quien ve a un ideal de fuerza y voluntad. Por supuesto este pensamiento no se lo ha comentado a nadie, ni siquiera al propio Víctor.

Azrael es de pocas palabras, hosco. Tiene un enorme dominio sobre sus sentimientos y acciones, siendo difícil provocarlo a menos que él desee pelear (cosa que no sucede tan a menudo como algunos piensan). Desde su error en Alemania no está dispuesto a volver a dejarse llevar por la ira o los sentimientos, y éste es un credo que sigue a rajatabla. Odia a Fausto, a quien considera un engreído, y se siente ligeramente atraído por la sensualidad de Rebeca. De hecho siempre que puede trabaja lejos de ella, pues teme que ese sentimiento ligero pueda cobrar más cuerpo. Con los humanos es extremadamente despectivo: para él no significan absolutamente nada.

### BASTIAN, el Lobo Jefe

**Descripción física:** Bastian tiene una edad aproximada de 23 años aunque la abundante barba le hace parecer mayor. Su cuerpo musculoso y bien formado. Mide 1'80 y pesa cerca de los 90 kgs. Su rostro es anguloso y sus ojos azules ostentan una continua mirada desafiante. El pelo largo y rubio cae en cascada sobre sus hombros, recordando la imagen de un vikingo se-

diento de sangre. Suele vestir pantalones ajustados y camisetas de estilo 'heavy', aunque prescinde de cualquier abalorio metálico (demasiado ruido alertará a presas tan sutiles como los vampiros). Un largo gabán de cuero negro y un sombrero de ala ancha completan su atuendo.

**Historia:** Bastian es un rebelde por necesidad. Su sire fue un Gangrel que viajaba por los bosques de Canadá y que lo abrazó para tener un sirviente sobre el que descargar toda su maldad. Sometido a continuas vejaciones desde su primer momento como vampiro, un día Bastian no pudo más y mató a su sire, chupando toda su sangre. En un principio, recuperado de su ataque de furia, Bastian se sintió horrorizado al comprender el alcance de sus actos. Aunque no había sido presentado formalmente a ningún Príncipe, su sire se encargó de explicarle las Tradiciones, que utilizaba para amenazarle. Después del shock inicial se desarrolló en Bastian un creciente odio contra aquellos vampiros más viejos que él, que habían sido aceptados en la Camarilla. Mientras su sire vivía le dijo que él jamás entraría en la Camarilla, por lo que Bastian llegó a pensar que ésta era un grupo selecto al que sólo podían acceder los antiguos. Se sintió como un paria, un renegado tanto del mundo de los humanos como de la sociedad vampírica. Creyendo ser odiado por todos aprendió a odiar a todo el mundo.

Vagó por los EEUU durante mucho tiempo. Se dice que por aquella época mató a otro antiguo como mínimo y que se unió al terrible Sabbat. La manada con la que normalmente asolaba las carreteras de aquel país fue acosada por un Justicar y sus Arcontes, siendo finalmente exterminada. Sólo Bastian logró huir y decidió poner un océano por medio, llegando finalmente a España. Pronto estalló la Guerra Civil y todo fue caos a su alrededor. Como todos los vampiros en esa época creo un pequeño grupo de ghoules que lo protegerían de la locura destructiva de los mortales. Al acabar la guerra se unió a un grupo de anarquistas que atentaban contra el principado de Víctor. Pero finalmente fue apresado por Fausto, quien sin embargo decidió utilizarle en lugar de matarlo. Engatusándolo con su personalidad, Fausto lo hizo líder de un grupo de rebeldes a los que denominó los Lobos. Desde entonces, siguiendo los designios de Fausto, siembra el caos en Madrid. Fue el brazo ejecutor de la muerte definitiva de Conchis.

**Motivaciones y aspectos:** La principal motivación de Bastian es el odio y el miedo. Odia a todos los vampiros porque teme que lo destruyan en cuanto puedan hacerlo (y efectivamente, tal como están las cosas, así sucederá). Odia a los mortales porque ve su paz arrebatada en el reflejo de sus rostros. Y odia a Fausto porque sabe que lo utiliza como un títere en su conspiración. Sin embargo necesita a Fausto para sobrevivir. Sin la inteligencia del Toreador sería rápidamente cazado por las fuerzas de Víctor. Sólo por eso aún no ha destruido a su nuevo jefe, al que empieza a comparar con su antiguo sire. Sin embargo el lazo que le une a Fausto empieza a tensarse demasiado y corre el riesgo de romperse por uno de los arrebatos de ira de Bastian.

