

FRANCE





Un Suplemento para
Mundo de Tinieblas



Por Fabrice Colin, Stéphane Adamiac, Stéphane Bura,
Gérard Gayraud, Olivier Legrand, David Osmont,
David Calvo y G.E. Ranne

Créditos

Jefe de Proyecto: Fabrice Colin

Vampiro: Olivier Legrand y David Osmont

Hombre Lobo: Stéphane Adamiac, David

Calvo y Fabrice Colin

Mago: Stéphane Adamiac, Stéphane Bura,

Fabrice Colin, Olivier Legrand y David Osmont

Wraith: Fabrice Colin

Changeling: Stéphane Adamiac, Stéphane

Bura y G.E. Ranne

Imagen de Portada: John Bolton

Ilustradores: Joël Belin, Thierry Gayrard,

Nathalie Hertz, Clément Poireau, François Launet,

Caryad, Birgit Daubmann

Director Artístico: Benoît Schiex

Revisión y Coordinación: Jean-François

Cabirol, Magali Favaro

Agradecimientos

Jaco "Gnniii" Lebail, Marie Agnès "C'est
quoi taga...?" Godefroy, Edouard "Euh, j'ai formaté le
disque dur là, non?" Pellicci, Pilles "C'est pas Codex"
Garnier...

Créditos de la Versión en Español

Traducción: Manuel Ángel Gayoso Peña

Maquetación: Cnegro4



780 PARK NORTH BOULEVARD
SUITE 100
CLARKSTON, GEORGIA 30021
U.S.A.



16. Av Charles de Gaulle
31138 Balma Cedex
France

Vampiro: La Mascarada, V:TES, Mundo de Tinieblas y todo el material relacionado y registrado pertenece a White Wolf Publishing Inc. Todos los derechos reservados. Quienes violen estos derechos serán perseguidos y recibirán una buena azotaina.

No se pretende atentar contra la propiedad intelectual o contra las marcas registradas. Se proporciona permiso para imprimir o reproducir este documento sólo para uso personal.

Consulta White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>

© 2011 CCP hf. All rights reserved.

La Biblioteca de Cartago

La Biblioteca de Cartago (<http://www.bibliotecadecartago.es>) ofrece una de las mayores reservas de documentos relacionados con el antiguo Mundo de Tinieblas en español que quedan actualmente en internet. La página principal ofrece una clasificación temática en diversas categorías, así como un buscador interno para facilitar la ubicación.

Por lo que se refiere a sus documentos, éstos son muy diversos tanto los oficiales, que comprenden diversas traducciones o recopilaciones de material del juego, a los no oficiales, elaborados por los aficionados al juego aportando su propia imaginación.

La Biblioteca de la Hermandad

La Biblioteca de la Hermandad ha sido creada como una forma de promover y rescatar el Viejo Mundo de Tinieblas mediante el escaneo, traducción, recopilación, creación y maquetación de manuales de todas sus líneas, incluyendo tanto material oficial como no oficial.

El material incluido en la Biblioteca sólo pertenece a la línea del Clásico Mundo de Tinieblas. Nuevo Mundo de Tinieblas y los manuales oficiales de la versión 20º Aniversario NO tienen cabida en la Biblioteca de la Hermandad, ya que están siendo publicados en estos momentos, tanto por Onyx Path en América como por La Factoría (Nuevo Mundo de Tinieblas) y La Biblioteca Oscura en asociación con Nosolorol (edición 20º Aniversario), en su versión española.

Este Proyecto se construye en base a colaboraciones, por lo que buscamos Traductores para publicar libros nunca llevados al español. Del mismo modo, cualquier colaboración (manuales, recomendaciones de documentos que pululan por la red, OCR de manuales ya escaneados en baja o mediana calidad, escritos, maquetas...) será agradecida. Contáctanos a través de <http://labibliotecadelahermandad.blogspot.com/> o nuestro correo labibliotecadelahermandad@gmail.com.



Indice

Introduccion	5
Capítulo Uno: Los Vampiros de Francia	7
Capítulo Dos: Los Garou de Francia	69
Capítulo Tres: Los Magos de Francia	109
Capítulo Cuatro: Los Fantasma de Francia	153
Capítulo Cinco: Los Changelings de Francia	199





INTRODUCCIÓN



a obra que tienes en tus manos forma parte de un proyecto titánico como jamás se ha visto. No voy a repasar cuánto hemos invertido en esta aventura delirante, cuánto hemos dado de nosotros

en estos textos y cuánto hemos disfrutado trabajando juntos, aunque todo este esfuerzo no siempre haya alcanzado nuestras expectativas. Sin duda os sentiréis como un niño con zapatos nuevos y tendréis razones para ello. Sólo una pequeña precisión, para dejar las cosas bien claras: los textos que conforman este suplemento han recibido el aval de White Wolf y por lo tanto son oficiales (Nota del traductor: aunque cuando se hace referencia a Francia en otros suplementos de White Wolf han sido ignorados). Puede parecer evidente, pero no pasa nada por reafirmarlo.

Muchos de vosotros ya habéis navegado en este vasto universo que es Francia de Tinieblas, y algunos incluso habéis encontrado el coraje de escribir vuestra propia versión y compartirla con vuestros amigos. Yo mismo comencé a soñar con un suplemento sobre París menos de seis meses después de que hubiera sido publicada la primera edición de Vampiro: la Mascarada, hace ya más de seis años. En aquella época sólo era un sueño, una idea vaga, tiernamente anhelada, y que finalmente se ha concretado.

Sé que este suplemento ha suscitado una atención febril y que provocará numerosos comentarios, por lo que creo que resulta necesario clarificar un punto crucial: esta visión del Mundo de Tinieblas es completamente personal. Sin duda algunos de vosotros estaréis en desacuerdo, en un momento u otro, con el

camino que hemos tomado: se ha escrito así porque se ha hecho con una serie de ideas que han terminado materializándose ante nuestros ojos. Es la razón por la que nos habrían hecho falta más de cinco mil páginas para tratar Francia de Tinieblas de forma completamente exhaustiva (y creo que no lo habríais apreciado), y también es el motivo por el que este suplemento podría considerarse un enorme esqueleto. Os corresponde a vosotros darle vida a esta enorme osamenta dándole un corazón, venas, carne y sangre.

Puede parecer un cliché, pero estoy convencido de que los autores de White Wolf, que han aprobado nuestros textos, sin duda nunca habrían imaginado el mismo suplemento que nosotros. Vosotros tampoco, y realmente nadie: los juegos de rol son la antítesis del pensamiento único, y por eso captan nuestro interés. Creemos que este libro os ayudará a crear vuestra propia visión del Mundo de Tinieblas, os permitirá darle vida y os dará las bases que os faltan para ir realmente más lejos.

Todos los Vampiros, Garou, Magos, Wraiths y Changelings que habitan en esta Francia de Tinieblas esperan ahora a vuestros jugadores. Y creo que os gustará.

-Fabrice Colin

P.D: Este primer suplemento no detalla la ciudad de París, aunque hace ocasionales referencias. Muy pronto un segundo suplemento se consagrará en detalle a la capital de Francia, y sin duda nunca volveréis a ver el Louvre de la misma manera. (Nota del Traductor: este suplemento no llegó a publicarse, aunque sus autores pusieron en internet de forma gratuita su trabajo muy avanzado, aunque sin terminar).



Capítulo Uno: Los Vampiros de Francia

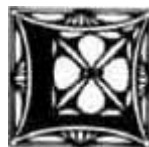
La Importancia de las Tradiciones



el mismo modo que existen importantes diferencias socioculturales entre Europa y los Estados Unidos, los Vampiros del Viejo Mundo se diferencian de sus primos del Nuevo Mundo en varios puntos. En primer lugar, los vampiros europeos tienen la reputación de ser mucho más tradicionalistas que los vampiros americanos, y aunque esta reputación no siempre se corresponda con la realidad se aplica con frecuencia a la mayoría de los Cainitas franceses. Esta reivindicación de las Tradiciones se explica en gran parte debido al transcurso de la Historia, pues al contrario que sus primos americanos, los vampiros europeos a menudo han sufrido las consecuencias de numerosos acontecimientos sociales e históricos: guerras, revoluciones, golpes de estado, conflictos religiosos, etc. En el curso de los dos últimos siglos Francia ha sufrido las consecuencias de cuatro revoluciones y tres invasiones...y estos acontecimientos han hecho temblar los cimientos de la sociedad vampírica, lo que no ha hecho sino aumentar la prudencia casi paranoica de los Antiguos con respecto al cumplimiento de las Seis Tradiciones de la Camarilla, y muy particularmente la Mascarada. Por otro lado Francia es un país muy tranquilo, impresión reforzada cuando se compara con los Estados Unidos, donde la violencia

urbana parece aumentar día tras día, y en contraste el territorio galo parece un remanso de paz.

