

# EL ORIGEN DE LAS ESPECIES



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

VAMPIRO  
LA MASCARADA





# EL ORIGEN DE LAS ESPECIES

**Una historia para Vampiro:  
La Mascarada 20 Aniversario**

EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

**VAMPIRO**  
LA MASCARADA

## Dedicatoria

---

No podría haberse escrito este módulo sin el constante apoyo de **Marta Gómez**, ni la aparición en castellano de *Vampiro: La Mascarada Edición 20 Aniversario*. Por lo tanto, esta publicación está dedicada a ella, a **Nosolorol**, a **Biblioteca Oscura** y a todos los mecenas que hicieron posible el conocido **V20**.

## Créditos

---

**Autor:** Miguel de Andrés.

**Portada:** Óleo de Gaetano Gandolfi

**Ilustraciones:** Lovis Corinth, Gustave Doré, Brad Noble, Mike Danza, Lawrence Snelly, Ken Meyer, Aaron Sims, Nilson, RK Post, John Bolton, Ken Meyer Jr.

## Testeadores

---

Antonio Zúñiga, Alejandro García, Alejandro 'Puto' Rodríguez, Carlos Coca, David 'Davizón' de Prado, Jesús de Andrés, Omar Baró. ¡Oh! Y Charlie, el amigo imaginario del Malkavian.

No podemos olvidarnos de Charlie.



**Publicado por:** Freak in the North  
<http://freakinthenorth.wordpress.com>



### Licencia de Creative Commons

*El Origen de las Especies* de Miguel de Andrés se encuentra bajo una Licencia Internacional Creative Commons de Reconocimiento-NoComercial 4.0.

White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas son marcas comerciales registradas de CCP hf. Todos los derechos reservados. Vampiro: El Réquiem, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Hombre Lobo: El Exilio, Mago: El Despertar, Promethean: The Created, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin-Eaters y Sistema Narrativo son marcas registradas de CCP hf. La mención o referencia a cualquier compañía o producto en estas páginas no constituye un ataque a las marcas registradas o derechos de autor involucrados. Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.



# EL ORIGEN DE LAS ESPECIES

<b>Introducción</b>	<b>Página 5</b>
<b>El Origen de las Especies</b>	<b>Página 9</b>
<b>El Doctor Douglas Netchurch</b>	<b>Página 10</b>
<b>Oriente Medio</b>	<b>Página 13</b>
<b>Hoja de Ruta</b>	<b>Página 17</b>
<b>Noxas</b>	<b>Página 21</b>
<b>Asalto al Trono de Basalto</b>	<b>Página 23</b>
<b>Un Peligroso Enemigo</b>	<b>Página 27</b>
<b>Apendices</b>	<b>Página 30</b>

EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

**VAMPIRO**  
LA MAS CARADA







# Introducción

En la vida de los Vástagos, se encuentra una constante: la creencia generalizada de que todos ellos son descendientes de las Tinieblas de un único Padre Oscuro, Caín, el Primer Nacido. Toda esta creencia se basa en una recopilación de textos que consiguió reunir Aristotle de Laurent, un erudito nodista interesado en el pasado de la especie de los Cainitas. Desde entonces, diferentes versiones del Libro de Nod han aparecido, incluyendo la herética Revelaciones de la Madre Oscura, una serie de relatos que reúnen los pasos de Lilith en los tiempos del Génesis. Sin embargo, el escepticismo se planta en las mentes de los más jóvenes en el nuevo siglo, afectando incluso a algunos estudiosos que pretenden encontrar el verdadero origen de la especie, dilucidando si incluso Caín o los Antediluvianos existieron siquiera.

El siglo XXI ha traído consigo una serie de cambios en la vida de los mortales que han afectado al mundo de los Vástagos, y la actual conexión mundial hace que cualquier idea, por nimia que sea, se vuelva completamente viral, llegando a las

mentes de Cainitas de todo el planeta al mismo tiempo. Una vieja grabación de principios de siglo se convierte en un auténtico fenómeno dentro de las redes, unos pocos minutos de un científico Malkavian desaparecido desde aquellas fechas, el doctor Douglas Netchurch. Poco a poco, las palabras del buen doctor han hecho que los más jóvenes cuestionen las Tradiciones y la historia de la Estirpe, preguntándose si quizá la Maldición no tendría el origen lejos de Caín.

*El Origen de las Especies* es una crónica para *Vampiro: La Masquerada Edición 20 Aniversario* en la que un grupo de Vástagos, de diferentes clanes e independientes de la Yihad entre Camarilla y Sabbat, comienzan a investigar a partir de una serie de pistas sobre el origen de una nueva Estirpe, lo que les llevará a diferentes lugares del mundo para encontrarse con diferentes revelaciones que les harán replantearse el mito de Caín y todo lo relacionado con la Tierra de Nod... O no.

Durante las próximas páginas encontrarás la trama relatada y expuesta para que puedas dirigirla, además

de algunos recuadros de ayuda que aclararán algunas situaciones o te remitirán a otros elementos que habrás encontrado al descargar este documento, como las grabaciones y otros archivos electrónicos.

Al final del documento encontrarás una lista de Personajes No Jugadores que son todos los que aparecerán en la crónica, aunque a algunos quizás los jugadores nunca lleguen a conocerlos. Algunos de ellos son PNJs oficiales de la edición anterior de *Vampiro: La Mascarada* y han sido transcritos directamente en este documento, mientras que otros son de creación propia. Para distinguir unos de otros, junto al nombre de los PNJs oficiales podrás encontrar el característico logo de White Wolf.

*El Origen de las Especies* es una publicación que se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Internacional de Reconocimiento-No Comercial. Siéntete libre de reproducir una parte o la totalidad de los contenidos de este documento y de distribuirlo en tu propia página web, siempre citando la fuente.

## Tema y Ambientación

*El Origen de las Especies* pretende ser una crónica que instale en el Mundo de Tinieblas de *Vampiro: La Mascarada 20 Aniversario* el escepticismo y la mentalidad que impera en la sociedad del siglo XXI frente a los mitos y la religión. Igual que en la segunda mitad del siglo XX nuestra sociedad estaba más ligada a las creencias religiosas que hoy en día, así se encontraba también

la de los Vástagos. Sin embargo, la revolución tanto tecnológica como científica y médica han hecho que en ambas especies se vayan instaurando ciertos enigmas que no dejan pasar por alto algunos estudiosos, teniendo los Cainitas su propio Grial a la hora de discernir si realmente existió Caín y si, por tanto, la Maldición proviene de una figura divina como la descrita tanto en el Génesis como en el Libro de Nod, o por el contrario el origen de los vampiros se encuentra en otro punto diferente de la Historia.

Después de tantos años, la Gehena no se ha producido tal y como la profetizaban muchos, con los Antediluvianos sacrificando a sus descendientes y Caín juzgándoles a todos, pero quizás la Gehena no fuese un Fin del Mundo, sino un cambio dentro de la sociedad tan pronunciado y tan revolucionario que haría sacudirse las bases del vampirismo. Esta creencia se instaura en algunos investigadores nodistas, sobre todo aquellos que han centrado sus no-vidas en encontrar las señales de las Noches Finales.

No es baladí que, como gancho para la trama, utilicemos una grabación de voz que ha sido extraída directamente de '*Ouroboros*', el preludeo narrativo del suplemento Gehena. En aquel relato corto, el doctor Douglas Netchurch se veía viajando hasta Egipto, donde ayudaba a una Vástago de decimoquinta generación a dar a luz al bebé del que estaba embarazada antes de su Abrazo. Con unos pequeños giros en la trama, y aprovechando la situación actual en la que cualquier contenido mínimamente polémico se puede convertir en viral en pocas horas, la grabación llegará a



a los PJs, que bien pueden ser unos estudiosos nodistas, neonatos rebeldes o Primogénitos de alguna pequeña ciudad. Douglas Netchurch lleva desaparecido unos cuantos años y, por lo que parece, sus últimas palabras se encuentran en esa misma grabación.

Poco a poco, las pistas les llevarán a revisar todos sus conocimientos de la Estirpe, conocerán a diversos

Cainitas que han aparecido a lo largo de los años en las publicaciones de Vampiro: La Mascarada, quienes además les revelarán ciertos aspectos de sus propias existencias que servirán para continuar la investigación, y visitarán emplazamientos por todo el mundo, encontrando nuevas informaciones sobre el pasado de los Vástagos.







# El Origen de las Especies

## *Preludio: Entrando en las sombras*

Introducir a los PJs a *El Origen de las Especies* es una tarea que comienza con la recepción de la grabación del doctor Douglas Netchurch. Los neonatos la hacen circular entre sus contactos no-muertos como curiosidad, simplemente por el morbo de escuchar el último testimonio conocido de un conocido y respetado Vástago, incluso para buscar su legado y, probablemente, sus recursos (la rapiña es algo que no podemos obviar de las codiciosas mentes de los Cainitas), aunque los líderes locales probablemente quieran saber más acerca del terrible destino del buen doctor, con el objetivo de lograr medrar en las posiciones de la secta.

Algunos ancillae probablemente puedan recibir esta grabación de primera mano, directamente de parte de algún conocido investigador o quizás incluso desde el círculo de amistades del propio doctor Douglas Netchurch. Posiblemente, levantará la curiosidad de aquellos eruditos nodistas por el contenido en sí, en el que

se revela un extraño desenlace que, quizás, marque la deconstrucción del mito Cainita.

Por supuesto, los PJs pueden hacer con la grabación lo que crean conveniente, pero deben de tener en cuenta de que, en el siglo XXI y con la actual paranoia de conspiraciones por parte no sólo de los ciudadanos, si no de los gobiernos también, cualquier paso en falso puede desencadenar una terrible ruptura de la Mascarada. Los movimientos deben estar muy bien medidos y los medios a utilizar ser completamente seguros.

También debemos recordar que, tras los recientes conflictos Camarilla-Sabbat, los Nosferatu no son tan buenos guardando los secretos como antes, si no que venderán cualquier información ventajosa sin pudor, además de poder traicionar a sus propios compañeros de clan. Quizás la larga tradición de utilizar a los Nosferatu como fuente de información no sea buena idea para continuar, aunque también puedan revelarse otros agentes para ello.

## *Acto Primero: El Doctor Douglas Netchurch*

Como hemos dicho antes, alguno (o todos) de los personajes recibirán una grabación procedente de uno de sus contactos, aunque de conocer al eminente científico Malkavian, será remitido por el abogado del mismo, por expreso deseo del Doctor. Junto a la grabación se adjunta un texto en el que indica que la desaparición de Douglas Netchurch se produjo tras su asistencia a un ritual setita en Egipto, aunque todas las fuentes indican que consiguió sobrevivir y llegar hasta El Cairo, donde se escondió y nunca más se supo de él. Ya sea por mandato de un líder o por responsabilidad para con el científico, los PJs deberán comenzar la investigación alrededor de esa ciudad y de las pocas pistas que tienen en ese momento.

### *Viaje a El Cairo*

Evidentemente, el viaje deberá ser llevado a cabo en avión, por lo que los PJs deberán buscar la manera de llegar a El Cairo por la noche y sin levantar sospechas, incluyendo además pasar por alto los férreos controles de las autoridades, dada la actual situación de la política mortal del país. Salvados esos escollos, la tradición les obligará a buscar al Príncipe entre los lugares declarados Elíseo de la ciudad: el Palacio Abdín, los Jardines Andalusíes, la Ópera, la Torre de El Cairo, La Ciudadela, la Ciudad de los Muertos, el Museo Copto, la Gran Biblioteca, el Palacio Manial, Mogamma, Museos del Arte Islámico y Moderno, Khan al-Khahli, el bazar de los tenderos, la Estación Ramsés y todas las

mezquitas de la ciudad. En el momento de la llegada de los personajes, una extraña cainita se acercará a ellos. Su nombre es **Imanna**, y es la consejera de uno de los dominios más influyentes de El Cairo. Su aspecto es sobrecogedoramente hermoso, aunque su actitud es fría como el hielo.

Imanna dará la bienvenida a los personajes y les enumerará la lista de localizaciones consideradas Elíseo con el fin de que se presenten ante el Príncipe **Mukhtar Bey**. El resto de los cainitas de la ciudad evitan a los personajes hasta que se presenten ante el Príncipe en los Jardines Andalusíes, aunque ignorar a los extraños es una maniobra que les funciona tras los conflictos de la Primavera Árabe. Mukhtar Bey deseará saber por qué los PJs han viajado hasta El Cairo, sorprendiéndose de que estén buscando al desaparecido Douglas Netchurch, un hombre al que lleva años sin ver desde que asistiera al parto a una joven de sangre débil llamada Afifa. Aunque ha oído la grabación, Mukhtar Bey sabe que en la actualidad existen programas informáticos que adulteran la voz y no sabe si dar crédito a lo oído. El bebé que menciona la grabación puede ser el bebé de Afifa, pero nadie sabe qué ocurrió en aquel lugar durante el parto, salvo el asalto de los Asamitas al templo setita de la Corte de las Sombras. No queriendo saber de rumores, el Príncipe les da su beneplácito para estar en su ciudad mientras lo necesiten, extendiendo la protección del Elíseo a ellos, en lo que la situación lo permita, y les desea suerte en encontrar al desaparecido científico Malkavian.



La búsqueda del doctor Douglas Netchurch puede ser frustrante si los jugadores pretenden realizarla contactando con los Nosferatu de la ciudad, los cuales prefieren no mencionar nada alrededor del tema a extranjeños entrometidos. Si deciden entrar a hurtadillas al Museo Copto, encontrarán en su interior a un hombre alto, de tez pálida, una larga melena morena y unos enormes ojos negros. Este Kiasyd se encuentra revisando una gran cantidad de pergaminos de aspecto delicado, y sólo responderá a los PJs si éstos llaman su atención de alguna manera que rompa su concentración. Su nombre es **Issâm Bâhir**, y conoce a la perfección los hechos acontecidos en la lejana noche en la que desapareció el Doctor Douglas Netchurch, ya que su labor es coleccionar secretos, secretos que tienen un precio para poder obtenerlos:

- Desde que el científico Malkavian abandonase al bebé en un sucio motel de las afueras de El Cairo, parece haberse encerrado más en sí mismo, aumentando más la locura que asola al Clan de la Luna. Se encuentra perdido, siendo una sombra del Cainita que una vez fue, y parece que sólo se dedica a huir de su propia sombra.