Bastian es una criatura incontrolable, presa de sus instintos. Está tan cerca de la Bestia que casi no puede comportarse de forma humana sin llamar la atención. De hecho ya han empezado las primeras mutaciones y le ha salido un rabo lobuno. Como cazador, sin embargo, es una criatura paciente y controladora, más parecida a un tigre que a un lobo. La caza es su vida y la presa principal son los vampiros. Ha matado a muchos más vástagos de los que sospecha la sociedad de Madrid, aunque sólo a dos antiguos (a su sire y a otro en los EEUU). Le gusta acechar a otros no muertos, pues encuentra un enorme placer en medir sus propios poderes y sentidos con alguien de su categoría. Los humanos son presa demasiado fácil, sin emoción. Bastian es también un creador descontrolado. Crea ghoules cada vez que pierde uno y, aunque no quiera reconocerlo, a él mismo se le ha ido la mano. Es cuestión de tiempo que los humanos comiencen a sospechar, y ese será el fin de las noches para la raza de Bastian. Contra lo que piensa la sociedad vampírica Bastian no crea tantos vástagos. Solo los ghoules más destacados entre sus filas merecen ese gran don. Y esos nuevos vampiros tienen una sangre tan diluida que a duras penas pueden crear otra cosa más que ghoules.

Ha llamado a su banda anarquista La Jauría. Los ghoules que a ella pertenecen se denominan a sí mismos Los Perros, mientras que los vampiros son llamados Los Lobos. Por supuesto, Bastian ostenta el título de Lobo Jefe. Nadie, ni siquiera sus componentes, sabe a ciencia cierta cuantos componen las filas de la jauría, tal es el caos que reina entre sus filas. Cada semana desaparecen o mueren diversos ghoules que pronto son sustituidos por otros nuevos.

### MAURICE CONCHIS, El Mago

**Descripción física:** Maurice era un individuo poco impresionante para ser un vampiro. Media aproximadamente 1'65 y era rechoncho. Aparentaba tener unos sesenta años: calvo y de ojos azules.

Solía vestir con trajes de corte clásico y elegante, sin excesivos aspavientos. De hecho el aura de normalidad que le rodeaba llegaba a resultar extravagante ante la sociedad vampírica.

**Historia:** Los orígenes de Maurice parecían estar en la Italia del siglo XIV, aunque nadie podría realmente asegurarlo. Hay quienes aseguran que fue un abad en un perdido monasterio, seducido por un vampiro joven y apasionado. Ello podría explicar la avanzada edad que contaba cuando fue abrazado. Los Tremere, sin embargo, rumorean algo más siniestro: su envejecimiento fue el resultado de jugar con fuerzas mágicas que estaban más allá de su control. Sea como sea, la historia que siempre contaba Conchis coincidía con su huida de Grecia a finales del siglo XIX. Lo que provocó esta huida nunca fue del todo aclarado. Se dice que un incurrió en las iras de un poderoso grupo de magos humanos que intentó darle caza. Al haberse convertido en una amenaza para la Mascarada, los vástagos ordenaron su huida de Grecia. Desde entonces Conchis vagó por toda Europa y parte de América, en busca de conocimientos mágicos. Finalmente volvió a Madrid, donde aparentemente comenzó la parte final del estudio de un poderoso conjuro. Aunque su poder era considerable, en ningún momento desafió a Víctor, manteniéndose siempre al margen de las intrigas de los vástagos en la ciudad. Esa aparente despreocupación era mal vista por algunos de los vampiros, quienes también criticaban la excesiva relación de Conchis con los humanos, sobre todos con Órdenes Mágicas, que ya en una ocasión le habían traído problemas.

Cuando sucedió la Matanza de los ghouls ordenada por Víctor tras la guerra civil hubo muchos que pidieron su intervención, por ser el vampiro más antiguo que estaba en la ciudad después de Víctor. La única respuesta de Conchis fue el silencio. Sus ghouls (al menos aquellos de los que se tuvieron conocimiento) fueron destruidos sin que él ofreciese oposición.

Finalmente desarrollo el conjuro que buscaba, aunque no de la forma que esperaba. Cuando lo estaba probando despertó las reticencias de los otros vástagos, que exigieron respuestas. Fausto intentó robarle el secreto y, al no conseguirlo, ordenó a Bastian que acabase con él. Conchis murió llevándose el secreto de un conjuro y una traición con él.