Sobre los Perjuicios y sus Orígenes

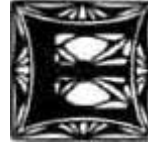


a mayoría de los vampiros franceses muestran una profunda desconfianza y desprecio hacia los vampiros del Nuevo Mundo, a los que los Antiguos perciben como bárbaros incultos, y los más jóvenes como imperialistas arrogantes. En contrapartida, los vampiros americanos tienden a ver a sus parientes europeos como aristócratas decadentes o campesinos palurdos. Sin embargo, al acercar la perspectiva, se percibe que las diferencias entre vampiros franceses y americanos van más allá del mero antagonismo cultural. Es necesario recordar que los vampiros de Estados Unidos han construido sus ciudades e imperios personales después de la fundación de la Camarilla, en una época en la que las reglas que regían la sociedad de la Estirpe estaban (al menos en teoría) firmemente establecidas. Eso no es evidente en el caso de los vampiros franceses, que no necesitaron la creación de una organización para darse cuenta de la necesidad del respeto mutuo sobre ciertas reglas y la extensión de su influencia sobre el mundo mortal. Por ejemplo, poderosos linajes de vampiros Ventrue ya controlaban a las grandes familias de la



nobleza feudal de Francia antes de que la Camarilla fuese instituida y las Tradiciones convertidas en leyes universales.

Sobre el Concepto de Feudo



El origen de las diferencias se sitúa del mismo modo sobre el terreno urbano y demográfico, un concepto profundamente ligado al dominio de los vampiros. Contrariamente a las grandes metrópolis americanas, las grandes ciudades europeas no crecieron en el espacio de unos pocos años por la iniciativa de un puñado de ambiciosos vampiros, sino que se constituyeron lentamente con el paso de los siglos, atravesando las vicisitudes de la Historia. Otro factor importante: la diferencia de tamaño de los territorios americanos y europeos. Las grandes ciudades estadounidenses tienen, para cada uno de sus estados, la misma función de las capitales de los países europeos. Por esta razón, el concepto de “ciudad” a menudo es reemplazado en Europa por el concepto de “feudo”, agrupando varias aglomeraciones en torno a una metrópoli local. Por ejemplo, el Feudo del Norte de Francia se encuentra centrado en torno a Lille (que se convierte de este modo en la “capital” vampírica), pero también abarca las ciudades de Roubaix, Tourcoing, Valenciennes, Calais y Dunkerque.

Sobre la Población de las Ciudades y su Regulación



De hecho, esto, la población mortal de un Feudo francés es muy inferior a la de algunas ciudades americanas aunque la población vampírica sea mucho más elevada. La famosa regla que establece la presencia de un vampiro por cada cien mil mortales se adapta mejor al paisaje urbano americano donde el reparto es más coherente y “racional” que en Europa. Si la “regla de los cien mil” se aplicara a Europa, París, que durante siglos fue una de las metrópolis más pobladas de Europa Occidental, no tendría en la época de la Revolución más de seis o siete vampiros. Aunque esta norma no era seguida estrictamente, comenzó a tenerse en cuenta después de la segunda mitad del siglo XIX por el Príncipe de París y los distintos Feudos. Actualmente puede estimarse que el número de Cainitas en los Feudos franceses oscila entre uno y dos vampiros por cada cien mil mortales, sin contar los Autarcas, categoría que no sólo incluye a los Anarquistas sino también a la mayor parte de los Nosferatu que viven bajo el subsuelo de las grandes ciudades.

Tomando como ejemplo el caso de París y el Feudo de Normandía. París y su zona metropolitana contienen alrededor de diez millones de habitantes, y los vampiros que residen en la capital francesa y sus alrededores oscilan entre cien y doscientos Vástagos. Por otro lado, el Feudo de Normandía está compuesto de tres grandes conglomerados urbanos: Rouen (alrededor de quinientos mil habitantes con su extrarradio), Caen y Le Havre (con unos doscientos mil habitantes cada uno), lo que da un total de vampiros situado entre nueve y dieciocho, repartidos en el territorio de las tres ciudades.

Sobre el Príncipe y la Hegemonía Toreador



parte de los criterios de orden urbano, la principal diferencia entre la Camarilla francesa y la Camarilla americana reside sin duda en el principio político de la Hegemonía. Este principio fue impuesto por el Príncipe de París sobre sus pares provincianos desde finales del siglo XVII, y actualmente es considerado por muchos como el equivalente vampírico del concepto de la Monarquía Absoluta. En la práctica es un principio simple, que confiere al Príncipe de París una autoridad suprema sobre el conjunto del país, convirtiendo a los “Príncipes” de provincias en sus vasallos, que ya no ostentan el título de “Príncipes”, estrictamente reservado a François Villon, sino el de “Marqueses”, que expresa claramente su subordinación a un poder superior.

Históricamente el título de Príncipe fue conservado hasta finales del siglo XVIII por los gobernantes Toreador del sur de Francia, antes de que fueran destruidos por los acontecimientos de la Revolución Francesa. La Restauración monárquica permitió a los Toreador parisinos recuperar el control del país, y consiguieron extender la Hegemonía sobre el conjunto de los Feudos de Francia. La Hegemonía de los Toreador de París sobre el resto de Francia explica en gran parte por qué los Ventrue franceses no han renunciado jamás a recuperar el poder que tuvieron durante la época medieval y que actualmente es una sombra pálida frente a sus poderosos parientes del Reino Unido y Alemania. Desde su instauración el principio de la Hegemonía Toreador ha suscitado feroces controversias y los partidarios de la restauración del título de “Príncipes” a los Marqueses y de los poderes de los que han sido privados, han tomado el nombre de Praxistas, del término “Praxis”, que designa el derecho de los príncipes a reinar sobre sus dominios. En sus orígenes el movimiento praxista agrupaba principalmente a los viejos Ventrue conservadores, partidarios del regreso al antiguo orden. Sin embargo, la causa praxista se ha extendido entre los

adversarios políticos del Príncipe de París, que ven en ella una oportunidad excelente para llevar a cabo sus propias ambiciones.

Sobre el Poder de los Marqueses



En los límites de sus respectivos feudos los Marqueses poseen los mismos poderes y privilegios que un Príncipe, con dos importantes excepciones. La primera excepción es que mientras que un Príncipe está limitado tradicionalmente por el Consejo de la Primogenitura, un Marqués sólo debe responder a la voluntad del Príncipe de París, que puede decidir revocarlo de su cargo en cualquier momento. Se trata de una diferencia importante, que de hecho limita el poder de los Primogénitos de las provincias. En segundo lugar el Príncipe de París dispone de derecho de veto sobre todas las decisiones del Marqués, y además debe aprobar el derecho de cada Abrazo realizado en sus dominios. En la práctica François Villon raramente utiliza esta prerrogativa, pero su existencia es un recuerdo permanente para un Marqués de su vasallaje al Príncipe de París. Actualmente los Marqueses de Francia son ocho, y cada uno gobierna un Feudo compuesto de varias ciudades. En su mayoría pertenecen al clan Ventrue y a menudo proceden del linaje del antiguo Príncipe local. Los seis Feudos principales (Norte, Este, Normandía, Aquitania, Marsella y Lyon), son descritos más adelante.

Sobre la Aplicación de la Hegemonía



Con el fin de estar siempre informado sobre lo que ocurre fuera de la capital y de hacer respetar su autoridad, el Príncipe de París dispone en cada uno de los feudos de un representante oficial que ostenta el título de Legado. Todos los Legados pertenecen al clan Toreador, y generalmente son Ancillae que sólo responden de sus actos ante François Villon y no están sometidos a la autoridad de los Marqueses en cuyas cortes se alojan. En la mayoría de los Feudos los Legados se benefician de diversos privilegios políticos que les son otorgados por los Marqueses “à titre gracieux” (un dominio personal integrado en el Eliseo local, derecho de caza en el dominio del Marqués, etc.), aunque a menudo los Marqueses se muestran resentidos ante estos plenipotenciarios, a los que hacen saber que no son bienvenidos y a menudo no hacen nada para ayudarles en su labor. El principio de la Hegemonía explica en gran

parte el centralismo que reina siempre en las instituciones y la mentalidad francesas, y existe una gran división entre París y las “provincias”. Desde hace algunos años, ciertos Marqueses han rechazado dar una dimensión europea a la capital de sus Feudos, lo que se ha traducido, en un aislamiento de los Feudos extranjeros y la adquisición de una influencia política y económica independiente de la buena voluntad del Príncipe de París y de su corte.