- El bebé acabó por consumir a buena parte de la Corte de las Sombras, incluyendo a la fiel Kahina, para luego escapar de aquella mugrosa habitación. Durante los años posteriores, este infante ha crecido y se encuentra en paradero desconocido, aunque hay rumores de que, entre los diversos tumultos a lo largo del mundo árabe de los últimos años, se encuentra siempre presente un niño,

de ojos negros y cabellos rojizos. En opinión de Issâm, puede que esté probando el alcance del poder de la Sangre.

Esta información sólo se encuentra en manos de Issâm Bâhir, pero el Kiasyd sólo la entregará a cambio de diferentes secretos. No sólo del pasado de los personajes, si no incluso a cambio de alguna importante pieza de coleccionista, como algún ejemplar antiquísimo de alguna publicación. Si ninguna de estas dos posibilidades se pudiese dar, Issâm Bâhir recurrirá a la típica petición, un contrato verbal para conseguir uno de sus objetivos: la Ciudad de los Muertos oculta en su interior una antigua cripta que lleva siglos cerrada, y en la que sospecha que podrían haberse ocultado miembros de algún antiguo clan. Issâm firmará un contrato para conseguir que los PJs exploren esa cripta perdida a cambio de la información que posee.

### ***La cripta secreta de la Ciudad de los Muertos***

En el centro de la Ciudad de los Muertos, los PJs encontrarán gracias a los poderes de la Sangre la entrada a la cripta bajo una de las muchas edificaciones de esta zona de El Cairo. La entrada está completamente cerrada por una enorme roca, y, tras deshacerse de ella, el tortuoso pasadizo de descenso es el menor de los problemas de la cuadrilla. La Ciudad de los Muertos está habitada por aquellos cairotas que o bien han sido expulsados de la capital, o han decidido vivir junto a sus antepasados. Entre ellos se encuentran también algunos antiguos ghouls, expulsados

de la ciudad por sus antiguos dormitorios, sufriendo un terrible síndrome de abstinencia ante la ausencia de vitae en sus corrientes sanguíneas. Rápidamente, un grupo de estos “yonkis de la vitae” localizará a los PJs y seguirán sus pasos, aprovechando los angostos pasadizos de la cripta para atacarles.

En el interior de la cripta, tras deshacerse de los ghouls, podrán encontrar una serie de imágenes talladas en la pared, mientras que al fondo pueden encontrar un antiguo sarcófago completamente abierto y vacío. Las imágenes de las paredes son las siguientes:

- Un hombre en pie, con el brazo en alto, seguido de varios faraones postrados a sus pies, una clara alusión al poder de Set, doblegando la voluntad de los reyes de Egipto, que le adoran como un dios.
- El mismo hombre, vestido con una armadura, enfrentándose a otro vestido con ropajes blancos, lo que un buen estudioso de la materia podrá identificar como un combate entre Set y su chiquillo-hermano Osiris.
- Veintitrés figuras en la misma posición, hombres y mujeres, entre las que se encuentra Set con los mismos ropajes anteriores. Bajo cada uno de ellos hay inscripciones jeroglíficas, aunque muchas de ellas se encuentran desgastadas y apenas son visibles.
- Set, sentado sobre un trono negro, rodeado por el resto de las figuras anteriormente vistas, postradas ante él, en una posición

que un buen observador puede ver como de absoluta sumisión, mientras en la parte superior aparece la luna y una estrella roja.

- Al fondo, un niño, de cabellos rojizos, rodeado de los símbolos de los faraones.

Esto es lo que verán en las paredes de las criptas de la Ciudad de los Muertos, una información que Issâm Bâhir necesita para continuar sus estudios.

### ***El vagabundo***

Tras recibir la información por parte de Issâm, los PJs deberán abandonar el Museo Copto por petición del Kiasyd, quien se encuentra muy nervioso de repente. Ignorantes del peligro, serán asaltados a varias calles del museo por una cuadrilla de iniciados Assamitas, que buscan un lugar dentro del clan y del nuevo orden establecido desde Alamut.

Tras su derrota, un buen observador podrá percatarse de que un mísero vagabundo, pálido y demacrado les observa detenidamente con unos ojos vidriosos. Aquellos que conociesen al **Doctor Douglas Netchurch** podrán reconocerle bajo ese terrible aspecto, aunque acercarse al desquiciado Malkavian sin entablar una conversación pacífica con él provocará su huida.

Si le hablan con calma y respeto, el vagabundo no reconocerá a nadie y no podrá responder a ninguna de las preguntas de los PJs. No reconoce el nombre de Douglas Netchurch, pero confía en el PJ que conoció



al brillante científico Malkavian, así que viajará con él en busca de sus memorias perdidas, probablemente en manos del niño al que ayudó a nacer hace ya diez años.

Así, los Cainitias de la cuadrilla se encuentran ya junto al Vástago que buscaban, ahora amnésico y sin poder responder a las diferentes dudas que puedan plantearseles. La mejor opción es volver a uno de sus refugios para continuar sus indagaciones más adelante.

## *Acto Segundo: Oriente Medio*

Durante los días, semanas y meses siguientes al rescate del amnésico Douglas Netchurch, los noticiarios mortales se centran sobre todo en un nuevo enemigo para la sociedad occidental en Oriente Medio: el **Estado Islámico de Irak y Levante**, una organización dirigida por el autoproclamado Califa Abu Bakr al-Baghdadi que pretende expandirse por las actuales Siria, Irak, Jordania, Israel, Palestina, Líbano, Kuwait, Turquía y Chipre. Los PJs llegarán a mostrar cierta indife-

rencia ante tales dilemas mortales, dado que muy probablemente este resurgir de un movimiento islámico tenga sus bases en el estado de los Assamitas en Alamut bajo las órdenes de Ur-Shulgi. “Que se encarguen los de allí”, es el sentir general de los Cainitas occidentales. Pero para el amnésico Malkavian que acompaña al grupo, el Estado Islámico significa el renacer de su memoria.

Encontrarán una noche al Doctor Douglas Netchurch en su habitación dentro del refugio de uno de los PJs o de alguno de sus aliados, gritando en su cama, en posición fetal y agarrándose la cabeza con ambas manos. En la televisión encontrarán uno de los muchos telediarios de la BBC, en el que se notifica de una nueva decapitación de un activista de los derechos humanos británico. En la imagen congelada no se muestra ese terrible acto contra otra vida humana, si no que hay una foto de las fuerzas del Estado Islámico que lo perpetraron y, junto a ellos, puede verse a un niño de cabellos rojizos y piel pálida sonriendo satisfactoriamente, con una mirada cruel en sus ojos.



Al encontrarse cerca del Malkavian, los PJs se verán afectados por la disciplina Dementación del Doctor, aumentando el desconcierto que sufren en ese momento hasta un terrible temor que hace que se encojan e, incluso, lleguen a llorar sangre. Pasión funcionará en aquellos PJs que se vean afectados durante el mismo tiempo independientemente del número de éxitos: una hora.

Cuando los efectos de la disciplina vayan desvaneciéndose, los PJs se encontrarán en la habitación, con la televisión ahora emitiendo un resumen de los resultados de la jornada de la Premier League. En pie, en el centro de la habitación, encontrarán a Douglas Netchurch, aseado y vestido con un buen traje, mirándoles detenidamente mientras se abrocha la americana.

- Disculpad este último arrebato. Recuperar la memoria ha hecho que el poder de la Sangre haya salido de esta manera tan... Torrencial. Espero que los efectos no hayan sido escalofriantemente terribles.

Los PJs podrán levantarse de sus rincones de la habitación y podrán entonces recuperar la compostura antes de poder hablar con el Malkavian. En ese momento, los jugadores podrán preguntar al Doctor Douglas Netchurch sobre su cometido en El Cairo hace ya diez años, incluso puede que quieran saber algo más sobre él. A continuación tienes un resumen de lo ocurrido durante el nacimiento del muchacho de cabellos rojizos:

El Doctor Douglas Netchurch viajó

a El Cairo a petición de un reducido grupo de Vástagos egipcios liderados por Petra, una Nosferatu que protegía en la iglesia de Abu Serga a Afifa, una Cainita de Sangre Débil que se encontraba embarazada y que tenía una marca de media luna en la piel. El Doctor mantuvo un pequeño estudio del estado de la paciente y de su bebé nonato antes de recibir la visita de Kahina, una Setita de la Corte de los Sueños que pretendía reclamar el bebé de Afifa para sí y poder imbuir el espíritu del Señor Durmiente en el cuerpo del infante. Durante el parto en un escondrijo de la Corte, el bebé nació cubierto de un líquido viscoso, parecido al lodo, con un cordón umbilical rígido y quebradizo que acabó rompiéndose solo cuando el Doctor Netchurch depositó al bebé en una cesta. La ausencia de sangre o cualquier otro fluido como el líquido amniótico hizo ver a todos que el embarazo era algo inusual, como el tono pálido de la piel y la cantidad de cabello rojizo con la que el bebé había nacido, una tupida melena pelirroja. Pronto, el espíritu del Señor Durmiente se apoderó del bebé, aunque el lugar fue atacado por Assamitas y Nosferatus, obligando al doctor Netchurch a huir con el infante hasta que fueron encontrados de nuevo por Kahina y la Corte de los Sueños, quienes uno a uno fueron sacrificándose para dar mayor poder al bebé, mientras todos se convertían en polvo al ser diablizados por esta nueva criatura.

Mi teoría -continúa entonces el Doctor Netchurch-, es que nos encontramos ante el primer miembro de una nueva Estirpe. Sí, puede que suene



completamente herético a los oídos de aquellos Cainitas empecinados en creer el famoso Libro de Nod, pero debemos hacer frente a los hechos: si creemos en toda esa profecía de “la Última Hija de Eva”, Afifa era sin duda esa figura hecha carne; como Eva, dio a luz al primero de su raza, aunque en esta ocasión no era humano... No del todo -hace una pausa, mientras un escalofrío recorre su cuerpo no-muerto-. Además, lo ocurrido en la Corte de los Sueños podría interpretarse como un intento de Diablere por parte del Señor Durmiente contra el recién nacido... Solo que, en esta ocasión, el poder del Matusalén no fue suficiente para destruir el alma del niño. ¿Qué poder alberga entonces esa criatura?

En ese momento, el doctor decide abandonar la sala en la que se encuentran. Sin embargo, en el umbral de la puerta, se detiene y se gira decidido para hablar nuevamente con los PJs.

Amigos míos, en este momento recae sobre nosotros el futuro de la raza Cainita. Debemos viajar a Siria y detener a esta abominación, antes de que alcance la edad adulta. Si mi teoría es cierta, una vez alcanzada su plenitud física... -nuevamente se estremece, y en sus ojos se puede ver un miedo sobrenatural y atroz-. Si Caín fue el primero de nosotros, este muchacho será el primero de quienes vendrán después: es la Primera Generación de unos nuevos Condenados.

Nuevamente, los PJs se encuentran en una situación que les obliga a viajar, en esta ocasión hasta el inestable

Oriente Medio. Para poder llegar a Siria, tienen una gran variedad de opciones, aunque la más segura sea viajar a algún país vecino, como Turquía o Jordania. La situación de Siria hace que muchas compañías aéreas, ya sean comerciales o privadas, se nieguen a volar hasta Damasco, aunque un buen soborno, quizás unido a una gran manipulación, haga que un piloto privado pueda hacerles llegar allí sin preguntas.

Damasco es ahora una ciudad en ruinas, al menos la gran mayoría de ella. Primero fue una guerra civil, y ahora el Estado Islámico continúa con un conflicto armado que pretende crear un nuevo Califato como los de la Edad Media, desde Oriente Medio hasta la Península Ibérica, su venerada Al-Andalus. Los Cainitas de la ciudad se encuentran escondidos, probablemente la gran mayoría de Nosferatus y Gangrel hayan sobrevivido a estos años de violencia, incluso quizás Assamitas y Setitas, pero algunos de los otros clanes que antaño gobernaron la ciudad probablemente se encuentren ahora calcinados.

Desde que vieron por primera vez el reportaje británico en el que el joven aparecía, el Doctor Netchurch estudia escrupulosamente cada fotografía. Conociendo el área de Siria que el Estado Islámico ha reclamado como territorio conquistado, el Malkavian propondrá la búsqueda del joven en esa misma zona, si ningún PJ lo propone a su llegada a Damasco. Cualquier PJ puede ayudar al doctor en su búsqueda de pistas en el vídeo, y no será hasta que algu-

no de ellos obtenga al menos cinco éxitos en **Percepción + Investigación dificultad 8** (pueden realizar varias tiradas) que no encontrarán una serie de referencias en el video que permitirán situar el lugar de la ejecución del video. Si el mismo PJ supera una tirada de **Inteligencia + Academicismo dificultad 7**, conseguirá ubicar la situación en un mapa gracias a lo averiguado en el video.

Llegar a la zona no les será difícil, incluso la posible resistencia que pensaban encontrar por parte de los miembros de la organización mortal ni siquiera existe. Un PJ inteligente supondrá que, evidentemente, no grabaron un mensaje dejando tantas pistas de su localización de manera voluntaria y, para colmo, de uno de sus asentamientos. Después de tres horas conduciendo en la oscuridad, los cadáveres de guerrilleros del Estado Islámico se irán acumulando por el camino y los terrenos de su alrededor, colgando incluso de los pocos árboles que encuentran por la zona y, sentado sobre una roca que parece ser el epicentro de lo ocurrido, el niño de diez años de cabello

rojizo, con sangre escurriendo desde su boca hacia su barbilla y con una sonrisa de satisfacción se dirige al grupo, mientras su expresión corporal es la de un cazador acorralando a su presa.

- Vaya, vaya... ¡El buen doctor ha regresado! Debo agradecer que luchara tanto por mí esa primera semana de mi vida... ¡Mire ahora en qué me he convertido gracias a usted! Y lo mejor de todo... ¡En qué se convertirá el mundo! Después de un tiempo intentando controlar el Hambre, pude aprender a traer más como yo al mundo, ¡una nueva Segunda Generación! -El Niño, al ver la cara desconcertada del Malkavian y, probablemente, del resto del grupo, se echa a reír-. ¿Le sorprende que sepa tanto de su Estirpe y sus supuestos orígenes? Los vampiros de Damasco me enseñaron mucho en cuanto sus mentes fueron doblegadas a mi Voluntad, y entonces lo comprendí: Yo soy el Primer Nacido, yo soy Padre Oscuro... Yo soy Caín. Y mientras se dirige a América Noxas, mi primer chiquillo, vosotros pereceréis aquí.