**Motivaciones y aspectos:** El aspecto dominante de Conchis era, sin duda, su interés por el arte arcano. Sin embargo los cainitas que lo practicaban, los Tremere, eran excesivamente celosos en la custodia de sus secretos, y de ninguna manera permitirían a un Toreador entrar en sus círculos. Por ello Conchis se relacionó siempre con los mortales, desarrollando una gran Humanidad y lazos con aquellos a los que otros tan sólo consideraban 'ganado'. Conchis jamás mataba a un humano a menos que fuera estrictamente necesario.

Sus relaciones con el resto de los vástagos eran cuanto menos distantes. Se entregaba de cuerpo y alma a la investigación del conjuro que le permitiría cambiar su apariencia. Cuando lo lograra ya se encargaría de tomar el poder en las filas de los vástagos. Eso al menos era lo que pensaba Conchis, pero no se daba cuenta de que lo que verdaderamente le apasionaba era la investigación del conjuro, más que su logro final. Para él era un desafío. Pudo saborear toda la gloria antes de que la muerte definitiva cayese sobre él.





## FAUSTO, el Traldor

**Descripción física:** Fausto aparenta tener unos cuarenta y tantos años. Es de complexión débil, mide un metro setenta y normalmente anda algo encorvado. Sin embargo si hay pelea puede moverse con gran velocidad y abandonar esa postura de anciano prematuro. Su pelo es negro, y lo lleva peinado hacia atrás con fijador. Sus ojos son de un castaño apagado, tranquilo. Suele lucir una perilla bien cuidada.

La ropa de Fausto es sofisticada y cara. Puede aparecer tanto con un traje y corbata como con un pañuelo andudado al cuello. Eso sí, todo será de primeras marcas y diseño actual. Odia las cosas anticuadas.

**Historia:** Fausto viene de algún punto de Alemania. O al menos eso dice él. Nadie sabe que fue en vida, ni siquiera si ese es su nombre verdadero. De hecho cuando le preguntan él afirma que su sire se llamaba Mefistófeles (en alusión a la historia de Fausto narrada por Goethe). Aunque Víctor ha preguntado a numerosos contactos, la existencia de Fausto parece comenzar en Francia. Allí se sabe que estuvo en la corte de Luix XVI (primera y única referencia a su su vida vampírica) y que se convirtió en un mecenas de los autores de ópera (su gran pasión). Tras la revolución francesa desapareció de la escena vampírica francesa (como otros vástagos que estaban en el país) y no reapareció hasta su llegada a Madrid. No se le conocen amigos, contactos o conocidos.

**Motivaciones y aspectos:** Fausto es una trampa muy peligrosa. Gusta de hacerse el seductor, el artista frustrado y lleno de sentimiento, pero en realidad es una calculadora antagonista. Su única y verdadera pasión es la música, concretamente la ópera. No habla jamás de su pasado ni dice nunca su edad verdadera.

Le encanta granjearse la amistad de todo el mundo para después montar cizaña entre sus conocidos. Sabe que los demás ven en él a un vástago amanerado y ambicioso, y no hace nada para cambiar esa imagen, porque le encanta demostrar después su astucia. Su único defecto es que en ocasiones subestima a los demás vampiros, porque cree ciegamente en su inteligencia.

Por supuesto, como buen manipulador que es, le gusta utilizar a otros para hacer los trabajos sucios. No tiene amigos verdaderos: para él todos son peones en un inmenso juego cuyo último premio es el poder. Y esa es la maldición de Fausto: su sed de poder. Nunca se contenta con lo que tiene, siempre quiere más. Odia y desprecia, sobre cualquier otra cosa, a aquellos que se alzan sobre él. Por supuesto se cuida bien de no exteriorizar sus deseos y frustraciones.

A Víctor lo odia con ensañamiento. Ya no sólo es que sea el Príncipe de una ciudad, sino el aire de antigüedad que rodea a toda su 'corte'. Para Fausto el pasado es algo nefasto que debe ser destruido. Si los vástagos se escudan en Tradiciones antiguas pronto serán devorados por los mortales, que en el breve espacio de sus vidas se dan cuenta de que lo verdaderamente importante es el cambio.

Cree tener seducida a Rebeca y ello le reporta un gran placer. Cuando está con ella piensa en un Víctor acabado, al que le traiciona lo que más quiere. No hay recompensa mayor para un ser tan oscuro como Fausto.

A Azrael le tiene cierto miedo. Fausto siempre desconfía de las personas de pocas palabras, y Azrael es uno de estos individuos. Se da cuenta, además, de la ciega admiración que el gangrel siente por Víctor.