Sobre la Organización Política de los Feudos



parte del Marqués, del Legado y del Primogénito, tres vampiros ocupan una función política importante en el seno del Feudo: El Senescal, el Preboste y el Guardián del Elíseo. Estos cargos oficiales no son específicos de la Camarilla francesa y se encuentran en otras ciudades europeas y americanas, pero Francia es el único país donde su existencia es sistemática. Esta situación se debe sin duda al respeto casi pasional que los Vástagos franceses tienen por sus Tradiciones, pero también a su posición particular impuesta por la Hegemonía parisina.

El Senescal (llamado también Regente) es generalmente el primer consejero del Marqués. Su papel oficial consiste en sustituir al Marqués mientras éste se encuentra fuera de su Feudo, generalmente en respuesta a una convocatoria del Príncipe. El Senescal es elegido por el Marqués, que de todas formas debe someter su decisión al Príncipe de París a través de la mediación de su Legado. El Senescal es casi siempre un descendiente directo del Marqués, y de todas maneras sería impensable elegir a un Regente que perteneciera a otro clan.

El título de Preboste corresponde con pocas diferencias a la función americana del Sheriff. El papel oficial del Preboste consiste en asegurarse de que las decisiones del Marqués son aplicadas correctamente y que las Tradiciones son respetadas, pero en la práctica, el Preboste actúa como un “teniente de policía” del Marqués, supervisando las reuniones y las Cazas de Sangre. Posee el derecho de interrogar a cualquier vampiro que se encuentre en el feudo sobre sus actividades, y sólo debe responder de sus actos ante el Marqués (o el Regente, en ausencia del primero). El Preboste es elegido por el Marqués de la misma manera que el Senescal, aunque no siempre pertenece al mismo clan del Marqués.

El Guardián del Elíseo tiene como función principal garantizar y hacer respetar la paz del Elíseo. Sus atribuciones también le permiten actuar para la preservación de la Mascarada, lo que en ocasiones le lleva a utilizar las funciones del Preboste, por lo que a menudo es considerado por los demás vampiros como el

intermediario privilegiado entre el Marqués y sus súbditos. Por otro lado, el Guardián del Elíseo está particularmente encargado del recibimiento de los Cainitas que llegan al Feudo. A semejanza del Preboste y el Senescal, el Guardián del Elíseo es elegido por el Marqués, pero el Príncipe de París opone automáticamente su veto si el candidato no es un miembro de su clan. En consecuencia, los Toreador reinan sobre todos los Elíseos de Francia.

La Primera Tradición: la Mascarada

Francia es sin duda uno de los países donde la Mascarada es mejor mantenida, lo cual explica que la mayoría de los vampiros franceses no cacen a sus presas en las calles, sino que obtienen su alimento mediante métodos como el de “Casanova”. Por ejemplo, los Toreador parisinos seleccionan casi siempre a los miembros de sus rebaños en los círculos de prostitución de la capital, un medio donde ciertos excesos pasan desapercibidos...Esta práctica, que originalmente era rechazada por los Toreador, se extendió en el transcurso de los siglos a casi todos los clanes, y actualmente es una parte integrante del estereotipo del vampiro francés en Estados Unidos y en el resto de Europa. Incluso los vampiros que cazan en la calle, como la mayoría de los Gangrel y Nosferatu, eligen generalmente a sus víctimas entre las franjas marginales de la población, por lo que son menos susceptibles de atraer la atención de las autoridades, de los medios de comunicación y de la sociedad en general. No es arriesgado pensar que el Príncipe de París y algunos Marqueses mantienen deliberadamente a una parte de la población urbana en una situación de exclusión social con el fin de elaborar una “reserva” siempre disponible de presas fáciles. La solidez de la Mascarada francesa se explica igualmente por la severidad de las sanciones impuestas sobre los infractores: los vampiros que infringen seriamente o con regularidad la primera Tradición son generalmente expulsados del país, e invitados a irse a territorios donde se toleren con más facilidad estos excesos, como los Estados Unidos.

La Segunda Tradición: El Dominio

Esta Tradición, que ha tendido a caer en desuso en el Nuevo Mundo, es todavía enormemente respetada en Europa y muy particularmente en Francia, donde los Marqueses y el Príncipe otorgan a sus súbditos más poderosos y fieles el derecho exclusivo sobre algunas partes de su Feudo. En París, los dominios más grandes pueden abarcar un barrio entero, un arrondissement (distrito) y en las provincias los dominios pueden estar constituidos por una de las ciudades menores de un

Feudo. La existencia de estos dominios está firmemente establecida en las Tradiciones francesas, como un privilegio excepcional, generalmente reservado a un Primogénito o a un alto dignatario de un Feudo.

La Tercera Tradición: El Abrazo

El Guardián del Eliseo sirve tradicionalmente de intermediario entre el demandante y el vampiro que dirige la ciudad. En Francia, el derecho de Abrazo es otorgado con una extrema lentitud y generalmente es otorgado como recompensa de un gran servicio otorgado al Príncipe o a un Marqués.

La Cuarta Tradición: la Responsabilidad

La mayoría de los vampiros de Francia consideran una cuestión de honor la educación correcta de sus descendientes, por lo que a menudo no los liberan hasta después de varios años. La mayoría de los Feudos provinciales son comunidades reducidas y cerradas, donde todo termina por saberse y donde un chiquillo maleducado, incluso después de ser liberado, constituye una mancha en la honra de su progenitor.

La Quinta Tradición: la Hospitalidad

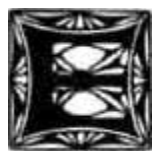
En Francia esta Tradición está muy formalizada, y todos los Guardianes del Eliseo controlan en un lugar importante de su Feudo un espacio conocido como Atrio. Se trata de un lugar público (muy a menudo una discoteca o un salón de baile), donde los vampiros recién llegados deben acudir para poder presentarse ante el Marqués, conforme a la Tradición de Hospitalidad. Cada Guardián del Eliseo conoce los Atrios de todos los Feudos y puede indicar su dirección a los vampiros que deseen visitar otras ciudades. El Atrio de París es el Club Elysée, uno de los salones de baile más famosos de la capital.

La Sexta Tradición: la Destrucción

En los Feudos provinciales las Cazas de Sangre decretadas por los Marqueses a menudo son dirigidas por los Prebostes, que supervisan personalmente las actividades de los vampiros que participan en la cacería, para evitar cualquier exceso susceptible de poner en peligro la Mascarada. En París, las Cazas de Sangre son generalmente confiadas a poderosos Ghouls al servicio del Príncipe, conocidos con el nombre de Lictores y cuya "jurisdicción" puede extenderse al conjunto del territorio francés. Este último punto provoca en ocasiones alguna fricción con los Marqueses y Prebostes de las provincias. Las grandes Cazas de Sangre, en las que participan todos los vampiros de París y de los Feudos, son acontecimientos rarísimos, reservados a los casos más extremos (Diabolistas, manadas del Sabbat, etc.).



Sobre los Feudos y Regiones de Francia



El **Feudo de París** abarca los distintos arrondissements (distritos) y la gran zona metropolitana. París es el mayor dominio europeo del clan Toreador, que reina indiscutiblemente sobre el mundo de las artes, la cultura, el espectáculo y la moda. La ciudad parisina alberga igualmente a los representantes de otros clanes y constituye además una de las más prestigiosas ciudades vampíricas del mundo. La ciudad de París está tratada en detalle en un suplemento especial. www.primogenat.com

El **Feudo del Norte** abarca las ciudades de Lille, Roubaix y Tourcoing, que forman una verdadera metrópoli. Durante largo tiempo fue controlado por los Ventrue y actualmente se encuentra bajo el dominio de un Marqués Brujah. Este Feudo ha sido azotado por la crisis económica y ha atravesado un siglo de grandes problemas políticos provocados por el enfrentamiento de varias facciones rivales.

El **Feudo del Este** abarca varias ciudades, entre ellas Nancy y Metz, y su "capital" es la ciudad de Estrasburgo. El Feudo está gobernado por los Ventrue, sin una oposición real por parte de los demás clanes. El poder financiero de los Ventrue de Estrasburgo no ha dejado de crecer en el transcurso de los últimos años y actualmente se extiende al ámbito europeo...