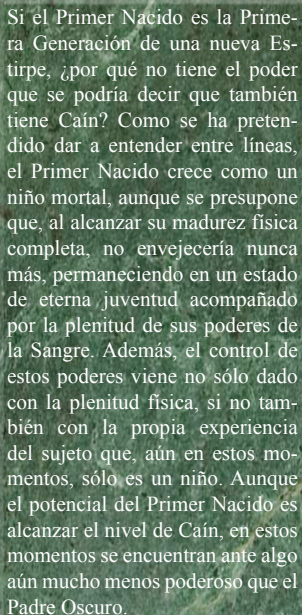


Aunque su adversario parezca un simple niño de diez años, debemos recordar al Narrador que esta abominación nació con el poder de la Sangre en él, sin las limitaciones de las Generaciones o de las Debilidades de los Clanes en él, tan sólo con las que su propio cuerpo infantil le proporciona para el desarrollo de sus habilidades sobrenaturales. Por eso mismo, a efectos de resolución del conflicto, el Primer Nacido será tratado como un Vástago de Séptima generación en este momento.

La derrota final del Primer Nacido vendrá de la mano del doctor Douglas Netchurch, quien aprovechará que el niño se encuentra ya a merced del grupo de PJs tras haberse enfrentado a él, para destrozarse el cráneo del muchacho con una quijada de asno, que se encontraba por el lugar del conflicto, mientras está sobre él de rodilla. Tras unos minutos golpeando el cuerpo muerto, sanguinolento y destrozado del muchacho, el doctor Douglas Netchurch se detiene, arrojando la quijada hacia su derecha y comienza a reírse escandalosamente. Tras un buen rato, se levanta ya calmado y se dirige a los PJs:

- “¿Qué has hecho? La voz de la sangre de tu hermano clama a Mí desde la Tierra. Ahora pues, maldito eres de la Tierra, que ha abierto su boca para recibir de tu mano la sangre de tu hermano” -dice con una voz profunda, para luego esperar a la reacción de los PJs antes de continuar-. Era él y su Estirpe, o nosotros y los demás Cainitas. Pero deja abierta una gran incógnita: si él fue el

primero de una nueva línea de Condenados, ¿cómo podemos estar seguros de que nosotros mismos no somos la descendencia de otra abominación como él? ¿Cómo podemos estar seguros de que procedemos de la bíblica figura de Caín?



Si el Primer Nacido es la Primera Generación de una nueva Estirpe, ¿por qué no tiene el poder que se podría decir que también tiene Caín? Como se ha pretendido dar a entender entre líneas, el Primer Nacido crece como un niño mortal, aunque se presupone que, al alcanzar su madurez física completa, no envejecería nunca más, permaneciendo en un estado de eterna juventud acompañado por la plenitud de sus poderes de la Sangre. Además, el control de estos poderes viene no sólo dado con la plenitud física, si no también con la propia experiencia del sujeto que, aún en estos momentos, sólo es un niño. Aunque el potencial del Primer Nacido es alcanzar el nivel de Caín, en estos momentos se encuentran ante algo aún mucho menos poderoso que el Padre Oscuro.

### ***Acto Tercero: Hoja de Ruta***

Las consecuencias del conflicto contra el Primer Nacido pronto se manifestaron, aunque tan sólo para aquellos Vástagos que sepan leer entre líneas en las terribles noticias mortales: mientras un virulento brote de ébola se expande por África y comienzan a aparecer casos en Estados Unidos y España, además de los pacientes enviados a Alemania o

o Noruega, todo parece apuntar a que el desarrollo anormal de esta enfermedad es, en realidad, producto del primer chiquillo del Primer Nacido, Noxas. Tras las revelaciones de Siria, el doctor Douglas Netchurch pidió permiso a los PJs para poder reunir un comité de expertos, Cainitas de varios clanes y diferentes posiciones políticas que sabrían resolver en secreto la terrible crisis a la que se enfrentaban, estudiosos que sabrían cómo encontrar las claves para derrotar al Primer Chiquillo: el Malkavian **Anatole**, el Tzimisce **Sascha Vykos** y la Lasombra **Lucita de Aragón**.

El cuarteto de estudiosos se encuentran prácticamente todas las noches comparando notas, estudiando a través de diferentes medios mortales cualquier incidencia que se encuentre de lo habitual para las diferentes influencias de los Cainitas, y el brote de una nueva epidemia de ébola es una de ellas. Para colmo, nunca antes se había visto una capacidad de control sobre una enfermedad como esa en manos de un Vástago, por lo que los indicios apuntan a que Noxas se encuentra en Guinea, lugar de origen de la epidemia.

Aunque el destino es bien claro, qué hacer una vez allí o con el instigador de la epidemia está lejos de estarlo. Anatole y Lucita de Aragón pretenden acabar con él de una manera rápida y que además se queme el cadáver por completo, no sólo destruirlo parcialmente como ocurrió con el Primer Nacido; Sascha Vykos pretende encerrarlo vivo para poder estudiarlo, quizás torturarlo por causar tantas molestias, pero no destruirle

hasta que no sea estrictamente necesario; el doctor Douglas Netchurch aboga por una solución entre ambas: estudiar el cuerpo de Noxas una vez hayan acabado con su no-vida. Durante noches, los estudiosos Cainitas se encuentran discutiendo en su sala de reuniones, hasta que una de esas reuniones finaliza con la airada voz del doctor Netchurch, que grita a los allí presentes al abandonar la sala:

- ¡No podemos estar aquí perdiendo el tiempo! ¡Una criatura muy peligrosa está haciendo que se expanda velozmente esta epidemia y pronto llamará la atención de alguien más peligroso, como la Inquisición o algo aún peor! ¡Y para colmo tenemos que dilucidar aún cómo demonios se ha originado esta nueva Estirpe que tanto se asemeja a la nuestra! ¡¿Cómo podemos estar seguros de nuestro origen ahora?! ¡¡Estoy harto de esta reunión!!

Los PJs entonces deberán utilizar sus artes sociales más excelsas y así mediar en esta reunión, pues aún no pueden partir hacia Guinea, localización más que probable de Noxas, debido al terrible temporal que azota durante esas noches toda la región en la que se encuentran (aunque presuponemos que se trate de Europa, bien puede ser Australia o Sudamérica), lo que impide cualquier vuelo o navegación.

En esta ocasión, dividiremos el acto en el número de PNJs implicados, añadiendo al final una conclusión si los PJs consiguen que la reunión continúe. Debemos recordar que la presente reunión se realiza en un terreno neutral, probablemente el re-

fugio de uno de los PJs o del propio doctor Douglas Netchurch.

## *Anatole*

En esta ocasión, los PJs se encuentran ante un Cainita que ha visto la evolución de la sociedad vampírica desde las caóticas noches de la Edad Oscura hasta el terrible presente, buscando entre cada uno de los acontecimientos vividos las señales que predicen la Gehena. Ferviente defensor de la tradición divina, Anatole siempre ha creído estar tocado por Dios, algo que se ha convertido en una baza a su favor al acabar poseyendo aquello que muchos llaman Fe Verdadera.

Anatole considera que Noxas, el chiquillo del Primer Nacido, es una abominación, un insulto al Creador por parte de algún antiguo ritual que nadie, ni siquiera los Setitas de la Corte de los Sueños a los que culpa, podía prever cómo concluiría. Con esta premisa, la decisión de acabar con el chiquillo de Ouroboros está también influida por el temor de Anatole de que, en realidad, los Cainitas no forman parte de algún plan divino superior, si no que quizás sean aberraciones científicas. Apoyado por Lucita, sólo claudicará si pierde el apoyo de su vieja amiga.

Para hablar con él, los PJs podrán encontrarle paseando tranquilamente, mirando hacia el cielo estrellado, siempre que el lugar de la reunión incluya un jardín o un patio privado. De no ser así, Anatole simplemente se encontrará mirando a las estrellas en el salón en el que se efectuó la reunión, probablemente ensimismado en sus pensamientos. Aunque los PJs

hablen con él, tardará en responder a sus preguntas.

## *Sascha Vykos*

El Ángel de Caín es, ante todo, un estudioso, por lo que su decisión de capturar a Noxas es simplemente para aumentar sus conocimientos ante esta nueva especie que parece compartir tantos rasgos con los Vástagos. Su aspecto andrógino es comparable al de las más espectaculares obras del Renacimiento italiano, con una belleza que roza la perfección y que haría ruborizar a muchos hombres y mujeres, deseosos de poder captar la atención de tan bello ser. Pero Sascha Vykos también es un monstruo Tzimisce, deseoso de comprender los límites de los cuerpos y de las mentes, y no dudaría ni por un segundo en poder aplicar sus artes al cuerpo del chiquillo del Primer Nacido.

Como estudioso Nodista, Vykos necesita conocer la verdad acerca de esta nueva Estirpe, analizar cada tejido obtenido de cualquier miembro de la misma y comprender cómo es posible que, en pleno siglo XXI, surja una nueva raza capaz de rivalizar con los Cainitas, incluso que pretende sustituirla, echando por tierra además las historias del Libro de Nod o los Fragmentos de Erciyas. Enfurecido por la decapitación de Ouroboros por parte del doctor Netchurch, Vykos no quiere estar de acuerdo con el Malkavian respecto a mantener con vida a Noxas, aunque sabe que es imprescindible para poder estudiar el cuerpo novivo del sujeto... Aunque en una segunda instancia, siempre puede experimentar con el cuerpo comple-





tamente muerto, sobre todo si eso sirve para que el doctor Netchurch y Lucita no obtengan lo que desean.

Sascha Vykos se encontrará en la biblioteca del refugio en el que se encuentren y, si no lo hubiese en la entrada del mismo, con un libro en la mano. Parece concentrado en la lectura, pero al oír los pasos de los PJs, lo cerrará con delicadeza y sonreirá a los que se acercan a hablar con él. Vykos sabe qué es lo que quiere y que encandilando a los PJs puede llegar a conseguir lo que necesite, incluso utilizando Disciplinas para ello, aunque es un jugador sutil a la hora de realizar sus jugadas. Intentará no hablar de Netchurch o Lucita, aunque sí alabará la figura de Anatole y del ausente Beckett, el arqueólogo Gangrel.

### ***Lucita de Aragón***

La bella mujer de origen español se encuentra simplemente en el salón

de reuniones, junto a una pequeña biblioteca, escudriñando los títulos de los lomos. Lucita tratará con desdén a cualquiera que se acerque a ella con malas maneras, aunque estará encantada de hablar con cualquiera que muestre un mínimo de educación y buenas maneras. Paseará entonces junto a su interlocutor por el jardín del refugio, si lo hubiese, donde se encontrarán con Anatole brevemente.

Durante su conversación, Lucita se mostrará dura en los términos en los que se dirige a los PJs, incluso es capaz de amenazar con abandonar la empresa de búsqueda de Noxas y de más respuestas acerca del enigmático origen de Ouroboros si los PJs la increpan en algún punto al no querer dar su brazo a torcer en la decisión de destruir el cuerpo del chiquillo del Primer Nacido. Lucita podría incluso intentar convencer a los PJs de abandonar juntos el lugar, aunque éstos hayan decidido dar por im-  
po-

sible el convencer a la Lasombra.

## ***Douglas Netchurch***

El científico Malkavian tiene muy claro que el cuerpo de Noxas debe ser estudiado, y las posibilidades de que se corrompa son mayores si el chiquillo del Primer Nacido es asesinado en un enfrentamiento directo. Por eso, el doctor Netchurch se opone radicalmente al asesinato de Noxas si es posible, sobre todo porque también necesita conocer ciertas respuestas a algunos interrogantes que han surgido en su obsesiva mente.

A pesar de tener una idea completamente clara de lo que necesita, el doctor Netchurch conoce perfectamente el peligro que conlleva mantener con vida a un vampiro joven, más si cabe uno cuyos dones no se conocen por el momento. Si los PJs apelan por la seguridad del grupo, la posible muerte de alguno de ellos, o incluso si le recuerdan su sufrimiento mental desde el nacimiento de Ouroboros, habrán convencido a Netchurch.

## ***Conclusiones***

Después de que hayan conseguido hablar con todos los PNJs, los cuatro vampiros entrarán de nuevo en la sala de reuniones, ahora acompañados de los PJs que así lo deseen. Dentro, todos con miradas pensativas, llevarán a cabo una nueva discusión, decidiendo que se debe partir a Guinea de la manera más inmediata posible. Sascha Vykos acompañará al grupo, mientras Lucita, Anatole y el doctor Netchurch permanecerán en el refugio de éste último, buscando nuevos detalles para su futura investigación.

Debemos resaltar que la decisión final sobre el destino de Noxas recae en las acciones de los PJs mientras hablaron con los cuatro asistentes. La votación se llevará a cabo durante la segunda reunión, y se acatará la decisión de la mayoría, incluyendo la votación de los PJs asistentes a la misma. Aquellos que hayan decidido no entrar, no podrán formar parte de dicha votación.

El viaje a Guinea se llevará a cabo en un avión privado, en un vuelo sin escalas y con máximas medidas de seguridad. Esto implica que todos los PJs deberán entrar en unos cajones de madera, perfectamente sellados en las bodegas del avión y confiar en que los criados del doctor Netchurch abran sus confinamientos cuando sea seguro para ellos y su integridad física.

## ***Acto Cuarto: Noxas***

El viaje será placentero para aquellos que ya hayan viajado en condiciones así, mientras que aquellos más acostumbrados a los lujos propios de un viaje en primera clase, probablemente sea un auténtico suplicio. Sin embargo, el viaje a Guinea de esta manera asegura un trayecto sin sobresaltos ni problemas de ningún tipo. Al llegar al aeropuerto de la capital, Conakri, los criados del doctor Netchurch abrirán sus cajas y sujetarán ante ellos una tablet para poder hablar por videoconferencia con el Malkavian, Lucita y Anatole. Entre todos ellos, han conseguido aislar la posible localización de Noxas, muy cercana al lugar donde la cepa del virus del ébola se convirtió en una aún más peligrosa: la

aldea de Meliandou, al sur del país.

Los criados de Netchurch tendrán preparados dos camiones con los depósitos llenos y completamente blindados y aislados del exterior, impidiendo que la luz del sol pueda entrar en su interior salvo en la cabina del conductor, para poder transportar a los personajes y Sascha Vykos, y que puedan repartirse entre ellos. En caso de que los PJs necesiten algún tipo de arma, los criados podrán proporcionarles pistolas ligeras, rifles de asalto y munición que han robado a los señores de la guerra de los alrededores. El viaje completo desde Conakri hasta la aldea de Meliandou será de 8 horas y 50 minutos, prácticamente nueve horas de viaje en las que Sascha Vykos les relatará un breve resumen de su no-vida. En los apéndices encontrarás el pasado del Tzimisce, junto a las estadísticas del personaje.