## REBECA, Concubina de Víctor

**Descripción física:** Mide un 1,60m y es de rasgos delicados, muy femeninos. Su pelo largo y negro lo suele recoger en una cola de caballo que le alcanza hasta la cintura. Los ojos son negros, de mirada salvaje y provocadora. Sus labios son sensuales y siempre fruncidos en una mueca que bien podría ser una sonrisa o un gesto de desprecio, o ambas cosas. Normalmente viste ropas de color negro, ceñidas, que



resaltan su figura. Es habitual que muchas de sus prendas sean de cuero. En ocasiones se cubre con una capa de terciopelo negro y gran capucha, totalmente anacrónica con el resto de su vestimenta.

**Historia:** Rebeca fue abrazada por Víctor a principios del siglo pasado. Por aquel entonces su futuro era mucho más que incierto, abandonada a los veintipocos años a las inclemencias de la vida.

No le gusta hablar de su pasado, pero todo apunta a que fue una huérfana y que posiblemente sufrió duras agresiones que la convirtieron en una criatura vengativa y violenta. Disfrutaba de su condición de no-muerta y no lo niega. Le gusta cazar a hombres fuertes de los arrabales o a damas de la alta sociedad, lo que indica que algo malo le debieron hacer esos dos tipos sociales. Normalmente agota a sus víctimas hasta la muerte si se trata de hombres. Estableció un vínculo de sangre con Víctor desde su primer tiempo como vampiresa, aunque ese es un hecho que nadie sabe realmente. Todos creen que está con Víctor porque disfruta del poder y que nada impedirá que le traicione si cae en desgracia.

**Motivaciones y aspectos:** Su vínculo de sangre con Víctor la somete totalmente, pero ni siquiera esto era necesario. Ella ama verdaderamente a Víctor. Lo considera un héroe de leyenda, un recuerdo de tiempos en los que los hombres eran nobles y poderosos (evidentemente estos tiempos han sido descritos siempre así por Víctor). Además Víctor le da una libertad absoluta para hacer lo que desee. A ellos les une un extraño tipo de amor sentimental, más que físico. Hay quienes ven en la actitud libertina de Rebeca una provocación al Príncipe, y hay quienes creen reírse de él cuando comparten la compañía de la vampiresa. Lo que no saben es que en todo momento están bajo la observación del Príncipe, pues Rebeca suele relatar todo lo que le sucede a Víctor.

Nada conmueve a Rebeca, que sufrió en la vida todos los reveses posibles. Para ella el haberse convertido en una vampira ha sido un don de los dioses concedido a través de Víctor. Juega con Fausto a ser seducida, y de hecho el vampiro cree que lo ha logrado. Nada más lejos de la verdad: su 'lío' con Fausto es una manera de tenerlo controlado. En todo momento Rebeca se portará de forma atenta con él, como si realmente estuviese sometida a sus encantos. A sus espaldas lo tacha de títere engreído y de asno vanidoso (y de cosas peores que no vienen a cuento).

Lo único que realmente hace peligrar las motivaciones de Rebeca es Azrael. Desde que lo conoció se vio irremediablemente atraída por su enigmática y en cierto modo bestial belleza. Sabe que si el gangrel se lo pidiese abandonaría todo lo que tiene, incluso a Víctor. Esto hace que se comporte de forma contradictoria en su presencia. En ocasiones la pasión le arrebató tan fuerte que sólo desea estar a su lado, aunque sea en misiones encomendadas por Víctor. Otras veces lo rehuye como si lo odiase con toda su alma muerta. Por supuesto nunca ha hablado de esto con nadie, ni siquiera con Víctor. De hecho, la pasión que despierta en ella Azrael es tan potente que incluso podría romper el vínculo de sangre que la une al Príncipe (y que de hecho no fue renovado desde su creación). VÍCTOR, Príncipe de la ciudad

**Descripción física:** Víctor podría bien definirse como 'masivo'. Se trata de un hombre de gran estatura (cerca de los dos metros) y amplias espaldas. En vida fue un verdadero portento de fuerza, y con la muerte su potencial no hizo más que desarrollarse. Su rostro es de facciones cuadradas, con el pelo muy corto y negro, como sus ojos. La barba está recortada al estilo de los nobles medievales sajones. Aparenta aproximadamente unos cuarenta años.

Viste siempre con ropas negras de seda y una enorme capa de raso con capucha. Cuando se encuentra en su salón del trono le gusta tener una enorme espada de plata descansando cerca. En su cuello luce un medallón de color rojo intenso, herencia familiar de sus tiempos vivos.