El **Feudo de Normandía** abarca Rouen, Caen y Le Havre entre sus zonas urbanas principales. Dirigido por la autoridad declinante de un Ventrue, este Feudo tiene cada vez más dificultades para defender su independencia frente a una capital cuya zona metropolitana no deja de extenderse. En este Feudo se encuentra nada menos que el principal puerto entre Francia e Inglaterra.

El **Feudo de Aquitania** no se corresponde únicamente a la región del mismo nombre, sino que también abarca todo el sudoeste de Francia y engloba la antigua Occitania (Languedoc). Las dos principales ciudades de Feudo son Burdeos y Toulouse, controladas respectivamente por los Ventrue y los Toreador, cuya alianza es cada vez más precaria. La tercera ciudad del Feudo, Montpellier, alberga una población vampírica más heterogénea.

La principal ciudad del **Feudo de Lyon** es la ciudad del mismo nombre, y es uno de los bastiones más antiguos de los Ventrue, y también abarca las ciudades de Saint-Étienne y Grenoble. El Marqués de Lyon, uno de los más poderosos de Francia, no oculta su desprecio por los Toreador de París, ni su voluntad de rechazar la autoridad del Príncipe François Villon.

El **Feudo de Marsella** es el más antiguo de Francia, pues la ciudad fue fundada por vampiros Brujah y Toreador venidos de Grecia hace más de dos mil años. La ciudad, cosmopolita e independiente, alberga, además de los clanes de la Camarilla, a vampiros Giovanni, Ravnos y algunos Assamitas, y si los rumores son ciertos, Seguidores de Set y miembros del Sabbat.

Aparte de la capital y de los seis grandes Feudos, existen igualmente dos dominios de menor importancia, así como ciudades y regiones sometidas a una situación particular. He aquí un breve resumen:

La **región de Nantes/Saint-Nazaire** constituye, en teoría, el Feudo de Vannetais, y es dirigido por varios y ambiciosos Ventrue. En los últimos años, este Feudo ha conocido una decadencia económica espectacular, debido en gran parte a las intrigas de un grupo de rivales Ventrue asentados en Burdeos. El Marqués de Vannetais, un Ancilla Ventrue, al que la decadencia de su dominio ha vuelto loco, reina en la actualidad sobre un Feudo prácticamente desierto.

Breña es una tierra de tradición mágica y feérica, refugio de numerosos Magos, Changelings e incluso algunos Garou. Los pocos Vampiros que residen aquí aprenden rápidamente a evitar toda confrontación con los demás habitantes sobrenaturales de la zona.

Provenza es considerado el Feudo personal de Geneviève Orseau, la más antigua Toreador francesa conocida. La ciudad de Avignon, célebre entre otras cosas por su festival artístico, constituye un lugar de turismo muy popular entre los Toreador.

El **Centro de Francia** no constituye verdaderamente un Feudo, aunque sus ciudades más importantes (Blois, Tours, etc.) albergan los intereses políticos y económicos de poderosos Toreador y Ventrue parisinos.

Niza, cuya unión con el territorio francés es relativamente reciente, está casi completamente controlada por el Clan Giovanni y siempre ha sido considerada como una ciudad extranjera por los vampiros franceses. De forma general, el Clan Giovanni goza de una gran influencia sobre la Costa Azul y muy especialmente en los casinos de la zona.

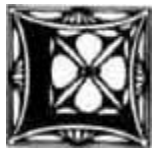
Después de varios siglos, **Córcega** se ha convertido en el teatro de sangrientos enfrentamientos entre diversas facciones del Clan Brujah, y algunos poseen lazos con la Mafia siciliana. En los últimos años este conflicto ha resurgido a través de las luchas internas que oponen a las distintas corrientes autonomistas.

Los únicos vampiros activos en el **País Vasco francés** son Anarquistas Brujah y Gangrel, aliados con diversos grupos autonomistas y con algunos Anarquistas españoles.

Las **Antillas francesas** se encuentran actualmente casi abandonadas por parte de los vampiros franceses, en

gran medida debido a los rumores sobre la creciente influencia de los Seguidores de Set en esa parte del mundo. Sólo queda una decadente y pequeña colonia de Toreador que han roto todos los lazos con su clan.

Los Clanes de la Camarilla



os Toreador son los maestros incontestables de París. Su dominio sobre la Ciudad de las Luces se remonta al Renacimiento, y sólo ellos representan a los dos tercios de la población vampírica (censada) de la capital francesa. Actualmente París cuenta con el doble de Farsantes que de verdaderos Artistas. Los Farsantes parisinos reinan sobre la vida nocturna, los lugares chics y de moda, así como sobre el mundo de la moda y la alta costura: su prestigio sobre este ámbito se mide a escala mundial. Los más antiguos poseen también una considerable influencia política y económica, y se imponen sin rival como los verdaderos dueños del poder Toreador sobre París y el resto de Francia. Sin ellos no cabe duda que el Clan Toreador habría tenido que ceder después de largo tiempo su lugar a sus rivales Ventrue y Tremere. Después de la capital la influencia Toreador se extiende sobre todo en la mayoría de las ciudades del sur de Francia, principalmente Toulouse y Avignon. Estas dos ciudades estuvieron dominadas por un antiguo linaje de

Toreador occitanos que fueron dispersados y despojados de su poder político después de la Revolución Francesa, en circunstancias que no han sido completamente aclaradas.

Los Ventrue franceses se encuentran divididos en dos facciones rivales que son los Nobles y los Liberales. Los primeros, muy conservadores, otorgan una importancia capital a su linaje, y sólo Abrazan en el seno de su propia descendencia mortal. Actualmente quedan cinco "Grandes Familias" de Nobles cuyo origen se remonta a la Edad Media: los De Sens (París), los De Morsac (Occitania), los De Gueldre (Norte), los D'Harcourt (Normandía) y los De Vandreuil (Lyon). Estas familias, que tuvieron un gran poder durante la época medieval, actualmente sólo disfrutan de un prestigio teórico, vestigio de su pasado esplendor. Los seguidores Ventrue de la facción Liberal son en su mayoría Ancillae, patronos secretos de la Revolución Industrial, y, en los últimos años, de la Unión Europea. Su actividad está centrada en torno a Estrasburgo, pero también ejercen su influencia en el ámbito financiero parisino y mantienen estrechas relaciones con el Consorcio Ventrue del Benelux (Bélgica, Holanda y Luxemburgo).

Los Brujah han jugado un papel importante en diferentes épocas de la Historia de Francia, particularmente en el transcurso de la Revolución Francesa, la Comuna o, en época reciente, los



movimientos liberales de 1968 (aunque los Changelings se atribuyen la paternidad de estos últimos movimientos). Antes del dominio de los Toreador parisinos, los Brujah eran los principales adversarios de los Ventrue franceses, señores de la capital y de gran parte de reino de Francia. El pasado Anarquista del Príncipe de París explica en parte la complejidad de las relaciones actuales entre los Toreador y los Brujah de Francia. En nuestros días la actitud vis-a-vis de los Toreador es la principal causa de disensión entre las diferentes facciones del clan Brujah.. Al margen de los Iconoclastas que apoyan la guerra total contra los “Degenerados”, algunos Brujah Idealistas subrayan que los principales enemigos del clan no son los Toreador, sino los Ventrue y los Tremere. Estos Idealistas son particularmente numerosos en París, pues la Ciudad de las Luces ejerce su fascinación sobre los pensadores de todas las tendencias.

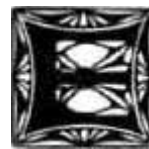
En el territorio francés los **Tremere** están vinculados a diferentes sociedades secretas en las que se han infiltrado o que son creación suya. En nuestros días su influencia se extiende principalmente a través de sectas que reclutan a sus adeptos entre las altas esferas de las finanzas y la política. A pesar de todo, el poder de los Tremere en Francia es bastante débil, comparado con el de sus homólogos ingleses y americanos. Parece que este clan no ha sido jamás completamente aceptado por los vampiros franceses y que a menudo se ha visto ante la oposición de un frente común, una especie de “Santa Alianza” de los demás clanes. Según ciertos rumores, los Tremere han creado varios grupos secretos dentro del ejército francés y de los servicios de inteligencia en general, preparándose para una ofensiva decisiva sobre sus rivales. Existen Nueve Capillas del Clan Tremere en Francia de las cuales una se encuentra en la ciudad de Orleáns (“capital” del clan en territorio francés), dos en París y una en cada uno de los seis Feudos principales. La Capilla de Orleáns, regentada por el Señor de Francia, reconoce en teoría la autoridad del Príncipe François Villon...