La llegada a la aldea de Meliandou se producirá a la noche siguiente, dado que durante el trayecto deben descansar y así poder realizar un asalto completo al asentamiento con el máximo número de horas posible durante la noche. La aldea ahora es lo más parecido a un pueblo fantasma, con todas las casas de los infectados abandonadas y con las de los pocos habitantes sanos cerradas a cal y canto.

Aquellos PJs que posean el Mérito **Sentidos Agudizados** o lleven el primer nivel de **Auspex** activo, podrán sobreentender que los mortales que aún se encuentran en la aldea se están alejando de las puertas después

de echar unos cuantos cerrojos sobre sus puertas. Mientras descienden de las camionetas que les han llevado hasta Meliandou, podrán ver cómo los criados del doctor Netchurch entran en pánico y comienzan a correr tras haber abierto los remolques en los que se encontraban, en dirección contraria a la aldea. Al poco tiempo, caen estrepitosamente y convulsionan salvajemente, hasta que exhalan su último aliento. Si se acercan a ver los cuerpos, podrán verlos cubiertos de terribles pústulas sobre su piel ahora azulada, una terrible inflamación de los ganglios de las cadenas axilares, cervicales e inguinales y una excesiva temperatura corporal. Una tirada de Inteligencia + Medicina (Dificultad 7) con más de tres éxitos les revelará que han muerto de peste bubónica.

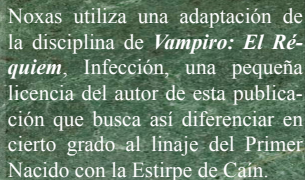
Tanto si los PJs han comprobado qué es lo que ha ocurrido, como si se han quedado junto a las camionetas, pronto escucharán el ruido de la retirada del seguro de varias armas al mismo tiempo, todas alrededor suyo. Si los personajes con **Auspex** intentan localizar la fuente del ruido, verán a varios hombres y mujeres (concretamente un número igual al de los PJs más tres) apuntándoles con fusiles de asalto. De entre ellos surgirá un hombre, de una edad aparente cercana a la mitad de la treintena y con una oscura barba sobre su piel olivácea. Se encuentra con una pistola en la mano y se dirige a los PJs mientras les apunta con ella, con un acento propio del Oriente Medio.

- Así que aquí estáis... El Padre Oscuro me indicó que vendríais, que inten-



taríais acabar conmigo... Pero ahora mirad, mis hijos están junto a mí y es vuestro final ahora. Pronto, el resto de los Cainitas se unirán a vosotros.

El conflicto se iniciará con los disparos de Noxas y sus chiquillos, aunque pronto comenzarán a usar sus disciplinas. Es inevitable la derrota tanto de Noxas como de sus chiquillos, aunque el chiquillo del Primer Nacido podrá ser interrogado si lo mantienen con vida de alguna manera. La información que dará a los jugadores es que junto a él estaban todos sus chiquillos, que su sire no abrazó a nadie más, dado que su vitae no poseía la potencia suficiente para engendrar chiquillos más resistentes y que es imposible que su Maldición aún se encuentre por el mundo. Si Noxas muriese antes que sus chiquillos, todos ellos entrarán en Frenesí durante los siguientes cinco turnos.



Noxas utiliza una adaptación de la disciplina de *Vampiro: El Réquiem*, Infección, una pequeña licencia del autor de esta publicación que busca así diferenciar en cierto grado al linaje del Primer Nacido con la Estirpe de Caín.

La derrota de Noxas y su prole no significa que la situación se haya arreglado. Varados en Meliandou, los PJs y Sascha Vykos deberán regresar a Conakri para poder volver al avión que el doctor Netchurch y sus aliados les habían proporcionado. Tras las ocho horas y cincuenta minutos de viaje correspondientes (si no se pierden, claro está), montarán de nuevo en el avión, aunque esta vez prescindirán de las cajas para el

vuelo, a sugerencia del Tzimisce:

- ¿Y por qué vamos a escondernos como simples villanos de opereta? Estamos cansados, hemos puesto nuestras no-vidas en peligro y estamos cada vez más lejos de encontrar la respuesta a nuestra incógnita: ¿de dónde narices venimos? -Sascha entonces recorre a sus aliados con la vista para dar después un puñetazo en una de las mesas del avión privado-. ¡Se acabó la espera! ¡Tenemos que viajar hasta la Tierra de Nod!

### ***Acto Quinto: Asalto al Trono de Basalto***

El viaje hasta la Tierra de Nod se produce en varias fases, todas ellas preparadas por Sascha Vykos y algunos de sus aliados, entre los que se encuentra el Doctor Netchurch. Al llegar al aeropuerto de Bagdad, los PJs se encontrarán con el Malkavian a pie de pista una vez puedan caminar libremente por la ciudad bajo el amparo de la noche. El clima seco se les antoja insoportable, sobre todo después de tantos viajes durante las últimas noches:

- ¡Bienvenidos al final de nuestro arduo viaje, amigos míos! -les saluda el doctor Netchurch cuando se encuentra frente a ellos, gritando para que le oigan por encima del ruido de los motores del avión-. Según Sascha aquí presente, la sangre de Ouroboros ha sido exterminada gracias a vuestros actos, que algunos pueden denominar abominables ¡Gracias por traer el cuerpo para poder estudiarlo con mayor detenimiento más adelante! Ahora podremos continuar

nuestro

viaje.

de explicarles dónde se encuentran:

- ¿Has hecho todo lo que te pedí?  
-le pregunta Vykos al Malkavian.

- Así es, pero me costó desembarazarme de Lucita y Anatole -contesta con una mueca-. Ahora que estamos solos, disponemos de un maravilloso transporte terrestre que nos llevará a todos hasta unas ruinas en la provincia de Ilam en la vecina Irán.

Para que los PJs se muevan junto a Netchurch y Vykos, se habrán dispuesto varios todoterrenos preparados para el viaje, con sus depósitos llenos y para que sólo puedan viajar tres de ellos en las partes traseras. Tanto conductor como copiloto son ghouls del doctor Netchurch, preparados para servir las órdenes del Malkavian de realizar el viaje de cuatro horas hasta la localización al suroeste de Changole (Irán). Netchurch y Vykos defienden que Enoch se encontraba en esta zona construida, dado que Caín vagó en dirección hacia Oriente desde que fuera expulsado por Dios de las Tierras en las que se encontraban sus padres. Según lo descrito en el Libro de Nod, Caín aprendería en las montañas al norte de Changole los poderes de la Sangre de manos de Lilith, hasta que fue lo bastante poderoso como para reclamar para sí la primera gran ciudad que conoció: Enoch.

Cuando los todoterrenos se hayan detenido, quedarán pocos minutos para la llegada del amanecer, por lo que el Doctor Netchurch les aconseja dirigirse a los contenedores metálicos que les servirán como refugio antes

- Esta excavación está siendo subvencionada por diversas empresas inexistentes gracias a los fondos monetarios que el señor Vykos aquí presente ha destinado para poder averiguar si, al fin, habíamos encontrado la Primera Ciudad. Recientemente, los arqueólogos humanos que sirven a tal propósito han encontrado diversas referencias que no podemos pasar por alto antes de que ellos continúen sus labores y nosotros conozcamos la verdad, aunque podéis estar tranquilos: estos mortales no intentarán abrir vuestros refugios temporales de metal.

- No por la cuenta que les trae -añade Sascha Vykos con voz seria.

A la noche siguiente, los PJs se encontrarán el campamento arqueológico tan vacío como en la noche de su llegada, con la salvedad de la presencia de Sascha Vykos y Douglas Netchurch, ambos saliendo de sus respectivos contenedores. Cederán a cada uno de los jugadores una linterna y un juego de pilas, algo imprescindible para poder entrar y que nadie se tropiece o caiga en alguna oscura sala sin salida. Además, cuentan con varios metros de cuerda y diversos útiles de escalada, así como cascos para todos ellos. "Nunca se es suficientemente precavido", afirma Netchurch nervioso.

Los personajes comenzarán a caminar hacia el ruinoso zigurat que preside las ruinas de la Segunda Ciudad, mientras alrededor van dejando columnas y pequeñas edificaciones

en ruinas, en las que no hay nada de valor en su interior, al menos para saqueadores de tumbas y viles ladrones. Un arqueólogo estaría encantado de poder investigar más a fondo las ruinas si el tiempo no corriese en contra de los Cainitas. “¡Vamos! Ya te detendrás a ver piedras mal unidas más tarde”, increpa Sascha Vykos a todo aquel que reduzca la marcha antes de llegar al imponente zigurat.

Después de un largo tramo de escaleras, los jugadores llegarán a una amplia terraza sobre la que encuentran los restos de lo que parece un antiguo altar, de alrededor de un metro y treinta centímetros de alto, y cuya longitud y anchura sólo pueden deducir debido a la falta de integridad de la estructura. Desde esta planicie pueden vislumbrar el extenso terreno de la excavación, e incluso pueden intuir la amplia extensión de la Primera Ciudad al adivinar bajo la tierra posibles estructuras aún enterradas. La entrada a la imponente estructura se encuentra relativamente intacta, así como las escaleras que llevan hacia el interior del zigurat.

Descender estas escaleras no supone ninguna dificultad para los PJs y sus compañeros, y después de unos minutos en los que se encuentran relativamente tensos, consiguen alcanzar una gran sala de paredes completamente desnudas. A ambos lados salen unos pasillos que continúan unos metros hasta volver a girar y encontrarse ante una cámara común, una enorme sala flanqueada por veintitrés estatuas semiderruidas, bajo las que se encuentran otros tantos asientos de piedra, mientras que al final se ven otras seis estatuas de las mismas características, presidiendo la sala, sólo superadas en cuanto a posición por un elevado y gran trono de piedra oscura. “El Trono de Basalto”, murmura Sascha Vykos completamente hipnotizado por la escena.

A los pies de las estatuas semiderruidas del enorme corredor, y sobre los pétreos asientos que presiden, se encuentran los siguientes nombres grabados en la piedra en un lenguaje que muchos han etiquetado como ‘enoquiano’: Absimiliard, Al-Mahri, Arikel, Ashur, Dracian, Ennoia,





Erinia, Haqim, Ilyes, Ikopabe, Ishtar, Loz, Lucian, Malakai, Malkav, Mekhet, Namtaru, Nergal, Ninmug, Saulot, Tifón, Ventrú, Zapathasura.

Los siguientes nombres de las estatuas se corresponden con los trece clanes, posibles supervivientes del cataclismo de la Segunda Ciudad:

**Absimiliard:** Nosferatu

**Arikel:** Toreador

**Ashur:** Capadocios

**Ennoia:** Gangrel

**Haqim:** Assamitas

**Ilyes:** Brujah

**Lucian:** Lasombra

**Malkav:** Malkavian

**Mekhet:** Tzimisce

**Saulot:** Salubri

**Tifón:** Seguidores de Set

**Ventrú:** Ventrue

**Zapathasura:** Ravnos

Cuando llegan a los pies de las seis estatuas bajo el Trono de Basalto, contemplan ante ellos las figuras de dos mujeres y cuatro hombres, bajo cuyos pedestales se encuentran nuevos nombres grabados en el mismo lenguaje anterior, de izquierda a derecha: Mehujael, Adah, Zillah, Enoch, Irad, Tubal. Pero Sascha Vykos no se fija en los detalles de las estatuas, ni siquiera le llama la atención el número de ellas allí presente, ni la disposición de ellas. No, el Ángel de Caín se dirige directamente hacia el Trono de Basalto, un sobrio asiento de oscura piedra sin ningún tipo de ornamento o inscripción, pero con algo sobre ella que hace que el Tzimisce se sorprenda y que, por primera vez en varios siglos, se quede sin aliento.

Los jugadores se podrán entretener

ante las estatuas todo el tiempo que deseen, llamándoles la atención la encorvada forma que aún permanece en las túnicas de Absimiliard, la serenidad de la expresión de Saulot o el parecido entre Malkav y Malakai. Ennoia no parece mostrar una actitud feral ni Mekhet parece un monstruoso ente de Vicesitud, aunque aquellos que deseen encontrar la absoluta belleza de Arikel en esa sala se encontrarán defraudados, pues la cabeza de su estatua parece haber sido destruida tiempo atrás. Una vez lleguen ante el imponente Trono de Basalto, encontrarán a Vykos perplejo ante lo que encuentra frente a él: una vieja calavera con una extraña señal en la frente.

- Así que esto es todo -afirma el Tzimisce mientras recoge la calavera con sus manos-. Después de siglos encomendado a la búsqueda y el conocimiento alrededor de la Tierra de Nod y nuestro Padre Oscuro, con el fin de servirle... ¡¡Tan sólo es un viejo y apolillado cráneo sobre un trono de piedra!! -grita entonces, arrojándolo contra una pared cercana, provocando que estalle así en pedazos-. ¡Todo es una mentira! ¡Caín, su Juicio, la Gehena! ¡Todo!

Permite entonces que los jugadores puedan realizar una tirada de **Percepción + Alerta**, dificultad 8 para aquellos que no dispongan del Mérito **Sentidos Agudizados** o **Auspex**, dificultad 6 para aquellos que sí. Superar la tirada les permitirá ver cómo entran tantos Cainitas como número de jugadores más dos se encuentren en la sesión, todos ellos armados y algunos equipados con cartuchos de

dinamita alrededor de su torso. Por sus vestimentas, podría decirse que se encuentran ante algunos vampiros árabes, pero un vistazo más detallado les permitirá comprobar que todos ellos son caucásicos.

- ¡Alto ahí, escoria hereje! -grita uno de ellos mientras apunta a Sascha Vykos con su arma-. ¡No podemos permitir que salgáis de aquí intactos, dispuestos a revelar vuestra sucia mentira! ¡El Libro de Nod no se equivocaba! ¡Los Jocastatianos no nos equivocamos!

En ese preciso instante, los Jocastatianos atacarán a los PJs y sus acompañantes, provocando además una serie de explosiones con sus armas y sus miembros envueltos en dinamita que harán que la frágil estructura del antiguo zigurat acabe por desestabilizarse una vez que los jugadores se hayan deshecho, después de una breve pelea, de aquellos irritantes Malkavian antitribu.

Con suerte, los PJs y sus aliados consiguen entonces escapar de la cámara interior del zigurat mientras esta se derrumba, atrapando con ella todos los secretos que albergaba. Sin pruebas algunas, Sascha Vykos se sacude el polvo de sus ropas completamente apesadumbrado mientras el doctor Netchurch se limpia las redondas lentes de sus gafas.

- ¿De qué ha servido todo este viaje? -enuncia Vykos a los PJs y a Netchurch-. Ahora, nadie sabrá la verdad, aunque la anunciemos y la argumentemos con nuestros más poderosos discursos. ¡Nos tomarán

por locos! Sin ofender, Douglas...