**Historia:** Víctor presume de haber sido en vida uno de los cruzados que viajaron a Tierra Santa para recuperar Jerusalén. Según él mismo allí fue seducido por una traidora vampiresa que hizo que perdiese todo su código de honor y se convirtiese en un vampiro. Sea cierta la historia o no, parece claro que Víctor vivió en la Edad Media, y sigue conservando las costumbres que tenía en vida. Llama al Principado su reino, y quienes a él se dirigen deben hacerlo tratándolo de 'vos' o 'majestad'. Se enfurece con facilidad cuando alguien no muestra el debido respeto a su posición. Es muy testarudo, cosa que en ocasiones le lleva a situaciones difíciles o incluso peligrosas para su Principado, pero observa con gran cuidado las Tradiciones y se hace respetar, por lo que la Primogenitura cuida de su estancia en el trono. Mientras él gobierne (o reine, como prefiere decir) los anarquistas lo tienen difícil en Madrid.

**Motivaciones y aspectos:** Hubo enemigos que creyeron que Víctor era algo torpe en sus maquinaciones, pero no tuvieron ocasión de lamentarlo. No por nada ha llegado hasta esta edad. No es un personaje a ser subestimado. Su gran experiencia le ha llevado a desconfiar de todos, incluso de los que más cerca están de él. Raramente expone sus motivaciones más secretas. La única de la que se fía plenamente es de Rebeca, y tan sólo porque un vínculo de sangre la une a él. Incluso Azrael, su mano derecha y mayor apoyo, no tiene toda su confianza.

Víctor se da cuenta de que la situación se le escapa de las manos. Sabe que todos complotan y que intentan deponerlo, basándose sobre todo en sus costumbres anticuadas, pero también sabe que no hay un vampiro con poder suficiente como para echarlo del trono de Madrid en la ciudad. Su mayor problema es acabar con la jauría, pues la sombra de que se produzca un Cónclave (con su respectiva destitución) es muy alta. Una vez fuera del Principado Víctor sería presa fácil para sus muchos enemigos.

Cuando llega alguien nuevo siempre lo hace vigilar por Azrael o Rebeca para conocer sus motivaciones y secretos inconfesables, y tenerlo de esta manera controlado. Sabe que Fausto le clavará un puñal en cuanto pueda, por lo que lo tiene controlado continuamente mediante Rebeca. Frente a un vampiro potencialmente peligroso (como lo es Fausto) Víctor aparenta cordial y confiado. Es su manera de conseguir que el otro baje las defensas. En cuanto el otro da un paso en falso producido por el exceso de confianza, Víctor cae sobre él como una furia, destruyéndolo por completo. Nunca ha dado a nadie una segunda oportunidad.

## OTROS VAMPIROS EN LA CIUDAD

Daniel, Tremere, Antiguo. Primogenitura.  
Romeo, Toreador, Antiguo. Primogenitura.  
Cheetah, Nosferatu, Antigua. Primogenitura.  
Evelyn, Ventrue, Antigua. Primogenitura.  
Christian, Ventrue, Antiguo. Arconte.  
Gloria, Tremere, Neonata.  
Siro, Brujah, Neonato.  
Dante, Brujah, Neonato.  
Lucer, Brujah, Neonato.  
Agata, Malkavian, Neonata.  
Michael, Malkavian, Antiguo.  
Stephen, Malkavian, Antiguo.  
Pandora, Toreadora, Antigua.  
Arthur, Nosferatu, Neonato.  
Landrel, Brujah, Neonato.  
Danwell, Malkavian, Neonato.  
Dorian, Toreador, Antiguo.  
Assed, Gangrel, Neonato.  
Paulo, Malkavian, Antiguo.  
Phillipe, Gangrel, Antiguo.  
Gregor, Tremere, Antiguo.  
Rod, Tremere, Antiguo.  
Belial, Ventrue, Neonato.





## EL COMIENZO

Al principio de la partida los jugadores serán requeridos por Víctor, el príncipe de la ciudad, para que acudan a su presencia. Los recibirá en su refugio, la Torre de los Espejos, donde los conducirán hasta la planta superior: la sala de audiencias.

Allí estarán también Azrael, Fausto y Rebeca. Víctor será conciso: la Jauría comienza a ser un problema que es necesario erradicar. Para ello ha ido convocando a todos los vampiros de la ciudad en pequeños grupos con la orden de rastrear y eliminar a todo posible miembro de esa banda. Es una Caza de Sangre en toda regla. Los grupos serán coordinados por Azrael y Fausto, a quienes los personajes deberán informar de sus sospechas o descubrimientos. Si alguno de los grupos sospecha que otro grupo pueda estar involucrado en la Jauría deberán advertírselo al propio príncipe en persona.