Es imposible saber con precisión cuántos **Nosferatu** merodean en el subsuelo de París y de las grandes ciudades francesas, pero puede decirse con seguridad que las Ratas de Cloaca son más numerosas en Francia que en Alemania o en Inglaterra. Organizados en redes secretas, controlan el “mercado” de la información y del espionaje vampírico y realizan sus alianzas según sus intereses. Son despreciados por todos los demás clanes, pero raros son quienes pueden prescindir de sus servicios. Su papel, en las luchas de poder e influencia que libran los Clanes de la Camarilla francesa, es muy importante. Los Nosferatu son particularmente influyentes en las grandes ciudades portuarias, donde crean enormes redes de contrabando e información. En París gobiernan sin rival en el mundo subterráneo: alcantarillas, catacumbas, canteras, túneles, etc.

Los **Malkavian** de Francia no constituyen una auténtica fuerza política coherente, aunque de alguna forma parecen gobernar, por razones desconocidas, sobre la mayoría de los hospitales, clínicas, funerarias y centros psiquiátricos del país. Al mismo tiempo los Malkavian franceses han sido los creadores de numerosos mitos y leyendas urbanos, y al menos parcialmente, han dado origen a numerosos rumores modernos que han circulado en los últimos años por Francia (ratas gigantes en las alcantarillas, autoestopistas fantasmas, ladrones de órganos, etc.). Aunque estas historias no deben nada a los vampiros, algunas de ellas llevan innegablemente la marca de los Malkavian para quien sabe buscar. Algunos vampiros consideran que se trata de la contribución personal de los Locos a la Mascarada. Si aparecen historias relativas a los vampiros entre la población mortal, serán rápidamente asimilados al resto de leyendas urbanas y no atraerán la atención de las autoridades o de los medios de comunicación.

Los **Gangrel** son cada vez menos numerosos en Francia, y prefieren emigrar a los grandes espacios del Nuevo Mundo. El último territorio francés de los Gangrel es el País Vasco. Los escasos Gangrel que todavía se encuentran en París o en las grandes ciudades intentan adaptarse a la “jungla urbana” a riesgo de su salud mental. Algunos incluso manifiestan los síntomas de una extraña degeneración, tanto física como mental, cuyos orígenes son desconocidos. La explicación más comúnmente conocida es llamada el “Mal de la Ciudad”, producido por un consumo excesivo de sangre humana contaminada por el alcohol y las drogas, cuyos efectos son más nocivos para los Gangrel que para los vampiros de clanes más urbanos.

Los Caitiff



n general, los Caitiff de Francia son objeto de un auténtico ostracismo por parte de los vampiros de la Camarilla. Considerados por los Antiguos como bastardos y degenerados, los Caitiff franceses generalmente se unen a las facciones Anarquistas más violentas o terminan finalmente por exiliarse a los Estados Unidos, un territorio considerado “más tolerante” hacia su clase. Este “racismo antiCaitiff” varía de intensidad entre los Clanes e individuos, desde un vago sentimiento de superioridad hasta una voluntad de exterminio pura y simple. Los vampiros exentos de perjuicios hacia los Caitiff son en Francia una minoría muy débil, sobre todo compuesta por jóvenes Brujah, Gangrel, Malkavian y Nosferatu. Incluso en el interior de estos clanes, a menudo los Caitiff terminan siendo excluidos por los miembros más intolerantes.

Los Clanes Independientes y las Líneas Menores



ctores de primer plano durante las Guerras Anarquistas de la Baja Edad Media, actualmente los **Ravnos** no son más que puñado en Francia donde a menudo son considerados como extraños o extranjeros. En las provincias los Ravnos se encuentran sobre todo presentes en el sur, a lo largo de la frontera española y en la zona de Marsella. Algunos de los Ravnos parisinos pertenecen en su mayoría a un linaje particular, mal visto por el resto del Clan debido en gran parte a su carácter urbano y sedentario.

Los **Giovanni** están presentes en el territorio francés desde el Renacimiento. Desde el final del siglo XVII, los Giovanni de París han sido muy discretos, estableciendo su influencia en el ámbito financiero de la capital. En Francia su expansión siempre ha sido frenada por los Ventrue que pertenecen a las Grandes Familias, que son enemigos jurados del clan desde el fin de la Edad Media. Aparte de París, los Giovanni son particularmente influyentes en Marsella y sobre todo en Niza, ciudad que controlan completamente, si los rumores son ciertos...

La participación de los **Seguidores de Set** en la Revolución Francesa es considerada una certeza, pero pocos Vástagos conocen la verdadera naturaleza de los planes que los Setitas pusieron en práctica durante esa época. La opinión más extendida es la de la "pista vudú", según la cual los Seguidores de Set dirigían varios cultos secretos presentes entre los esclavos caribeños y africanos, y que actualmente se encuentran en las comunidades emigrantes de París y Marsella. Algunos Vástagos consideran que esta pista sólo es una cortina de humo creada por los propios Setitas para enmascarar una conspiración de mayor envergadura en el seno de la Camarilla francesa...

Los **Assamitas** son poco numerosos en Francia. Oficialmente se encuentran excluidos de París por un decreto del Príncipe, pero se encuentran presentes en Marsella, donde el Clan posee una base sólidamente establecida. El desprecio que existe en toda Europa hacia su presencia es especialmente fuerte en Francia, y el simple rumor de la presencia de un Assamita en el interior de una ciudad francesa a menudo levanta un auténtico sentimiento de paranoia entre los vampiros de la Camarilla.

París es una de las ciudades europeas donde las **Hijas de la Cacofonía** tienen una presencia más fuerte. Sus relaciones con los Artesanos y Farsantes del Clan Toreador son poco menos que tumultuosas, lo que explica en gran medida las querellas y los sórdidos escándalos que agitan periódicamente a la Ópera de París.



Los Anarquistas Franceses

"El hombre que no ha sido rebelde a los dieciséis años es un imbécil, el que lo sigue siendo a los cuarenta es otro imbécil."

-Georges Clemenceau.

"El Neonato que no ha sido Anarquista es un imbécil, el Ancilla que lo sigue siendo es otro imbécil."

-Atribuido a François Villon, Príncipe de París.



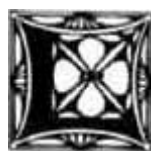
Los Feudos de Francia albergan un considerable número de Anarquistas, la mayoría de los cuales se autodefinen sobre todo como intelectuales revolucionarios y no les gusta ser confundidos con los simples nihilistas o con los "pandilleros" americanos. De hecho, su presencia es tolerada por el Príncipe Villon, que ve su presencia con diversión. Estos "Anarquistas de Salón", tal y como son llamados, son despreciados por la facción más violenta de los Anarquistas, dirigida por Brujah Iconoclastas, contrarios a todo compromiso con la Camarilla. Estos Anarquistas, vinculados con grupos terroristas de extrema izquierda, representaron una cierta amenaza para la Camarilla a finales de la década de 1970 y

al principio de los 80, pero la mayoría fueron perseguidos y eliminados por los agentes del Príncipe. Tal y como son considerados, muchos vampiros franceses consideran que se la adhesión a los ideales anarquistas constituye una especie de pasaje obligado que permite a los Neonatos afirmarse antes de adquirir posición.

La Situación Política Actual

"La política consiste en la voluntad de conquistar y conservar el poder, por lo que exige una acción de coacción o de ilusión sobre el espíritu..."

-Paul Valéry.



a mayor fuerza de oposición al poder absoluto de los Toreador parisinos no se encuentra entre los Anarquistas, sino, paradójicamente, entre los vampiros conservadores y reaccionarios. Como se ha explicado anteriormente, el Movimiento Praxista ha surgido en reacción a la Hegemonía del Clan Toreador, y defiende la restauración de los Marqueses de las provincias a sus posiciones como Príncipes soberanos. El corazón del movimiento está constituido por amargados y ultra conservadores Antiguos Ventrue, deseosos de recuperar



sus privilegios del pasado, por lo que varios Marqueses no ocultan sus simpatías praxistas, comenzando por el Marqués de Lyon. Los partidarios del Praxismo han favorecido el ascenso de la extrema derecha en Francia en los últimos años con el fin de fortalecer su poder en la sociedad de los mortales. Su plan estratégico a largo plazo es estructurar una nueva fuerza política libre de cualquier otra influencia vampírica, utilizando los contactos que algunos ya poseen después de numerosos años entre los movimientos neonazis y neofascistas.