- No hay ninguna ofensa que perdonar, amigo -responde condescendiente el Malkavian.

- ¡Maldición! Nadie nos creará, los Cainitas seguirán esperando el regreso del Padre Oscuro durante siglos, y nunca podremos decirles la verdad: Que el Padre Oscuro nunca volverá, que nuestra Estirpe está condenada y que la Tierra de Nod es sólo un erial ahora.

- Pero amigo mío -intercede de nuevo el doctor Netchurch-. Al menos la Tierra de Nod existe, la Segunda Generación existió... Caín existió.

### ***Epílogo: Un Peligroso Enemigo***

Nuevamente, los PJs viajarán en avión hasta sus respectivos refugios, todos en un avión privado costado por Sascha Vykos. "Es lo menos que puedo hacer por vosotros, amigos míos", alega el Tzimisce. Aliado, se aleja del grupo y se monta en un coche privado, en dirección Oeste desde Bagdad. El doctor Netchurch también viaja junto a los PJs, y pasa la mayor parte del tiempo pensativo y con la mirada perdida, aunque acaba por hablar con los Cainitas que le acompañan, aquellos que le salvaron del olvido:

- Han sido unas jornadas de infarto, como dicen los mortales, pero al fin toda esta aventura se ha acabado. Atrás queda la amenaza del Primer Nacido y su chiquillo, una Estirpe que no podrá a alzarse, algo que nos beneficia terriblemente -dice

el Malkavian en tono serio-. Ahora nuestros caminos se separan con la incertidumbre que nos provoca el haber vivido estos acontecimientos, mientras en nuestras mentes se instalan nuevas cuestiones sobre la Maldición y, sobre todo, sobre la evolución de nuestra especie -mira nuevamente al infinito en este momento, manteniéndose en silencio por unos segundos, hasta que vuelve a hablar sin mirar en un punto fijo-. Por lo menos Caín existió... ¿Verdad?

*Los PJs ganan el Defecto Enemigo (3), ya que se han ganado la animadversión de los Jocastatianos. También ganan dos puntos en el Trasfondo Aliados, representando al doctor Douglas Netchurch y a Sascha Vykos. Completar la campaña les otorga un total de 30 PX más aquellos que puedan haber ganado en las sesiones individuales, si el Narrador se los ha otorgado.*







# Apéndices

A continuación se presentan los personajes no jugadores que aparecen en *El Origen de las Especies*. Como podrás haber comprobado al leer el texto, entre los personajes se encuentran algunos conocidos y otros completamente inventados. Para distinguir aquellos vampiros oficiales de los creados por el autor, los personajes extraídos de los clásicos libros de *Vampiro: La Mascarada* tendrán junto a su nombre el conocido icono de **White Wolf**, mientras que los no oficiales no poseerán ningún indicativo junto a sus nombres. En el borrador los inventados son los que llevan un asterisco junto al nombre.

## *Mukhtar Bey*

**Historia:** Primera lección: la guerra ofrece oportunidades para quienes son lo bastante diligentes y decididos para aprovecharlas. Segunda lección: no hay ningún obstáculo tan formidable que no pueda ser superado mediante la habilidad o el engaño. Estas son las dos lecciones que Mukhtar Bey aprendió en vida, y las dos máximas que se llevó con él a la no muerte, en última instancia adecuadas al privilegio de ser una rare-

za: un príncipe Caitiff en un mundo atado por la antigua tradición.

Mukhtar Bey era un Mamluk, un mameluco: vendido en su infancia, entrenado para matar en su juventud, llegó en la edad adulta a El Cairo para servir en el ejército de mercenarios de Saladino. Turco de nacimiento, aceptó de buen grado en su papel en el Egipto Fatimida, un poder en auge en el mundo islámico. Se destacaba entre sus compañeros, pues aparte de su pericia con las armas, tenía una mente sagaz, demostrando su potencial como líder desde los inicios de su carrera. Ascendió en las filas de los mamelucos, con la intención de entrar en el gobierno cuando hubiese concluido su periodo de servicio.

Pero llamó la atención de alguien más aparte de sus superiores mortales: se estaba librando una guerra secreta entre los Cruzados y las numerosas rivalidades locales, pues Assamitas, Setitas y Ventrue luchaban por igual. Alguien vio en Mukhtar una útil herramienta-o peón-, tomando una noche la vida del joven en un callejón cairota.

Pasaron diez años antes de que Mukhtar Bey reapareciese. En un acto impensado hasta entonces, se presentó ante Antonius, príncipe Ventrue de El Cairo. No tenía sire, ni ningún vástago le aceptó como chiquillo; enfurecido, Antonius ordenó a sus dos guardias que se ocupasen del bastardo, pero quedó sorprendido al ver la facilidad con que Mukhtar despachó a los dos ejecutores. Mukhtar repitió su presentación y ofreció sus servicios al perplejo Ventrue.

Las especulaciones se sucedieron veloces durante los primeros años de la asociación de Mukhtar y Antonius; su radical desafío a la tradición hablaba de un posible sire Brujah, mientras que las historias de sus años perdidos tenían un estilo muy propio de los Gangrel. Otros se dieron cuenta de que tenía nociones de la Disciplina de Extinción, lo que señalaba una posible implicación Assamita. En resumen, nadie sabía cuál era su legado, y desde luego, él no se lo dijo a nadie. Muchos dudan incluso de que haya algo de verdad en las historias que contó.

A pesar de su dudoso linaje, Mukhtar Bey sirvió fielmente a Antonius, y éste se mostró igualmente leal con su nuevo vasallo... tan leal, de hecho, que algunos cuestionaron la influencia de Mukhtar sobre el príncipe. En aquel momento el Caitiff era más que el guardaespaldas de Antonius: Era su mano derecha.

Ésta fue una época ardua para los Ventrue y calquiera vástago europeo. Las incursiones Assamitas iban en

aumento, y los Setitas estaban desensoscando sus anillos para lanzar oro ataque: cuando lo hicieron, el príncipe Ventrue fue su víctima. La historia no aclara mucho este punto, pues solo quedó Mukhtar para contarlo: los asesinos Setitas irrumpieron en el refugio de Antonius, luchando con fuego y hechicería; Antonius, Mukhtar y un pequeño puñado de jóvenes Vástagos se quedaron haciéndoles frente. El único superviviente del desastre fue Mukhtar, que se abrió paso entre los humeantes restos del refugio de Antonius.

El Cairo se encontraba sin príncipe, y la comunidad Cainita empezó a resquebrajarse. Los ataques por ambos flancos de Assamitas y Setitas debilitaban a los vampiros locales, y muchos decidieron volver a sus refugios europeos. Los aliados de príncipe se enfrentaron entre sí, y muchos temieron que volviese el caos. Posos se sorprendieron cuando Mukhtar Bey emergió como nuevo príncipe: vampiros de todo el mundo oyeron vagos rumores acerca de Vástagos que rendían pleitesía a un bastardo Caitiff; algunos murmuraron sobre los fragmentos del Libro de Nod que hablaba de un príncipe Caitiff como signo del fin de los tiempos, e incluso aquellos Vástagos temblaron.

El dominio de Mukhtar Bey no hizo sino reforzarse durante las primeras décadas de su mandato. Había fuera de Egipto quien clamaba por su destrucción, pues nadie como él podía gobernar. Pero, sin embargo, fue capaz de dominar las distintas facciones de El Cairo, ganándose su respeto: su gobierno era firme a



pesar de los muchos cambios en los vientos de la política. Negoció con los Assamitas, algo no muy corriente, y mantuvo a raya a los Seguidores de Set. Con el tiempo, al atraer otros asuntos de mayor interés global la atención de los Cainitas europeos, fue aceptado a regañadientes. Fue un enviado Ventrue de Roma quien se refirió a él oficialmente no como Caitiff sino como Mamluk, y el epíteto cuajó entre los que era incapaces de dragar un “príncipe Caitiff”.



Ahora se le considera y se le respeta como el verdadero Príncipe de El Cairo, y es en gran medida el responsable de la actual posición de la ciudad como refugio cosmopolita para la Estirpe; bajo su gobierno, muchos de los más notables lugares históricos de El Cairo han sido declarados parte del Elíseo. Circulan rumores acerca de alianzas secretas con los Assamitas, incluso de que se permite a los vampiros del Sabbat moverse libremente por la ciudad. Hay quien sigue preguntándose por la verdad tras la misteriosa muerte de Antonius y la herencia de Mukhtar, pero estas cuestiones están silenciadas, por ahora.

**Imagen:** Mukhtar Bey es un hombre alto e imponente, con bigote y espesa barba negra. Se viste con trajes color tostado. Aunque se mueve de forma pausada y tranquila, puede acutar a la velocidad del rayo cuando es necesario.

**Sugerencias de Interpretación:** eres un padre severo, y todos los campiros de El Caro son tus hijos: sabes qué es lo mejor para ellos, y

tus asuntos no les conciernen. Tu furia crece lentamente, pero también tarda en desvanecerse: quienes incurren en ella suelen sentir una humeante rabia quemando en tu interior, que apenas puedes contener.

**Clan:** Caitiff

**Sire:** Esposa del Tigre y la Serpiente

**Naturaleza:** Superviviente

**Conducta:** Tradicionalista

**Generación:** Séptima

**Abrazo:** 1354

**Edad Aparente:** Principios de los 40

**Físico:** Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 6

**Social:** Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 3

**Mental:** Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

**Talentos:** Alerta 5, Atletismo 4, Pelea 4, Esquivar 5, Empatía 3, Intimidación 4, Liderazgo 6, Callejeo 3, Subterfugio 5

**Técnicas:** Trato con Animales (Cetrería) 3, Conducir 2, Etiqueta 4, Armas de Fuego 4, Armas Cuerpo a Cuerpo 6, Interpretación 4, Sigilo 3, Supervivencia 4

**Conocimientos:** Academicismo 1, Conocimiento de Área (Cairo) 4, Burocracia 3, Conocimiento de la Camarilla 4, Conocimiento de Clan (Assamita, Brujah, Setita) 3, Investigación 4, Leyes 3, Ligüística 4 (Árabe, Inglés, Francés, Latín, Turco), Ocultismo 2, Política 5, Conocimiento del Sabbat 3

**Disciplinas:** Auspex 2, Celeridad 3, Dominación 4, Fortaleza 5, Ofuscación 4, Potencia 4, Presencia 5, Extinción 5

**Trasfondos:** Contactos 3, Influencia 4, Recursos 5, Criados 4 (Ghûl Mas-tiffs), Posición 5

**Virtudes:** Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 3

**Moralidad:** Humanidad: 4

**Voluntad:** 9

**Méritos:** Voluntad de Hierro

## **Douglas Netchurch**

**Historia:** Nacido en Estados Unidos en el siglo XIX, se destacó en sus estudios de Medicina y fue considerado un genio, incluso antes de su Abrazo. Se fue a Europa después del estallido de la Primera Guerra Mundial, siendo destinado a la asistencia sanitaria en las trincheras, y fue allí, en 1915, cuando su brillante mente llamó la atención de Trimeggian, que estuvo involucrado en asuntos médicos también.

Operando desde una instalación en Research Triangle, en Carolina del Norte, el Dr. Netchurch se ha establecido firmemente como la primera autoridad en la fisiología y hematología de los Vástagos. Entre otros logros, ha ampliado el catálogo de su sire sobre Disciplinas vampíricas, identificado técnicas para simular

la perspicacia poseída por los Sangre Débil, y ampliado en gran medida los conocimientos de la Camarilla sobre los Sangre Débil y los Ghouls. También popularizó un estándar para medir la potencia de la Vitae de cada individuo, la "Unidad de Eficacia de la Vitae" o UEV, aunque esta escala fue desarrollada por un profesor Tremere.

La locura de Netchurch se manifiesta como distanciamiento científico. Tiene una necesidad obsesiva por la investigación, una incapacidad para aceptar lo sobrenatural, incluso en su relación con el vampirismo, y es incapaz de ver la brutalidad de sus técnicas y completamente ajeno a sus trastornos. Mientras que el laboratorio del doctor parece profesional, y él parece demostrar una mínima cantidad de compasión, no es consciente de su tendencia a Dominar a la gente a firmar sus consentimientos informados antes de viviseccionarlos.

**Imagen:** Aunque la primera vez que vean al doctor Netchurch será como un desaseado vagabundo, pronto recuperará su aspecto normal. Es un hombre impecablemente arreglado, de pelo rubio ceniza y gafas redondas (lo cual, dado su Auspex superior, es ciertamente una afección o un hábito obsesivo). Se mueve enérgica y eficientemente, y habla al mismo volumen y en tono mesurado en todas las ocasiones. Los intentos deliberados de ponerle nervioso son recibidos con un gélido y sutil aire de superioridad. Dentro de los límites de su laboratorio, donde se siente como en casa, se viste como el científico que es.



**Consejos de Interpretación:** Te consume el impulso de comprender la condición de los Vástagos en todas sus permutaciones. Desgraciadamente, parece improbable que alcances este objetivo a corto plazo, pero *tienes* todo el tiempo del mundo. Eres decididamente despectivo con las creencias más “ocultas” de tus compañeros Vástagos y, evidentemente, no crees en la Gehena. Incluso tu conexión con la Red de Locura Malkavian es vestigial. Aunque consideras la Taumaturgia, el Nodismo y cosas similares son tonterías supersticiosas, tienes el tacto suficiente como para no mencionar tus opiniones delante de los demás. Sé reservado, habla sólo cuando haya algo que decir, y aléjate de la política tanto como puedas. Al final, lo único que importa es la búsqueda de la comprensión científica de lo sobrenatural, y todo lo demás es una distracción.