Por supuesto Víctor sospecha de Fausto, pero le ha dado un papel importante para ganarse su confianza y tenerlo vigilado. Con la ayuda de Rebeca y Azrael lo mantiene lo suficientemente vigilado y tan sólo espera que cometa un fallo para denunciarlo y convocar eliminarlo como opositor al principado. A los jugadores, por supuesto, no se les comentará nada de esto. Fausto suele frecuentar el Palacio de la Ópera, mientras que Azrael suele entretenerse vagando por la Gran Vía. A los jugadores les corresponde vigilar la zona vieja de Madrid. Si ayudan a acabar con la Jauría no es necesario decir que serán recompensados.

## LA TRAMA

Y hay empieza la partida. Después de darles unos consejos generales, Víctor despedirá al grupo. A partir de este momento puede que se vean involucrados en la búsqueda del conjuro de Conchis, la conspiración de Fausto o la cacería de la Jauría. De cualquier forma la partida llegará al final cuando alguien desvele el conjuro de Conchis. Si los personajes no interfieren los acontecimientos se desarrollarán más o menos así:

Fausto comenzará a buscar de forma activa el conjuro de Conchis. Aunque no lo sabe otros le han dado gran importancia también a este asunto: tanto Víctor como los Tremere de la ciudad no dejarán pasar este asunto como un misterio sin resolver.

Un par de noches más tarde del comienzo de la trama Azrael da con la pista de uno de los componentes de la Jauría. En lugar de atacarlo decide seguirlo, con la esperanza de dar con el líder formal y principal peligro para la ciudad: Bastian. Así comienza a acecharlo durante un tiempo.

Bastian, por su parte, tiene un encuentro secreto con Fausto, a quien le muestra el anillo de Conchis. Algo más calmado después de su furia inicial Fausto examina el anillo. Gracias a su poder Auspex de 'Toque del Espíritu' intuye que el anillo tenía gran importancia para Conchis. Además, si has jugado el cuarto preludio, Fausto intuirá que alguien más ha visto el anillo o, como mínimo Conchis quiso mostrárselo: otro vampiro. Esto lo

pondrá algo nervioso. Bastian afirmará que no hubo testigos en la matanza, por mucho que Fausto le insista.

Más adelante Fausto le comentará a Rebeca que ha encontrado un anillo perteneciente a Conchis y que cree que tiene que ver algo con el conjuro. No desvelará, por supuesto, de dónde lo sacó. Rebeca informará puntualmente a Víctor del descubrimiento. Víctor comenzará a sospechar de la complicidad de Fausto en la desaparición de Conchis.

Una nueva sacudida en la ciudad: 'Conchis' ha sido visto por un vástago en la ciudad, aunque se perdió entre un grupo de gente que se encontraba de copas. Vuelve a cobrar fuerza la idea de que no ha muerto, sino que sólo anda desaparecido. Víctor ordenará que cualquier vampiro que vea a Conchis lo traiga ante su presencia.

Aurora envejece de forma continua, al menos un año por noche. Desesperada intentará contactar con algún vampiro. Si vió al personaje del preludio cuarto intentará encontrarse con él, de lo contrario buscará a Fausto. Su miedo a la muerte por vez se impone al miedo por su alma. Si se encuentra con Fausto le entregará el libro de partituras a cambio de un poco de Sangre. Fausto la mantendrá bajo su custodia hasta encontrar el conjuro. No sabe a ciencia cierta que hacer con ella, y por ahora no tiene nada que perder manteniéndola bajo su custodia.

Si Fausto se hace con el libro lo llevará ante Sophos. Entre los dos acordarán guardar silencio sobre el descubrimiento. Sophos descifra pronto la utilidad del libro: el conjuro ha sido ocultado bajo la forma de una partitura. Los dos acuerdan un pacto: Fausto no tiene poderes mágicos para poder utilizar el conjuro si aparece, pero es el único de la ciudad que puede optar al puesto de Príncipe. Si recuperan el conjuro los Tremere le ayudarán en su candidatura y el conjuro será utilizado en un principio por ellos. Fausto guardará el libro como salvoconducto de su pacto. Sabe que los Tremere no lo traicionarán mientras tenga en su poder lo único que podrá descifrar el conjuro de Conchis.