En el ámbito político, la extrema derecha no es un simple “caballo de Troya” y su doctrina no sólo abarca las ideales personales de los fundadores del Praxismo, sino también a fieros defensores del linaje y de la “pureza” de la sangre (algunos vampiros del movimiento han llegado incluso a proponer el exterminio sistemático de los Caitiff y a los vampiros de clanes considerados “inferiores” como los Ravnos y los Nosferatu). En el momento actual, la extrema derecha francesa no sólo contiene la influencia de los defensores del Praxismo, sino también la de otras facciones tan diversas como los Tremere, algunos Brujah ultraconservadores e incluso algunos ambiciosos Toreador. Todos desean utilizar esta nueva fuerza ascendente para sus intereses. La situación política actual parece muy inestable, y los Antiguos más alarmistas temen el estallido de una nueva guerra civil que podría no sólo romper el cristal de la Hegemonía Toreador, sino también la unidad de la Camarilla francesa...

La Presencia del Sabbat



Por diferentes razones históricas el Sabbat es mucho menos poderoso en Europa que en el continente americano. Aunque dispersos y relativamente desorganizados, sus miembros no dejan de ser menos peligrosos para la Camarilla francesa. Si, en los Estados Unidos la secta controla ciudades y territorios enteros, pero los miembros del Sabbat francés han aprendido a disimular su presencia y su existencia en el corazón de la Camarilla. Han surgido numerosos rumores sobre su presencia, tanto entre los vampiros de la Camarilla como entre los Anarquistas. Aquí se muestran algunos de los que parecen tener mayor credibilidad:

1) Las alcantarillas parisinas albergan a varias manadas de vampiros del Sabbat. Los Nosferatu de París tienen a varios espías de los antitribu de su Clan entre sus filas y su misión es procurar que los refugios subterráneos del Sabbat escapen a la vigilancia de los Nosferatu aliados de la Camarilla.

2) Desde finales de los 70, existe en Francia una manada nómada de unos doce vampiros del Sabbat, que controlan un pequeño ejército constituido por servidores de diversas bandas de motoristas y pandilleros. Dispersos

por todo el territorio francés, esta manada sólo se reúne para ocasionales incursiones particularmente destructivas; nómadas y muy bien organizados, los vampiros de esta manada están dirigidos por una mujer Lasombra de varios siglos de edad. El fracaso de los intentos por rastrear esta manada parecen indicar que se encuentra protegida por una protección taumatúrgica, por lo que podría haber uno o varios Tremere antitribu entre los componentes de la misma.

3) Algunos miembros influyentes de la Camarilla parisina pertenecen realmente al Sabbat, al que se unieron después de su Abrazo o fueron sustituidos durante periodos realmente problemáticos, como la Revolución Francesa o la invasión nazi, mediante dobles que tomaron la apariencia de sus víctimas mediante la Disciplina Vicisitud. Estos “Sabbat Secretos” están dirigidos por un pequeño grupo de antiguos del clan Tzimisce. En contacto casi permanente con otras facciones de la secta en Europa los miembros de los Sabbat Secretos tienen como misión desestabilizar los clanes en los que se ha infiltrado (y los infiltrados más numerosos se encuentran entre los clanes Brujah, Toreador y Ventrue). Parece que los Tremere (cuyas filas no pueden albergar ningún espía del Sabbat debido a la naturaleza estructurada del clan y a la debilidad inherente de los Tremere antitribu) están investigando seriamente el rumor...Curiosamente existe un rumor análogo con respecto a los Seguidores de Set.

La Presencia del Inconnu



Existen numerosas sospechas sobre la presencia del Inconnu, pero nunca han sido demostradas. Algunos vampiros afirman que la excepcional “solidez” de la Mascarada en Francia no sólo se debe a los esfuerzos de los dignatarios de la Camarilla, sino también a las discretas intervenciones de los miembros de esta misteriosa secta.

El Arcanum y la Inquisición



En los últimos siglos la Sociedad de Leopoldo ha perdido la mayor parte de su poder e influencia en Francia, lo que se explica en gran parte por la pérdida y descenso generalizado del sentimiento religioso en Francia, país de la Ilustración y la Razón soberana. Esta tendencia ha sido fomentada y favorecida por los diversos clanes que constituyeron la Camarilla sobre la sociedad y cultura francesas. La influencia política de la Inquisición francesa se limita esencialmente a los círculos católicos integristas de la capital, donde el Cenáculo de Notre Dame es uno de los más viejos y



prestigiosos de Europa. El otro gran centro de la Inquisición en Francia es la ciudad de Chartres, que alberga el convento central de la Orden de Santa Juana, rama femenina de la Sociedad de Leopoldo.

Al contrario que la Inquisición, el Arcanum continúa muy presente en Francia y su influencia se ha extendido a través de varios movimientos esotéricos de inspiración rosacruz presentes en París y en casi todas las grandes ciudades de Francia. En Francia la Historia del Arcanum está inevitablemente ligada a la familia De Marigny, un célebre linaje de ocultistas parisinos. El edicto del Círculo Interior de la Camarilla que prohíbe todo contacto entre los vampiros y los miembros del Arcanum parece haber sido transgredido en varias ocasiones por los Tremere franceses, uno de cuyos objetivos, si los rumores son ciertos, es tomar el control de la rama francesa del Arcanum.

Para más información sobre la Inquisición y el Arcanum, consultar los suplementos **Inquisición** y **Salones del Arcanum** publicados por la Factoría.

Historia de la Francia Vampírica

"La Historia es la verdad que se convierte en falsedad. El Mito es la falsedad que se convierte en verdad..."

-Jean Cocteau.

Antes de los Romanos



os Cainitas más eruditos están de acuerdo generalmente en que Marsella fue el primer dominio urbano vampírico en el actual territorio francés. Fundada por colonos griegos en el siglo VII a.C. la ciudad de Massalia habría sido, en sus orígenes, controlada por una alianza de vampiros Toreador y Brujah llegados de Grecia. Es necesario recordar que en esta época, el Clan Brujah contaba entre sus filas con más filósofos que rebeldes. Bajo la tutela de estos dos clanes, la ciudad fue durante largo tiempo un foco de civilización para los pueblos del sur de la Galia. Esta unidad política se deterioró durante las Guerras Púnicas y se rompió definitivamente por la caída de Cartago (hacia el 146 a.C.), de la que los Brujah hicieron responsables a los Toreador. Enfrentados con los Brujah, los Toreador de Massalia se aliaron con los Ventrue y Lasombra de Roma y así la ciudad abrió sus puertas a las legiones romanas en el 102 a.C. Esta primera incursión de los vampiros romanos en el territorio galo anunció las futuras conquistas de Julio César.

Sobre la Caída de Cartago, consultad el **Libro del Clan Brujah** y **Chicaco Nocturno** (historia de Menele).

La Conquista Romana



urante la Guerra de las Galias (hacia el 50 a.C.) Roma estaba en gran medida controlada por los Ventrue, con el apoyo de los Malkavian y Lasombra. Uno de los más poderosos Cainitas romanos era nada menos que el “dios” Mithras, un Matusalén Ventrue de la Cuarta Generación, Abrazado por el propio Veddarda, el Antediluviano Ventrue, más de mil años antes del nacimiento de Cristo. Entre los descendientes de Mithras se encontraba un vampiro llamado Magnus, sobre el que existen numerosos rumores. Varios historiadores Ventrue lo consideran un gran exterminador de hombres lobo en el norte de la Galia, mientras que otros vampiros lo consideran un personaje ficticio, creado a partir de distintos sucesos para dar legitimidad histórica a las pretensiones del Clan Ventrue. Fuera quien fuese parece que en tiempos lejanos los vampiros se asentaron sobre todo en el sur de la Galia, región donde la influencia romana estaba muy asentada desde antes de las conquistas de Julio César. Ciudades como Lyon y Toulouse se convirtieron en los primeros “Feudos” galos para los Cainitas romanos, bajo el control del poderoso Senado Ventrue. Numerosos Toreador de origen romano también se asentaron en el actual territorio francés y la Aquitania romana fue la antecesora del Feudo de Occitania (o de Aquitania). La Pax Romana se extendió rápidamente sobre el territorio galo, y se prolongó hasta las primeras invasiones sajonas del siglo III.

Sobre la Historia vampírica del Imperio Romano, ver el **Libro del Clan Ventrue**.