**Clan:** Malkavian

**Sire:** Trimeggian

**Naturaleza:** Visionario

**Conducta:** Director

**Generación:** 7ª

**Abrazo:** 1915

**Edad aparente:** En la treintena

**Físico:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

**Social:** Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 2

**Mental:** Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 3

**Talentos:** Alerta 5, Esquivar 2, Empatía 2, Expresión 2, Intimidación 4, Liderazgo 2, Subterfugio 3

**Técnicas:** Armas de Fuego 1, Conducir 1, Etiqueta 2, Seguridad 2, Supervivencia 2

**Conocimientos:** Academicismo 4, Informática 1, Investigación 4, Leyes 2, Lingüística 4 (Francés, Alemán, Griego, Italiano, Latín, Español), Medicina (Patologías Cainitas/Ghoul) 5, Ciencia (Hematología de la Vitae) 5

**Disciplinas:** Auspex 4, Celeridad 2, Dementación 1, Dominación 4, Fortaleza 1, Ofuscación 3, Potencia 1, Presencia 1, Protean 1, Vicisitud 1

**Trasfondos:** Aliados 1 (Dr. Reage), Contactos 3, Rebaño 3 (Asistentes/Sujetos de Estudio), Mentor 4, Recursos 3, Criados 2, Estatus 2

**Virtudes:** Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5

**Humanidad** 6

**Fuerza de Voluntad:** 9

**Trastorno:** Obsesivo/Compulsivo

## ***Issâm Bahîr***

**Historia:** Issâm nació en Al-Qahira, actualmente El Cairo, a finales del siglo XVIII, y pronto destacaría en los estudios de historia y álgebra que, con dedicación, llevaba a cabo durante su juventud. Sin embargo, sus estudios se vieron interrumpidos por la llegada de las tropas napoleó-



nicas a Egipto cuando tan sólo contaba veinte años hizo que tuviera que conseguir una nueva forma de vida, la de ratero, aunque nunca descuidaba sus estudios cuando por fin se hacía con algún precioso documento o libro de procedencia francesa.

Gracias a sus escurridizas habilidades y a su rápido aprendizaje, Issâm pudo camuflarse entre la gran cantidad de gente que acompañaba a las tropas napoleónicas en su regreso a Francia y pudo sobrevivir durante unos cuantos años, hasta que provocó la ira de un rico burgués que envió a unos matones a que le “dieran una lección”. Malherido, consiguió escapar a un extraño recinto que poseía una de las mayores bibliotecas que jamás había conocido.

Hasta donde él sabía, esa biblioteca debía encontrarse abandonada, así que decidió ocultarse allí por un tiempo, leyendo y aprendiendo de todo aquel ejemplar que podía entender. Sólo salía de aquel lugar para robar el sustento que le permitiera sobrevivir para aumentar sus conocimientos.

Esta actitud llamó la atención del dueño de aquel lugar, Eustache Adrien Fayolle, otro enamorado del conocimiento que acabaría por revelarse como vampiro al asombrado Issâm. Ofreciéndole el acceso al conocimiento eterno, el egipcio aceptó el Abrazo de buen gusto y entró a formar parte de la extraña línea de sangre Kiasyd varios años después.

A principios del siglo XX, Issâm abandonó a su sire, deseoso de vol-

ver a El Cairo y poder ver en qué se había convertido su hogar natal. Gracias a la llegada del ferrocarril, el Canal de Suez o la remodelación urbanística, la ciudad había evolucionado hasta unos límites que nunca habría sospechado Issâm, que se vio obligado a abandonar Al-Qahira en favor de la nueva urbe, donde se establecieron la gran mayoría de las fortunas egipcias.

Issâm Bahîr recoge en su refugio personal todo el conocimiento que posee de la Historia, tanto mortal como de la Estirpe, y desea conocer aún más acerca de los Vástagos, de su pasado y de las diversas profecías que rodean a las enigmáticas figuras de los Antediluvianos. Sin embargo, pocas veces se le ha visto abandonando su refugio, incluso muchos vampiros de la ciudad desconocen su existencia.

**Imagen:** Issâm Bahîr siempre viste ropas negras, que hacen que su pálida piel parezca aún más marmórea. Siempre tiene una expresión seria en su rostro arrugado, sus movimientos son suaves pero directos y siempre acudirá raudo a proteger cualquier rareza de su impresionante refugio de las sucias manos de cualquier visitante. Quizás un poco obsesionado con sus posesiones, Issâm puede a veces parecer estar obnubilado por todos los recursos a su alcance cuando la gente acude a pedirle consejo o ayuda.

**Consejos de interpretación:** Los libros que te rodean son tu pasión, pero el conocimiento que albergan sólo es una mínima porción de la que

en realidad se encuentra desperdigada por el mundo. Sabes muy bien que la información es poder, y compartirla sin sacar nada a cambio es perjudicial para la salud de cualquier Vástago, pero aún más para alguien que guarda tantos secretos y arcanos conocimientos en su refugio. Quizás algún visitante pueda compartir datos que desconoces a cambio de nimiedades para poder comprender aún más las profecías que se han creado alrededor de los Antediluvianos, pero más vale que ese visitante no toque ninguno de tus libros sin permiso, o deberá ser castigado.

**Clan:** Kiasyd

**Sire:** Eustache Adrien Fayolle

**Naturaleza:** Caballero

**Conducta:** Director

**Generación:** 9ª

**Abrazo:** 1876

**Edad Apparente:** 46

**Físico:** Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 5

**Social:** Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 2

**Mental:** Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

**Talentos:** Alerta 4, Atletismo 3, Esquivar 4, Empatía 3, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 3, Subterfugio 1

**Técnicas:** Armas Cuerpo a Cuerpo 6, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 3, Actuar (Música) 1, Supervivencia 5, Trato con Animales 1

**Conocimientos:** Burocracia 1, Ciencia 2, Conocimiento del Área (El Cairo) 4, Conocimiento Espiritual 3, Finanzas 4, Informática 1, Investigación 2, Leyes 4, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 3, Poesía 4,

**Disciplinas:** Auspex 4, Celeridad 3, Mytherceria 5, Fortale-



za 3, Ofuscación 4, Potencia 3

**Trasfondos:** Contactos 4, Estatus 3, Influencia 5, Recursos 3, Rebaño 3

**Virtudes:** Conciencia 4, Autocontrol 5, Coraje 5

**Humanidad:** 6

**Fuerza de Voluntad:** 9

## ***Primer Nacido***

**Historia:** El Primer Nacido es el hijo de una joven Sangre Débil, Afifa, que dio a luz en una capilla de Egipto gracias a la asistencia del eminente doctor Douglas Netchurch. Desde el momento de su nacimiento, el bebé tuvo un destino marcado, dado que tanto los Assamitas como los Setitas intentaban hacerse con él. Supuesto recipiente para el alma del Señor Durmiente de la Corte de los Sueños Setita, el propio bebé derrotó a la consciencia del Matusalén y consiguió diabolizar a muchos de los miembros de la Corte antes de escapar en los brazos de una joven cairota que se encontraba en la zona.

Desde aquel momento, el Primer Nacido creció tanto en edad como

en poder. Ouroboros, como él mismo se llamó al considerarse el principio y el fin de las cosas, se nutría de las jóvenes madres que habían perdido a sus hijos mientras las obligaba a llevarle hacia el este, sembrando el caos y el terror mientras se dirigía hacia la Tierra de Nod.

Esperando a que sus poderes lleguen a su culmen, el Primer Nacido ha conseguido que la locura ahora reinante en Oriente Medio le sirva como fuente de recursos, sirvientes y seguidores camuflados en diferentes grupos armados.

**Imagen:** Ouroboros es aún un niño, de pelo rojizo y piel oscura, aunque gracias a su conocimiento de la Ofuscación puede hacer que su aspecto varíe si desea algo en concreto. Se puede ver en su mirada que hay algún mal en su interior completamente desconocido y su expresión de superioridad nunca puede ser eliminada de su rostro. Sin embargo, sigue siendo un niño, ni muy grande ni muy pequeño.

**Consejos de interpretación:** Eres Caín. O la idea de Caín que tienen los vampiros hoy en día. De ti nacerá una nueva Estirpe, mientras que la que puebla el mundo debe ser exterminada por tu prole. Sin embargo, aún eres demasiado joven, necesitas la ayuda de tus aliados para poder sobrevivir mientras alcanzas tu plenitud física.

**Clan:** No se aplica  
**Sire:** No se aplica  
**Naturaleza:** Monstruo  
**Conducta:** Monstruo

**Generación:** No se aplica, se considera Séptima a efectos de juego

**Abrazo:** No se aplica

**Edad Aparente:** 10 años

**Físicas:** Fuerza 6, Destreza 7, Resistencia 7

**Sociales:** Carisma 7, Manipulación 7, Apariencia 5

**Mentales:** Percepción 6, Inteligencia 7, Astucia 7

**Talentos:** Alerta 7, Atletismo 6, Esquivar 7, Intimidación 5, Intriga 6, Intuición 7, Liderazgo 7, Pelea 6, Subterfugio 7

**Técnicas:** Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Armas de Fuego 6, Supervivencia 5

**Conocimientos:** Área de Conocimiento (Oriente Medio 5, Egipto 4), Investigación 1, Lingüística 4.

**Disciplinas:** Celeridad 7, Dominación 6, Extinción 4, Fortaleza 6, Ofuscación 4, Potencia 3, Presencia 7, Protean 4.

**Trasfondos:** Aliados 4, Contactos 4, Rebaño 6.

**Virtudes:** Convicción 3, Autocontrol 5, Coraje 5.

**Humanidad:** 1

**Fuerza de voluntad:** 8





## Sascha Vykos

**Historia:** La andrógina Sascha Vykos, erudita Nodista, científica Tzimisce y monstruo Cainita, ha sido durante mucho tiempo una firme defensora de la “Libertad” del Sabbat. Es la torturadora en jefe del Infierno, y toda una virtuosa con el escalpelo. Sascha comprende los matices de cada sensación física y conoce los nervios mejor preparados para recibir sus misterios. También es una criatura del conocimiento, y posee una colección de Libros y artefactos que bastarían para humillar los salones de cualquier academia.

Sus enemigos, entre los que cuentan el Gangrel Beckett y el Malkavian Anatole, creen que es una figura de culto en el Sabbat, y de ahí que los miembros de la secta emulen sus acciones. Sin embargo, lo cierto es que Vykos es un monstruo más allá de su propia edad. Pocos podrían entender los grandes planes del Priscus..

Sascha Vykos, que se hacía llamar Myka Vykos en los años anteriores a su autoinflingida castración, disfrutaba de una envidiable existencia en el glorioso imperio Bizantino. Nacido en el seno de la nobleza de los Cárpatos antes del final del primer milenio. Myka parecía destinado a la grandeza desde una muy temprana edad. Ya de niño, sus aptitudes y sus visiones atrajeron la atención de la Casa Tremere de la Orden de Hermes. Aprendió los rudimentos de la hechicería, y demostró ser un estudiante tan apto que despertó los celos del magus Goratrix, cuyo pos-trer intento de entregarle a los caini-

tas Tzimisce le “salió rana”, y así el muchacho encontró un sitio entre los Demonios.

Con el tiempo, Myka empezó a odiar a su clan, así que huyó a Constantinopla con la ayuda de su Sire, Symeon, un Tzimisce renegado. Los grandes libros de Alejandría se convirtieron en los silenciosos maestros del Vastago, mientras los gigantes políticos de las cortes bizantinas le enseñaban las sutilezas de la Influencia. Al igual que los demás cainitas de la ciudad, Myka se enamoró del Toreador Mikael y de las ilusiones de divinidad del Matusalen.

Pero, ni Constantinopla ni Mikael duraron, y la Cuarta Cruzada destruyó la ciudad, con lo que Myka y su sire tuvieron que huir hacia las fortalezas de su clan en los Balcanes.

Durante sus años en Constantinopla, el Matusalén Mikael, quiso convertir al joven cainita en un registro andante de la ciudad alimentando con más avidez su sed de conocimientos. Intentó plasmar en él la visión del Toreador, traer el Cielo sobre la Tierra. Sin que Vykos fuera consciente, el Matusalen Mikael implantó su visión personal así como también la necesidad de preservar la ciudad de Constantinopla a toda costa.

Así, Myka se convirtió en el arquitecto de Mikael. Vykos llevó a cabo los sueños del Toreador, construyendo un imperio viviente, utilizando carne en vez de piedra. Su ciudad había de ser una comunidad de Cainitas fundada sobre pilares de sangre y hueso. Su participación en el Sabbat fue el

primer paso hacia esa meta.

Durante la Revuelta anarquista, estos atacaron los bastiones de los antiguos. Por su parte Myka, jugó a ser un monstruo mientras torturaba a Symeon, absorbiendo y regurgitando una y otra vez la sangre de su sire hasta que se decidió a Diablerizarlo por completo. Durante el Levantamiento Anarquista, ayudó a sus aliados, Lugo y Velya, y se convirtió en un apoyo fundamental de lo que sería el Sabbat.

A lo largo de los siglos, Sascha (así fue como se rebautizó Myka después de liderar un asalto sobre el pueblo de Thorns) ha servido a la secta como sabio y guerrero. Como erudito mantiene antiguas bibliotecas y depositos por todo el territorio de los Balcanes. Como guerrero, Sascha es una temible herramienta para la venganza. Con su maestría de la Taumaturgia y la Vicisitud, puede vencer a casi cualquier adversario. Si bien, por lo general, prefiere capturar a sus enemigos antes que matarlos. Lo peor es que las víctimas de sus torturas, llegan a tal nivel que no saben si están siendo torturados o violados.

Es esta faceta más violenta la que atrae a los Sabbat más jóvenes. A cambio, como colectivo, el Sabbat sirve como arma para los planes de Sascha; una muralla viva entre ella y los Antediluvianos, sus adversarios en el juego de la inmortalidad. Cada muerte que inflige, fortalece la Espada de Cain; cada derramamiento de sangre es parte del retrato de Dios; cada grito de agonía es un clavo en la ciudad no-muerta del Cielo. Esta es

la razón por la que sabe como grita cada nervio, cuanta sangre fluye de una herida específica y cuanta grasa puede extraer de un cuerpo mortal antes de que este se muera...

**Imagen:** Sascha es una belleza alienígena. Sus extremidades son largas, esbeltas y gráciles, aunque sus movimientos revelan poder. Su cara es como una obra de Miguel Ángel, perfecta y sin defectos de forma. Sin embargo, ni siquiera el maestro de artistas hubiera podido capturar la expresión cruel de Vykos. El intrincado diseño de cicatrices, tatuajes y perforaciones que cubren su forma andrógina sólo aumentan su enigmática belleza. Los que parecen ser delgados y oscuros tatuajes en su cuerpo son en realidad hendeduras en la piel que se abren como las bocas desdentadas de los bebés. La habilidad con Vicisitud de Sascha la permite hablar a través de estas bocas, creando un coro con su propia voz capaz de enervar al oponente más férreo. Vykos luce estas marcas como trofeos, y algunas veces las acaricia con ternura. Sin embargo sus rasgos más irresistibles son sus ojos, que miran todo lo que hay a su alrededor del mismo modo en que un forense disecciona un cadáver. Nunca parpadean ni se pierden en la distancia, simplemente miran fijamente.

**Sugerencias de Interpretación:** Miras a la gente de la misma manera en que los humanos contemplarían a un pez dorado: con un desapasionado interés. Ya has decidido cómo matarlos; la cuestión no es si algunos merecerían vivir o morir, sino cuándo planeas disponer de ellos.