Buscando alguna pista sobre el conjuro, Víctor encontró el compartimento secreto en la platea personal de Conchis en la ópera. Sin embargo no ha sido capaz de abrirlo de ninguna forma, pues parece sellado de forma mágica. Pronto se da cuenta de que el anillo es la posible llave del receptáculo, por lo que envía a Rebeca para robárselo a Fausto. Esta logra su cometido y ambos vuelven a la ópera para abrir el compartimento. Llegan tarde: Ulises se ha decidido por fin y se ha robado el conjuro. Ahora piensa negociar con los vampiros para que le dejen en paz, aunque no entiende por qué es tan importante una partitura para unos vástagos. Víctor montará en cólera y renovará los dispositivos para encontrar al doble de 'Conchis', pues sospecha que ha sido él quien robó el conjuro. La otra posibilidad es que haya sido Fausto, por lo que Rebeca no se despegará de él a partir de ahora. Cuando no esté bajo su apariencia de cómplice lo seguirá oculta entre las sombras. Fausto, por su parte, se muestra visiblemente irritado por la pérdida del anillo, aunque no se atreve a acusar a nadie.





Entretanto Azrael sigue tras la pista de la Jauría sin saber que ha sido descubierto. Su presa lo conduce a una trampa en la que un grupo de 'Perros' y 'Lobos' se abalanzan sobre él, eliminándolo. Roland, uno de los Arcontes de Eva, amenaza a Víctor con convocar a su superiora para que convoque un Concilio, pues parece evidente que la situación se le está llenando de las manos. Víctor se compromete a acabar con la Jauría en menos de un mes, por lo que momentáneamente abandona la búsqueda del conjuro, dejando a cargo de ella a Rebeca.

Víctor convoca nuevamente a los grupos de vampiros para saber de sus avances. Si los jugadores no han logrado nada al respecto otro grupo solicitará una entrevista privada con el Príncipe. Parece ser que hacía tiempo habían informado a Fausto sobre una posible guarida de la Jauría en el Parque del Retiro y éste les había dicho que otro grupo más fuerte se encargaría de vigilar y limpiar el lugar. Han hablado con los demás y Fausto no se la ha mencionado a nadie. Además, hay razones para sospechar de una posible implicación de un vampiro de la Camarilla con Bastian. Las sospechas sobre Fausto se hacen más que evidentes.

Poco después el doble de 'Conchis' es atrapado por otro vástago, que lo lleva ante la presencia de Víctor. Éste cuenta todo lo que sabe y entrega la partitura al sorprendido príncipe. Ulises es conservado con vida en los sótanos de la Torre de Cristal. Víctor convoca a los Tremere, pues él no sabe nada de conjuros, para que le instruyan en el caso. Sophos cambiará rápidamente de bando, diciendo que Fausto lo visitó con un libro de partituras que había pertenecido a Conchis. Por supuesto mentirá sobre su actividad en la conspiración y achacará todas las culpas sobre Fausto. Le contará a Víctor que Fausto se negó a dejarle ver el libro, arguyendo que se lo mostraría primero al Arconte, por lo que Sophos, al no volver a oír nada del tema, supuso que el libro no era importante. Ahora tiene razones para 'sospechar' que el libro pueda ser una clave del conjuro.

Víctor le tenderá entonces una trampa a Fausto. Mandarán a Ulises que ocupe el puesto de Conchis nuevamente y salga a la noche de la ciudad. Por supuesto será vigilado de cerca por Roland y otro de los vampiros de Víctor.

Pronto el rumor llegará a Víctor. Éste, enfurecido, se reunirá con Bastian. El Gangrel afirmará que él creyó matar a Conchis. Fausto intentará, por medio de Rebeca, adivinar que demonios ha pasado. Pero Rebeca habrá convenientemente desaparecido de la escena, advertida por Víctor. Así que Fausto intentará un encuentro directo con 'Conchis'. Eso sí, lo hará acompañado de Bastian, por si sucede algo.

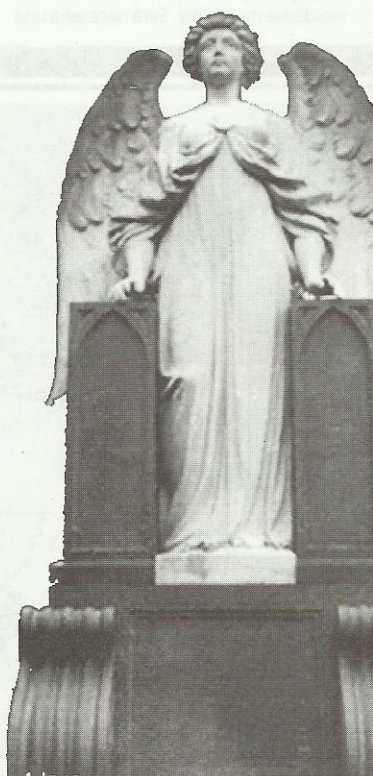
Será a la salida de la ópera cuando aborde al aparecido, en un oscuro puente. Bastian se oculta entre las sombras. Fausto preguntará enfurecido el significado del anillo y exigirá que Conchis le entregue el conjuro. En ese momento Bastian saldrá de entre las sombras, por la espalda de 'Conchis'. Entonces saltará la trampa: el Arconte se enfrentará a Bastian, matándolo. El doble de Conchis huirá pero será alcanzado por Fausto, que cuando descubra el engaño no tendrá piedad con él.