La Caída del Imperio



urante el período del Bajo Imperio, los Lasombra, los Toreador y los Malkavian tomaron cada vez más influencia en el seno del gobierno imperial, precipitando la caída de Roma. Mientras que los bárbaros amenazaban las fronteras del Imperio, Roma era el teatro de enfrentamientos políticos y religiosos que oponían a facciones rivales controladas secretamente por diferentes clanes: Ventrue, Malkavian, Toreador, Lasombra y Seguidores de Set. Un episodio particularmente representativo de la decadencia del Imperio fue sin duda el gobierno del Emperador Juliano el Apóstata, sobrino de Constantino I el Grande. Durante su juventud, que transcurrió lejos de la corte imperial, cayó bajo el dominio del Matusalén Mithras, cuya influencia política había sido considerablemente erosionada después de que el Imperio hubiera adoptado el cristianismo como

religión oficial y que el culto de Mithras hubiera sido prohibido (esto último fue conseguido a través de la influencia de los rivales vampíricos de Mithras). En el año 355 Juliano se convirtió en el César de la Prefectura de las Galias, y bajo las enseñanzas de su mentor oculto, se convirtió en un remarcable jefe militar. Fue proclamado emperador por las legiones en el año 360 y se convirtió en el gobernante único del Imperio Romano, rechazando públicamente el cristianismo e intentando reinstaurar el culto de Mithras, enfrentándose a la Iglesia y a quienes la controlaban. Su muerte prematura en el año 363 puso fin a las ambiciones imperialistas de Mithras, que se retiró definitivamente a Britania.

Sobre Mithras, consultad “**Un Mundo de Tinieblas**”.

Las Grandes Invasiones



Después de la caída del Imperio Romano de Occidente (476), la Galia cayó rápidamente en manos de las tribus germanas. Existen numerosas teorías respecto al origen secreto de las Grandes Invasiones bárbaras que arrasaron Europa durante los siglos V y VI. Algunos eruditos vampíricos lo consideran una plaga de hombres lobo, mientras que otros ven la influencia de los Clanes Brujah, Gangrel e incluso los Tzimisce. Entre las diversas tribus germanas que se apoderaron de la Galia durante el siglo V dos de ellas jugarían un papel principal en la Historia de Francia: los Francos (instalados en el norte) y los Visigodos (en el sur). Cada uno de estos dos pueblos enemigos cayó pronto bajo el control discreto de los vampiros que ya estaban asentados previamente en la Galia.

Para las Grandes Invasiones, consultad el **Libro del Clan Tzimisce**.

Los Francos



Del lado de los Francos los Brujah fueron los artesanos ocultos de la llegada al poder de Clodoveo, jefe bárbaro que se convirtió en el “primer rey de Francia” y se convirtió al catolicismo en el año 490. Durante esta época París se convirtió en la capital del nuevo reino de Francia.

A la muerte de Clodoveo sus hijos se repartieron el reino, cuya unidad era bastante precaria y se lanzaron a inútiles y sangrientas guerras fratricidas. La Historia de los Reyes Merovingios no es más que una larga serie de asesinatos, traiciones y conspiraciones. Según algunos historiadores Brujah, la decadencia merovingia no sólo sería debida a su carencia de unidad como Clan, sino también a las acciones secretas de sus enemigos Ventrue y Lasombra.

Los Visigodos



n cuanto a los Visigodos, se establecieron en el sur de la Galia y crearon un reino cuyas sucesivas capitales fueron Barcelona, Burdeos y Toulouse. Bajo la influencia de los Toreador presentes en las ciudades la cultura visigoda estuvo marcada por una innegable voluntad civilizadora y por una gran riqueza artística. A lo largo del siglo VI los Francos se apoderaron de Aquitania, expulsando a los Visigodos a Hispania, pero de todas formas la influencia Toreador permaneció en la región, donde todavía continúa en la actualidad.

El Reinado de Carlomagno



n apenas dos siglos los Brujah perdieron una considerable parte de su influencia sobre el reino franco. La llegada al poder de Carlomagno (coronado rey de Francia en el año 768 y Emperador de Occidente en el 800) marcó el regreso al poder de los últimos Ventrue romanos, deseosos de instaurar un nuevo Imperio que abarcara Europa Occidental. Este cambio de dinastía fue concretado con un cambio de capital, desde París a Aquisgrán (Aix-la-Chapelle), situada en el actual territorio alemán. El reinado de Carlomagno dio lugar a lo que los historiadores conocen como “el renacimiento carolingio”, un período de orden y reformas, en el que se crearon numerosas instituciones sociales y religiosas. En el transcurso de este período el conocimiento y las artes prosperaron bajo la tutela de los Toreador, aliados con los Ventrue Imperiales, pero con la muerte de Carlomagno en el año 814, el Imperio Carolingio entró en un período de descomposición. En el año 843 los nietos de Carlomagno se repartieron en Verdún la herencia paterna y Francia se separó del resto del Imperio. Esta fecha marcó el nacimiento de Francia como reino autónomo y simboliza igualmente la escisión definitiva de las ramas germánica y francesa del Clan Ventrue.

Un Reino Amenazado



as incursiones vikingas, que alcanzaron su apogeo durante la segunda mitad del siglo IX, rompieron el mundo carolingio. Como muchos invasores, los vikingos estaban influenciados por varias facciones sobrenaturales, entre ellos los Gangrel, los Brujah, así como la tribu de hombres lobo conocidos como los Fenrir. En el año 885 los vikingos remontaron el Sena y asediaron París antes de ser rechazados, pero los francos y sus señores Ventrue fueron obligados a ceder la región de Normandía en el año 911 a los feroces guerreros nórdicos.

Vampiros Brujah y Gangrel se asentaron en la región, donde se enfrentaron a una fuerte presencia de los hombres lobo, pero los Fenrir fueron finalmente vencidos. Durante esta época la influencia de los Ventrue sobre Francia se debilitó un poco, debido a las luchas de poder dentro del Clan, pero también debido a las intrigas urdidas por los Toreador, los Brujah y los Lasombra, muy poderosos en la periferia del reino. Fue necesario casi un siglo para que un vencedor surgiera del caos, el Ventrue Alexander, un Matusalén de la Cuarta Generación.

La Llegada de los Capetos



racias a sus astutas manipulaciones políticas, Alexander no tardó en colocar a su peón Hugo Capeto en el trono de Francia. Durante esta época el rey era elegido por una asamblea de sus pares, los grandes señores feudales. La elección de Hugo Capeto se realizó en detrimento de su rival, el Carolingio Carlos de Lorena, manipulado por los Ventrue del Sacro Imperio Germánico. Para colocar a su peón en el poder Alexander tuvo que pactar con los Toreador, que mantenían un considerable poder sobre la Iglesia de Francia. Con este sistema de monarquía electiva, el rey no disponía más que de un poder teórico sobre los señores feudales, y su papel era más el de un árbitro que el de un auténtico soberano. Controlando al rey Alexander se otorgó el papel de árbitro sobre los Ventrue y las grandes familias feudales. A la muerte de Hugo Capeto su hijo Roberto fue elegido como rey, pero no fue hasta finales del siglo XII que la monarquía francesa se convirtió verdaderamente en hereditaria (y al final de casi dos siglos de anexiones y maquinaciones tejidas en secreto por Alexander, cuyo objetivo era evidentemente instalarse de forma definitiva detrás del trono de Francia). Varios siglos antes de la creación de la Camarilla, Alexander se convirtió en el primer Príncipe de París, reinando con su chiquilla Saviarre sobre la Gran Corte del Clan Ventrue. Al mismo tiempo los Toreador de Occitania debieron hacer frente a las intrigas de los Seguidores de Set, que intentaron sembrar la discordia y la corrupción en las cortes del Duque de Aquitania y del Conde de Toulouse. Durante esta época la célebre Geneviève Orseau alcanzó su fama expulsando la amenaza Setita del sur de Francia.

Para la historia de Alexander, primer Príncipe de París, consultad **Vampiro: Edad Oscura**, **Edad Oscura: Vampiro**, **Libellus Sanguinis I** y **Edad Oscura: Europa**.

Sobre Geneviève Orseau, consultad el **Libro del Clan Toreador**.