Todo depende de cuánto tiempo demuestren ser te útiles. Sin embargo, tu actitud no es la de una fantasía psicótica, sino la de la pura observación analítica. Eres un científico en cuerpo y alma: práctico, concienzudo y desapasionado.

**Clan:** Tzimisce

**Sire:** Symeon

**Naturaleza:** Monstruo

**Conducta:** Visionario

**Generación:** 6ª (bajada desde la 7ª mediante diablerie de Symeon).

**Abrazo:** 1002

**Edad Aparente:** Indistinguible

**Físicas:** Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3

**Sociales:** Carisma 6, Manipulación 4, Apariencia 7

**Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 4

**Talentos:** Alerta 4, Atletismo 3, Empatía 1, Esquivar 5, Estilo 6, Interrogatorio 7, Intimidación 5, Intriga 4, Liderazgo 3, Pelea 4, Subterfugio 4

**Técnicas:** Alteración Corporal 6, Armas C.C. (Cuchillo) 4, Equitación 3, Etiqueta 3, Herbolaria 3, Interpretación 2, Sigilo 2, Supervivencia 3, Tiro con Arco 2, Trato con Animales 2

**Conocimientos:** Academicismo 4, Cultura de la Camarilla 4, Cultura del Sabbat 6, Cultura Local (Europa) 6, Documentación 5, Finanzas 2, Historia 6, Investigación 3, Leyes 1, Lingüística (una letanía de lenguas contemporáneas, antiguas, asiáticas y romances) 6, Medicina 5, Ocultismo 5, Política 4, Sabiduría Popular 2

**Disciplinas:** Animalismo 4, Auspex 4, Celeridad 2, Dominación 5, Fortaleza 3, Presencia 4, Taumaturgia 5,

Vicisitud 7

**Sendas Taumaturgicas:** Senda de la Sangre 5, El Encanto de las Llamas 5, Movimiento Mental 2

**Trasfondos:** Aliados 3, Contactos 3, Criados 6, Posición en el Sabbat 5, Rebaño 5, Recursos 5, Rituales 5

**Virtudes:** Convicción 5, Autocontrol 4, Coraje 5

**Senda de la Muerte y el Alma 9**

**Fuerza de Voluntad:8**



## **Lucita de Aragón**

**Historia:** Tanto la Camarilla como el Sabbat temen por igual a la Lasombra antitribu Lucita. Nacida en una casa noble aragonesa en la tumultuosa España medieval, Lucita atrajo la atención de los Lasombra, lo que la ayudó a escapar de la tiranía de su padre y el tedio de un matrimonio convenido. Regocijándose en su poder recién encontrado, Lucita rápidamente llegó a ser una guerrera notable, participando de todas las formas en las luchas nocturnas contra los Ventrués, los Tzimisces y su propio clan. A pesar de su poder, Lucita ha caminado siempre su propio camino: cuando el Sabbat se formó,



Lucita fue uno de los pocos Lasombra que no se unió, aunque nada hizo que ella asistiera en la defensa del Antediluviano Lasombra.

Aunque ha servido a la Camarilla como arconte en el pasado y aún prefiere esta secta por encima de su rival, Lucia prefiere operar como un agente independiente. Como Lasombra antitribu, abriga una hostilidad ferviente a su antiguo clan, viendo en ellos una insufrible arrogancia que no posee nobleza alguna para mantenerla.

Durante años, la asociación de Lucita con Anatole, el profeta Malkavian, la ha hecho tomar conciencia sobre el mundo. Sus habilidades marciales, afinadas durante siglos, la ha convertido en una consumada guerrera, mientras que su entrenamiento diplomático la permite actuar como una perfecta espía y agente provocador. Si bien ella se percibe como protectora y guardián de Anatole, ha desarrollado su propio interés por la historia de los Vástagos, convirtiéndose en una estudiosa a su manera.

Junto con Anatole y Beckett, Lucita conforma una de las principales autoridades sobre las últimas noches y los signos del próximo despertar de los vampiros más antiguos. Lucia viajó con Anatole y Beckett a América, donde continúa actuando como el anclaje para sus dos místicos compañeros. Su propia reputación como guerrero (aunque sea como uno independiente) en nombre de la Camarilla crece noche a noche. Su habilidad para adaptarse a los tiempos cambiantes le da una ventaja

sobre otros de su generación y edad, contribuyendo a su comprensión del mundo moderno y aumentando su habilidad para proteger sus autoproclamados cargos.

Lucita ha sido una guerrera durante 800 años, y pocos verdaderamente son los seres que pueden oponerse a su fantástico asalto. Ella por sí sola es un escuadrón de la muerte, un ninja moderno temido por Vástagos, Lupinos y magos por igual. Ella ha refinado el poder Lasombra de la Obtenebración en una potencia terrible; víctimas horrorizadas que han sobrevivido a la ira de Lucita, susurran temerosamente sobre las “serpientes de sombra” conjuradas a partir de la oscuridad para golpear a sus enemigos. Es también una maestra del mesmerismo y, si los métodos de lucha indirecta fallan, Lucita posee una velocidad sobrehumana y suficiente fuerza física para elevar un Buick.

Ella ha ganado la enemistad de el Arzobispo Sabbat Lasombra Monçada, para el que no habría nada mejor que verla aplastada. Lucia es perseguida por Moncada y sus secuaces (sus MUCHOS secuaces) a través de la historia cada vez con más intensidad, y está próximo el día en que se enfrente a un rival que la supere. Lucia coincidió en las cruzadas con otra de las *femmes fatales* de nuestro querido Mundo de Tinieblas; Fatima Al-Faqadi, la assamita de Alamut.

Fátima y Lucita combatieron durante toda una noche que las dejó severamente dañadas y apretujadas juntas en una cueva poco profunda para

evitar el amanecer. A parte del hecho de que es la oponente más digna que nunca ha encontrado, Fátima perdonó la vida a Lucita como un asunto de honor. Las dos se convirtieron en amigas y eventualmente amantes.

Cuando las Cruzadas llegaban a su fin, Lucita volvió a Europa. A lo largo de los años, los objetivos de la Assamita entraron en conflicto con los de la Lasombra, y Fátima y Lucita han luchado en el mismo y opuestos bandos en varios conflictos. También han trabajado juntas, esto es, cuando la Lasombra emprendió la destrucción de sus propios antiguos en la Revuelta Anarquista. Su relación se convirtió en un asunto de amor / odio que siempre se detiene justo antes de llevarlas a la Muerte Definitiva. Fátima ha aparecido como de la nada justo a tiempo para salvar a Lucita en muchas ocasiones.

Los ancianos Assamitas dieron a Fátima una vez un contrato para el asesinato de Lucita. Desgarrada por lealtades encontradas, juró cumplir su deber hacia su clan. Fátima filtró rumores acerca del contrato de Lucita a través de varios agentes mortales, no obstante; cuando Fátima se presentó, Lucita estaba preparada y envió a la Assamita al letargo. Tras despertarse, informó de su fracaso a Alamut. Es el único contrato que Fátima ha fallado.

**Imagen:** Alta y esbelta, con piel olivácea y cabello negro, Lucita ejemplifica la clásica apariencia de la vieja nobleza Española. Ha actualizado su ropero para reflejar las épocas, aunque ella todavía prefiere

elegantes ropajes en colores oscuros y a menudo lleva faldas en vez de vestidos más informales.

**Consejos de interpretación:** Has cambiado tu aspecto externo para mezclarte con el mundo moderno, pero en secreto lamentas la muerte de la auténtica nobleza en la sociedad mortal. Lo que ahora pasa por aristocracia (la así llamada *jet set* de celebridades, estrellas de los medios, y ricos y jóvenes empresarios) palidece ante la auténtica elegancia de aquellos que lo llevan en la sangre. Aun así, la excitación y vigor del mundo moderno te impresiona y no puedes soportar verlo destruido por la Gehenna. Tu compromiso hacia Anatole y Beckett sigue siendo fuerte porque es voluntario, aunque Anatole te preocupa incluso más desde su diablerie de Octavio, e intentas mantenerle alejado de otras tentaciones como esa. No obstante, crees firmemente que Anatole y , en un grado menor, Beckett, poseen la llave para la supervivencia de la Estirpe en las noches que se acercan.

**Clan:** Lasombra

**Sire:** Ambrosio Luis Monçada

**Naturaleza:** Rebelde

**Conducta:** Defensora

**Generacion:** 7ª

**Abrazo:** 1190

**Edad Aparente:** En la veintena

**Físicos:** Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5

**Sociales:** Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4

**Mentales:** Percepcion 4, Inteligencia 3, Astucia 5

**Talentos:** Alerta 2, Pelea 5, Esquivar 4, Empatía 2, Expresión 2, Gracia 3,

Intimidación 1, Liderazgo 4, Empatía 2, Expresión 2, Gracia 3, Intimidación 1, Liderazgo 4, Callejeo 1, Estilo 4, Subterfugio 4

**Técnicas:** Tiro con Arco 2, Conducir 2, Etiqueta 4, Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Interpretación 3, Equitación 2, Seguridad 1, Sigilo 4

**Conocimientos:** Academicismo 3, Cultura de la Camarilla 3, Investigación 3, Lingüística (tú sabes que existe, ella probablemente lo habla) 5, Ocultismo 4, Política 3, Cultura del Sabbat 3

**Disciplinas:** Animalismo 2, Celeridad 3, Dominación 5, Fortaleza 4, Ofuscación 3, Obtenebración 6, Potencia 3, Protean 2, Serpente 1

**Trafondos:** Aliados 2, Contactos 5, Rebaño 2, Influencia 2, Recursos 5, Posición en el Sabbat 1, Posición 1

**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4

**Humanidad:** 4

**Fuerza de Voluntad:** 7



## Anatole

**Historia:** Anatole fue parido por la esposa de un capitán de la guardia en el París de 1172. Se convirtió en

centinela de la patrulla de la ciudad, pero se sentía fascinado por la Iglesia y era una persona muy devota. Pierre l'Imbecile, un Malkavian (y también una persona muy devota) decidió abrazar a Anatole a causa de su habilidad para ver los movimientos de Dios sobre la Tierra. Pierre le explicó a su chiquillo que su papel sería demostrar que los Cainitas sirven a los propósitos del Señor, y después le abandonó. Su trastorno mental, la tendencia a experimentar alucinaciones, le hace ver símbolos, personas y objetos que no existen (aunque él cree que éstos son la revelación de la presencia de Dios). Es bien sabido que Anatole ha sido capaz de repeler a otros Vástagos invocando a los ángeles que sólo él ve en su mente fracturada.

Este Malkavian es muy hábil en el uso de la espada y el escudo, y domina un impresionante abanico de Disciplinas. Un gran número de sus poderes no entran dentro de las competencias de los de su clan, y él nunca ha revelado de donde los ha aprendido. Ha sido visto rodeado por un séquito de peregrinos de aspecto monacal, y se supone que son sus ghouls, su rebaño, o una combinación de ambos.

Anatole pasó casi un siglo poseído por un fervor religioso durante el cual cometió diablerie sobre muchos vampiros, creyéndose dirigido por la Voluntad Divina; a lo largo de estos años hizo muchos enemigos entre las filas de los Cainitas. Hacia finales del siglo XVIII, este personaje se hallaba involucrado en la Revolución Francesa y la ola de misticismo



que ésta inspiró. Luego cambió el foco de su fervor de la Cristiandad a la Yihad. Conoció a otro Malkavian, Octavio, que le pidió que cometiera diablerie sobre él, transmitiéndole así sus visiones sobre demonios alzándose de la tierra. Con estas nuevas motivaciones, Anatole viajó hacia el Nuevo Mundo, donde comenzó a extender la noticia del advenimiento de la Gehena.

El dúo Anatole – Lucita viaja sin afiliación a Sabbat o Camarilla por Europa y América, ocasionalmente acompañados de Beckett, centrados principalmente en el estudio de lo oculto y del pasado Cainita, conociendo a gran número de vampiros por todo el mundo y solicitando su ayuda cuando lo creen oportuno o Anatole demanda tal cosa por parte de sus visiones.

**Imagen:** El largo cabello sucio de Anatole está sucio y enmarañado. Sus rasgos son delicados y tiene una constitución media; parece un mercenario vagabundo, y lleva una armadura remendada con piezas escamoteadas de cadáveres. Su espada está oxidada y manchada de sangre seca, como a menudo lo están su boca, su pelo y sus ropas.

**Consejos de interpretación:** Tu tormento interno te lleva al borde de la desesperación, pues ves claramente lo que va a suceder pero no puedes expresar tus visiones excepto en símbolos que significan poco para los demás. Ahora que albergas en tu interior el alma de tu mentor y la voz de un demonio, tu visión interna te acerca cada vez más a la verdad;

antes o después el futuro tendrá que manifestarse ante ti con el brillo de un amanecer largamente olvidado. Tu descanso solo llegará cuando pasen los ocho signos y tus voces y visiones ya no te molesten más.



**Nombre:** Anatole

**Clan:** Malkavian

**Sire:** Pierre l'Imbecile

**Naturaleza:** Visionario

**Conducta:** Penitente

**Generación:** 6ª

**Abrazo:** 1193

**Edad Aparente:** Principios de la veintena

**Físicos:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

**Sociales:** Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 2

**Mentales:** Percepción 6, Inteligencia 2, Astucia 4

**Talentos:** Alerta 3, Pelea 2, Esquivar 3, Empatía 4, Expresión 4, Intimidación 3, Liderazgo 2, Subterfugio 3

**Técnicas:** Trato con Animales 2, Tiro con Arco 2, Crafts 3, Conducir 1, Etiqueta 1, Armas CC 3, Equitación 1, Sigilo 3, Supervivencia 4

**Conocimientos:** Academicismo 3,

Informatica 2, Enigmas 4, Investigación 2, Leyes 1, Lingüística (Español, Inglés, Rumano, Alemán) 3, Ocultismo 4, Teología 2

**Disciplinas:** Animalismo 1, Auspex 5, Celeridad 2, Dementación 6, Dominación 4, Fortaleza 4, Ofuscación 6, Potencia 2

**Trasfondos:** Rebaño 3, Criados 4

**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 5

**Via Caelis** 5

**Fuerza de Voluntad:** 6

**Fe Verdadera:** 1

## **Noxas**

**Historia:** Noxas es el sobrenombre que le dio Ouroboros a su primer chiquillo, un hombre que conoció en Siria cuando se alimentaba de otra de sus víctimas. Antes de acabar con él, descubrió su pasado y vio que era una digna adición a las filas de la nueva Estirpe de Condenados.