Mientras Bastian y el Arconte se enfrentan, Fausto correrá a su refugio. Sabe que después de haber sido descubierto en alianza con la Jauría no tiene futuro entre los vástagos, por lo que quemará el libro de partituras, así como todas sus pertenencias.

Después intentará huir de la ciudad pero en un último ataque de vanidad irá en busca de Rebeca, a la que cree tener seducida. La encontrará en el parque donde suelen rondar y le contará lo sucedido. Ella aceptará marchar con él de Madrid, pero cuando estén a punto de escapar lo atacará por la espalda, destruyéndolo.

Así se solucionarán todos los problemas de Víctor: con Fausto y Conchis eliminados no hay un vampiro lo suficientemente anciano y poderoso como para solicitar el principado. Además, la destrucción de la Jauría es sólo cuestión de tiempo, pues muerto su líder los demás vampiros son neonatos torpes y fáciles de cazar. El conjuro de modelar la carne tenía poca, si no ninguna, importancia para él. Los únicos que echarán en falta el libro de partituras serán los Tremere. Pasaron muchos años antes de que descifren el contenido de la partitura.

Por supuesto toda esta trama tendría lugar si los jugadores no interaccionasen con ella, pero eso es casi imposible. De una manera u otra los jugadores influirán en la historia y cambiarán muchas cosas. Puede incluso que al final Fausto se salga con la suya y domine la ciudad, o que la Jauría se vuelva tan poderosa que escape del control incluso de Fausto, obligando a vampiros de otras ciudades a venir para limpiar la plaga. Puede que los jugadores se hagan con el conjuro y quieran negociar con él... No límites las posibilidades a la trama de ejemplo. Improvisa y deja que los jugadores encaucen la historia, a ver que sale...



## APENDICE II RUMORES

La otra noche te encontraste con un buen amigo y fuisteis a tomar algo en un bar. Allí te comentó que se rumorea que a la ciudad había llegado un cazador de vampiros llamado Corian McGregor. Por lo visto Víctor ordenó que no se le atacase, para no llamar la atención...

...

Se rumorea en la camarilla que Rebeca tiene un lío sentimental con Fausto. De hecho se los suele ver juntos muchas veces. Si Víctor lo sabe no da muestras de que le importe.

...

Hace unos meses la sociedad vampírica se revolucionó mucho porque se decía que Maurice Conchis, un Toreador antiguo que vino de Grecia, había descubierto un conjuro que permitía soportar la luz del día. Los Tremere dijeron que era una mentira. Sea como sea, Maurice ha desaparecido sin resolver la duda.

...

Bastian no es lo suficientemente inteligente como para sobrevivir tanto tiempo sin ser encontrado. Dicen que alguien de la Camarilla lo utiliza para derrocar a Víctor, por eso Víctor hizo lo de los grupos. Para asegurarse de que todos se vigilarán entre sí.

...

Hace poco desapareció un Toreador que se dice que había conseguido un conjuro muy poderoso que permitía resistir la luz del sol. Hay quien dice que los Tremere se encargaron de eliminarlo porque no pueden consentir que otros se metan en sus asuntos... Aunque no se sabe que fue del conjuro. El Toreador se llamaba Maurice Conchis.

...

Un grupo de humanos suele realizar rituales satánicos en uno de los cementerios de la ciudad. Se comenta que un osiris influye en ese grupo, haciéndose pasar por el diablo.

...

Hay un detective de la sección de narcóticos, un tal Ernesto Cifuentes, que sospecha de la existencia de los vástagos en la ciudad. Hasta ahora sólo tuvo un encuentro con uno de la jauría. Víctor dice que se le deje en paz para no levantar más sospechas.

...

Hay un vampiro que se dedica a robar sangre del Hospital General. No se sabe quien es, pero Víctor ha hecho un llamamiento a todos para que cesen esas prácticas, porque pueden levantar sospechas. Si sigue la cosa se le puede acusar de romper la Mascara.

...

Hace poco se dice que murió un Toreador llamado Maurice Conchis que conocía un conjuro que permitía resistir la luz del sol. Hay quienes dicen que en realidad no murió sino que se ha ocultado para no revelar su secreto a los demás.