Noxas, nacido Mazen Glacamán, se dedicó toda su vida a conseguir las mejores calificaciones para poder acceder a la Universidad y convertirse en un biólogo de excepción. Aspiraba a convertirse en el más renombrado científico de su país, deseoso de demostrar que no sólo Occidente podía tener grandes mentes al servicio del avance tecnológico y ayudar a la Humanidad descubriendo los comportamientos de las diferentes enfermedades que pueblan el planeta.

Con los años, consiguió un trabajo digno como profesor en la misma Universidad en la que estudió, mientras buscaba la manera de acceder a los laboratorios. Conoció entonces a Samir Egnem, un hombre que le

abrió las puertas de unos laboratorios de la famosa multinacional Pentex, para que comenzara con sus investigaciones. Poco a poco, Mazen comprobó en sus propias carnes el trato que la empresa da a sus trabajadores y cómo conseguían los resultados necesarios en las investigaciones, sobre todo tras el secuestro y la posterior ejecución de su mujer y sus dos hijas a manos de los secuaces de la empresa.

Mazen huyó como pudo en la oscuridad y se refugió en Damasco, donde pasaría meses desesperado y amargado tras el trágico final de su familia, cuando su vida se cruzó con la de Ouroboros. El resto, como dicen, es historia.

**Imagen:** Noxas es un hombre de origen árabe, con marcas en la cara y con el pelo negro rizado bien aseado. Su complexión fuerte parece ocultar el verdadero potencial de su mente, capaz de comprender el funcionamiento de las enfermedades que aquejan al hombre. Su actitud sombría se debe al resultado de su sufrimiento, a la manipulación sufrida a manos de Pentex y a cómo afronta ahora una eternidad siendo perseguido no sólo por la multinacional, si no también por los Cainitas.

**Consejos de interpretación:** Pentex exterminó a tu familia, borró tu futuro de un plumazo, impidió que desarrollaras tus estudios. Ouroboros te ha dado la oportunidad de vengarte y comprender mejor las enfermedades. Pero ahora sois perseguidos por los hijos de Caín, y no puedes permitir que acaben con este futuro también.

**Clan:** No se aplica  
**Sire:** Primer Nacido/Ouroboros  
**Naturaleza:** Confabulador  
**Conducta:** Visionario  
**Generacion:** No se aplica, se considera Décima a efectos de juego  
**Abrazo:** 2012  
**Edad Aparente:** unos 40  
**Fisicos:** Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5  
**Sociales:** Carisma 3, Manipulacion 5, Apariencia 3  
**Mentales:** Percepcion 5, Inteligencia 5, Astucia 4  
**Talentos:** Alerta 5, Atletismo 3, Pelea 4, Esquivar 4, Intimidacion 5, Liderazgo 4, Subterfugio 5  
**Tecnicas:** Etiqueta 4, Armas Cuerpo a Cuerpo 5, Interpretacion 5, Equitacion 4, Seguridad 4, Sigilo 4, Supervivencia 5  
**Conocimientos:** Academicismo 5, Finanzas 5, Investigacion 5, Leyes 4, Politica 5, Literatura 2  
**Disciplinas:** Auspex 4, Celeridad 3, Dominación 5, Fortaleza 4, Ofuscacion 4, Potencia 6, Presencia 4, Infección 5  
**Trafondos:** Aliados 5, Contactos 5, Criados 5,



Rebaño 5, Influencia 5, Recursos 5  
**Virtudes:** Conviccion 5, Autocontrol 2, Coraje 4  
**Humanidad** 3  
**Fuerza de Voluntad:** 7  
**Méritos:** Voluntad de Hierro

¿Has visto alguna vez la serie original de *Power Rangers*? Entonces comprenderás el siguiente enunciado a la perfección: tanto los chiquillos de Noxas como los Jocastatianos son masillas, PNJs de fondo que sólo sirven para hacer bulto y morir estrepitosamente. Aunque si se llevan a alguien por delante, más tensión darán a la partida. Como masillas que son, a continuación dispones de las estadísticas de ambos, sin historia, imagen o consejos de interpretación.

### ***Chiquillos de Noxas***

**Clan:** No se aplica  
**Sire:** Noxas  
**Generacion:** No se aplica, se consideran Decimocuarta a efectos de juego  
**Abrazo:** 2014  
**Fisicos:** Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3  
**Sociales:** Carisma 2, Manipulacion 2, Apariencia 2  
**Mentales:** Percepcion 3, Inteligencia 3, Astucia 2  
**Talentos:** Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 2, Esquivar 1, Intimidacion 1  
**Tecnicas:** Armas Cuerpo a Cuerpo 5, Armas de Fuego 4, Sigilo 2, Supervivencia 2  
**Conocimientos:** Academicismo 1, Ciencia 1, Informática 2, Lingüística 1  
**Disciplinas:** Celeridad 1, Fortaleza



1, Potencia 2  
Trafondos: Aliados 5  
Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 2, Coraje 4  
Humanidad 3  
Fuerza de Voluntad: 7

## ***Jocastatianos***

Los Jocastatianos son una secta pequeña y oscura que se originó dentro del Sabbat como un culto nodista. Están dedicados a desentrañar la verdadera historia de los Cainitas y son rivales a la Mnemosyne. Aunque algunos estudiosos los consideran como una línea de sangre debido a la práctica de que un maestro se deja diablerizar por su estudiante con el fin de preservar los conocimientos que ha reunido, no son diferentes de su clan principal.

La mayoría de Jocastatianos son Malkavian, pero también hay algunos Brujah y otros Vástagos dentro de sus filas.

**Clan:** Malkavian antitribu

**Sire:** variable

**Naturaleza:** Juez

**Conducta:** Agresivo

**Generación:** 8ª

**Edad Apparente:** variable

**Físicos:** Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4

**Sociales:** Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 2

**Mentales:** Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4

**Talentos:** Alerta 3, Callejeo 2, Diplomacia 4, Empatía 3, Esquivar 4, Enseñanza 3, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 5

**Técnicas:** Armas CaC 5, Armas de Fuego 4, Documentación 3,

Interrogatorio 3, Sigilo 5, Trato con Animales 3, Tregar 2

**Conocimientos:** Arquitectura 5, Burocracia 5, Derecho 2, Filosofía 1, Historia 3, Historia del Arte 2, Lingüística 5, Literatura 5, Ocultismo 1, Teología 5.

**Trasfondos:** Aliados 5, Contactos 3, Rebaño 2

**Disciplinas:** Animalismo 4, Auspex 2, Celeridad 4, Dementación 5, Dominación 3, Fortaleza 5, Ofuscación 2, Potencia 5

**Virtudes:** Convicción 2, Instintos 3, Coraje 5

**Senda de Caín** 5

**Fuerza de Voluntad** 7

## ***Disciplina: Infección***

**Infección**, la disciplina que caracteriza a Noxas, no es otra que la adaptación del mismo poder de la Sangre que se presenta en *Vampiro: El Réquiem*. Incluir esta disciplina en el desarrollo de *El Origen de las Especies* obedece al interés de hacer diferentes a la nueva Estirpe de Ouroboros, dejando incluso la opción de interpretar a Noxas y sus chiquillos como los futuros Morbus del clásico Mundo de Tinieblas, siempre que el Narrador así lo desee. Por supuesto, el uso o no de esta disciplina queda a cargo del propio Narrador.

**Infección** permite al usuario propagar, infligir o agravar los efectos de cualquier enfermedad que porte en un momento dado.

## ***Diagnosis •***

Este poder ayuda a identificar a recipientes enfermos entre el ganado.

**Reserva de Dados:** Inteligencia + Medicina + Infección (Dif. 8)

**Acción:** Instantánea

### **Resultado de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El usuario recibe información falsa o equívoca sobre la condición del objetivo.

**Fallo:** El personaje no recibe información alguna sobre la condición del objetivo.

**Menos de 5 éxitos:** El personaje puede identificar quién dentro de su ángulo de visión tiene la sangre infectada.

**Más de 5 éxitos:** Como con éxito ordinario, pero el personaje puede además saber intuitivamente de qué enfermedad se trata.

Este poder permite identificar también los Vástagos que se han alimentado de sangre contaminada. El uso de Ofuscación, sin embargo, puede confundir el uso de este poder. Sólo se detectan enfermedades que estén activas en el cuerpo de una criatura; patógenos transmitidos por el aire, sellados en contenedores estancos, en un cultivo en un tubo de ensayo o en una superficie insalubre son completamente indetectables.

### **Contaminar ••**

Con el uso de este poder, el usuario al untar con sangre un objeto o un área (1 m<sup>2</sup>) pequeños, puede contaminarlos con una cepa muy resistente de una de las enfermedades de las que es portador. Si un mortal o Vástago (excepto el usuario que empleó el poder) toca el objeto, corre el riesgo de quedar infectado.

**Coste:** 1 Vitae

**Reserva de Dados:** No se requiere tirada.

La enfermedad permanece en el objeto desde el momento en que se aplica hasta el siguiente amanecer, o hasta que alguien resulta infectado.

Mientras la enfermedad permanece en el objeto, éste no puede esterilizarse si no es mediante fuego, aunque no puede propagarse por el aire.

Una vez se ha transmitido la enfermedad por contacto o ingestión la víctima debe realizar una tirada reflexiva de resistencia. Si ésta no se supera, se contrae la enfermedad, afectando al objetivo según las reglas normales para enfermedades (los Vástagos sólo se vuelven portadores de la enfermedad). Si se supera la tirada, el objetivo elimina la enfermedad de su sistema, y si obtiene un éxito extraordinario es inmune a ulteriores intentos sobrenaturales de contagiarse de la misma enfermedad. Las víctimas que han resultado infectadas transmiten la enfermedad normalmente.

**Acción:** Instantánea

### **Inflamar •••**

En cuanto el usuario consigue infectar a una víctima con Contaminar, o identifica una enfermedad que poseyera el objetivo con Diagnóstico, puede invocar el poder de su Sangre e intensificar sus efectos.

**Coste:** 1 Vitae

**Reserva de Dados:** Astucia + Supervivencia + Infección – Resistencia del sujeto (Dif. 8)

**Acción:** Instantánea

Resultado de la Tirada

**Fallo Dramático:** El usuario hace remitir accidentalmente la enfermedad pero no la padezca, ésta desaparece completamente del sistema.

**Fallo:** El personaje no consigue afectar al objetivo.

**Menos de 5 éxitos:** El estado del objetivo empeora, y recibe un penalizador de -2 durante tantos turnos como éxitos se hayan obtenido.

**Más de 5 éxitos:** Igual que con éxito, pero además la víctima se colapsa antes de que pueda emprender ninguna acción, y no puede levantarse y actuar hasta el turno siguiente.

El usuario no puede usar este poder sobre un mismo objetivo varias veces para intensificar sus efectos, aunque sí puede usarse repetidamente para prolongarlos. Este poder sólo afecta a los mortales.

### ***Portador de la Plaga ••••***

Este poder permite al usuario infectar a un gran número de mortales (o Vástagos) con una enfermedad.

**Coste:** 1 Vitae/turno

**Reserva de Datos:** Inteligencia + Medicina + Infección (Dif. 8)

**Acción:** Instantánea

Resultado de la Tirada

**Fallo Dramático:** El personaje no afecta a nadie, y no puede usar ningún poder de Infección durante el resto de la noche.

**Fallo:** El personaje no afecta a nadie, y no puede usar Portador de la Plaga durante el resto de la noche.

**Éxito:** El personaje afecta a tres mortales o a un Vástago con una en-

fermedad a su elección por cada éxito que obtenga. El mismo número de víctimas puede infectarse cada turno mientras se gaste la Vitae correspondiente.

El personaje debe concentrarse y gastar un punto de sangre. Si tiene éxito en la tirada, puede afectar a todo aquél que esté en un área de 10 metros de radio. Una vez se ha determinado el total de objetivos afectados, éstos deben hacer una tirada de Resistencia, como si hubiesen sido afectados por Contaminar; los efectos que sufre cada afectado son también los de Contaminar.

Este poder continúa activo, afectando a nuevos objetivos, mientras el personaje gaste 1 Vitae por turno y mantenga la concentración: puede quedarse quieto, mirando alrededor, fingir que bebe cerveza, e incluso caminar a su velocidad normal durante un turno; no puede, sin embargo, enzarzarse en un combate, ir de habitación en habitación buscando a quien infectar, mantener una conversación, o atarse los zapatos.

### ***Acelerar enfermedad •••••***

Una vez ya ha identificado un objetivo enfermo, o lo ha hecho enfermar, el usuario puede agravar la enfermedad que posee la víctima.

**Coste:** 1 punto de Fuerza de Voluntad

**Reserva de Datos:** Astucia + Supervivencia + Infección - Resistencia del objetivo (Dif. 8)

**Acción:** Instantánea

### **Resultado de la Tirada**

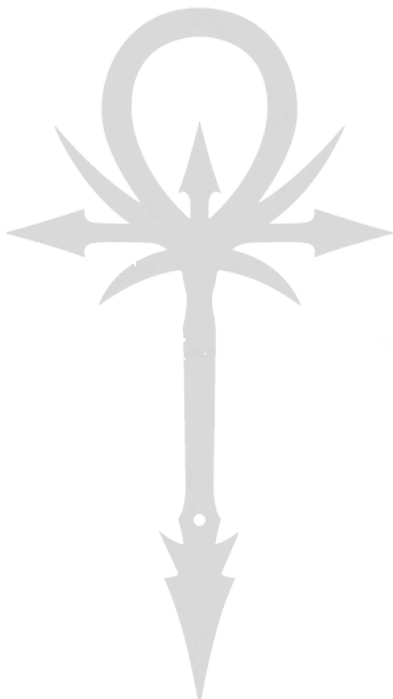
**Fallo Dramático:** El Morbus hace remitir accidentalmente la enfermedad durante el resto de la historia; en caso de que sea portador de la enfermedad pero no la padezca, ésta desaparece completamente del sistema.

**Fallo:** El personaje no consigue afectar al objetivo.

**Éxito:** El personaje inflige automá-

ticamente un punto de daño letal por éxito obtenido en la tirada.

Los efectos de este poder se producen en un turno, tras el cual la enfermedad sigue su curso normal, si ha sobrevivido el objetivo. Este poder sólo afecta a mortales, aunque un fallo dramático puede eliminar una enfermedad del cuerpo de un Vástago.







"¿Qué has hecho? La voz de la sangre de tu hermano clama a  
Mí desde la Tierra. Ahora pues, maldito eres de la Tierra, que ha  
abierto su boca para recibir de tu mano la sangre de tu hermano"

- Génesis, 4:11