El Reinado de Alexander



n sus orígenes el dominio de los Capetos estaba poco extendido (Île de France, Orleáns, París). Durante casi dos siglos los reyes de Francia no dejaron de conquistar, anexionar o confiscar las tierras de sus vasallos y de sus rivales, de forma que la influencia de los Capetos se extendió desde Bretaña a Tierra Santa. Las luchas por el poder a menudo no eran más que el reflejo mortal de los conflictos seculares que oponían al linaje de Alexander con sus adversarios vampíricos: Ventrue vinculados a los linajes señoriales, Ventrue vinculados a la monarquía inglesa, Ventrue del Sacro Imperio Germánico, Toreador de la iglesia francesa o de la nobleza occitana...El matrimonio del rey Luis VII con la joven Duquesa Leonor de Aquitania en 1137 fue una tentativa de alianza entre los Ventrue y Toreador del Norte por una parte y los Toreador del Sur por la otra. Esta alianza fue de corta duración. En 1152, Luis VII repudió a su esposa, que pronto volvió a casarse con el rey de Inglaterra Enrique II Plantagenet. Esta nueva alianza se tradujo evidentemente en la voluntad de los Toreador del sur de Francia por situarse bajo la protección de los Ventrue de Inglaterra, que no estaban muy conformes con la extensión de la influencia de sus homólogos franceses en territorio normando. La ruptura de la tregua fue uno de los errores más grandes de Alexander y el nuevo matrimonio de Leonor daría lugar a una de las causas de la Guerra de los Cien Años casi dos siglos después.

La Llegada de los Tremere



n este período problemático un nuevo Clan de vampiros hizo su aparición en Francia: los Tremere. En su origen una Casa de magos de la Orden de Hermes, muy implantada en el territorio francés, los Tremere se infiltraron muy rápidamente en todas las instituciones susceptibles de proporcionarles poder político. La más célebre de estas organizaciones fue la Orden de los Templarios, que siempre bajo la influencia de los Tremere, se convirtió en un “estado dentro del estado” cuyo poder se extendió hasta Tierra Santa, dominio de los terribles Assamitas. Los Templarios jugaron un papel importante en la Cruzada contra los Albigenses, destinada a erradicar la herejía cátara, muy fuertemente implantada en la región del Languedoc, y que se extendió por todo el sur de Francia. Es interesante señalar que este episodio tuvo repercusiones en el Inframundo fantasmal, haciendo aparecer diversos cultos Herejes que utilizaron la herejía de los cátaros para sostener sus propias causas.



Sobre la relación entre los Tremere y los Templarios ver el **Libro del Clan Assamita** y el **Libro del Clan Tremere**.

Nota del Traductor: Este suplemento es muy antiguo (1997), y aunque en principio era oficial, las posteriores aportaciones de los diseñadores de White Wolf lo ignoraron. La principal influencia vampírica dentro de la Orden de los Templarios pasaría a ser el Clan Ventrue, aunque no es desestimable que los Tremere u otros clanes también establecieran su presencia dentro de la Orden del Temple en algunos reinos o lugares en particular.

La Cruzada de los Albigenses



Algunos historiadores afirman que la lucha contra la herejía cátara no fue más que un simple pretexto para legitimar la conquista de las tierras del sur de Francia por parte de los poderosos señores feudales del norte. Utilizando su influencia en el seno de la nobleza y de la Iglesia de Francia, los Ventrue y los Toreador del norte de Francia fueron los instigadores secretos de estos conquistadores atraídos por los beneficios de la Cruzada. Los verdaderos objetivos eran los Toreador y Brujah del sur de Francia, e impedir la unión política de Languedoc, Provenza y la Corona de Aragón, que hubiera creado un enorme y poderoso reino. Este episodio crearía una profunda división entre los Toreador occitanos y los Toreador del Norte, a los que consideraron responsables de la destrucción de la cultura occitana porque amenazaba con eclipsar sus logros en el Norte de Francia. El plan de los Ventrue escapó por completo a su control, porque la Cruzada Albiguense contribuyó a la creación de la Inquisición en 1231. La Cruzada también asestó un duro golpe a la Orden de Hermes, varias de cuyas fortalezas fueron destruidas y numerosos Magos capturados y quemados con los herejes. Algunos eruditos han visto en la persecución de los Magos la mano de los Tremere, deseosos de destruir a sus antiguos aliados y ahora enemigos.

Otra teoría histórica sobre el papel de los Tremere en la Cruzada contra los Albigenses merece ser mencionada. Según ciertos eruditos Cainitas, el linaje de los Salubri se habría refugiado en Languedoc después de que los Tremere diabolizaran a su fundador Saulot. El culto de los cátaros habría sido influenciado por vampiros Salubri deseosos de enseñar a los mortales e iniciar a los más dignos como Hijos de Saulot. Según esta hipótesis la idea de la Cruzada habría surgido entre los Ventrue a instancias de varios Tremere que habrían descubierto la presencia de los Salubri en la región de Languedoc.

Sobre la Inquisición consultad el suplemento del mismo nombre y los **Libros del Clan Tremere y Ventrue**.

Sobre los Salubri consultad el **Libro del Clan Salubri** y el **Libro del Clan Tremere**.

Nota del Traductor: Una vez más este suplemento difiere con posteriores añadidos oficiales de la White Wolf. En 1222 el Príncipe Alexander es derrocado por una conspiración de varios clanes detallada en **Dark Ages novel: Brujah**, y sustituido por su chiquillo Geoffrey. Si queréis una versión más “oficial”, simplemente asumid que más adelante Geoffrey toma el lugar y las acciones atribuidas a Alexander.

Para una visión “oficializada” de la Cruzada Albiguense consultad **Edad Oscura: Europa**.

El Fin de los Templarios



Desde la Cruzada Albiguense, Alexander y sus aliados descubrieron que la Orden del Temple estaba secretamente controlada por los Tremere. Comenzó entonces una lucha oculta que terminó con la persecución de los Caballeros Templarios y el expolio de la Orden por el poder real. En 1307 varios dignatarios Templarios fueron arrestados y torturados bajo la acusación de hechicería e idolatría. Numerosos miembros del Temple fueron ejecutados, y el Gran Maestre Jacques de Molay fue quemado en París en 1314, maldiciendo a su verdugo, al Papa y al rey y sus descendientes. El fin de la Orden del Temple asestó un duro golpe a los Tremere de Francia, que tardaron casi un siglo en reconstituir una base de poder estable sobre la sociedad mortal. Algunos años después de la trágica conclusión de la Orden del Temple, comenzó uno de los episodios más complejos y tumultuosos de la Historia de Francia: la Guerra de los Cien Años (1337 - 1453).

Nota del Traductor: Para el final “oficial” de los Templarios consultad **Crónicas de Transilvania I: Mareas Oscuras**.

La Guerra de los Cien Años



El origen histórico de este conflicto se remonta al matrimonio del rey de Inglaterra Enrique II Plantagenet con la Duquesa Leonor de Aquitania en 1152. Esta controvertida unión tuvo como principal consecuencia convertir a los reyes de Inglaterra en vasallos del rey de Francia con respecto a las posesiones inglesas en el territorio francés, principalmente las regiones de Aquitania y Normandía. Para los Cainitas este matrimonio constituyó una alianza entre los últimos Toreador occitanos y los Ventrue ingleses. A principios del siglo XIV, dirigidos por su líder Mithras, los Ventrue ingleses decidieron terminar con el poder de Alexander y apoderarse de su reino...Durante la primera fase de la guerra Inglaterra intentó sustraer sus dominios franceses

del control del Rey de Francia, y con gran éxito. El conflicto tomó enseguida un aspecto dinástico, cuando el Rey de Inglaterra Eduardo III reivindicó el trono de Francia, pues su madre era hija del último rey Capeto, Felipe el Hermoso. Francia fue derrotada en varias ocasiones, especialmente en la desastrosa batalla de Crécy (1346), lo que llevó en 1360 a la pérdida de Aquitania. Con Carlos V de Francia la situación se invirtió e Inglaterra perdió la mayoría de sus posesiones francesas y sólo conservó algunas ciudades.

Como Inglaterra Francia tuvo que hacer frente a una situación vampírica particularmente difícil. Los Brujah hicieron estallar los primeros brotes anarquistas, fomentando las revueltas populares, principalmente en París. Por otro lado, algunos linajes de los Ventrue franceses se volvieron contra Alexander y los suyos. Esta situación se tradujo en la guerra que libraron durante esta época algunas familias nobles como los Armagnac y los Borgoñones, dos grandes familias feudales francesas. El rey de Francia Carlos VI se volvió loco, se dijo que influenciado por los Malkavian infiltrados en la corte, lo que no hizo sino sembrar mayor confusión sobre los acontecimientos... Beneficiado por las disensiones y luchas internas entre los franceses el Rey de Inglaterra Enrique V se alió con los Borgoñones, venció en la Batalla de Agincourt en 1415 e impuso a sus enemigos el Tratado de Troyes, que lo convirtió en Rey de Francia e Inglaterra. A su muerte estalló en Francia una verdadera guerra civil, por un lado con el Delfín, sucesor teórico de la corona, aliado con los Armagnac y sus seguidores (que servían a los intereses de Alexander) y por otro los ingleses y los Borgoñones (que servían a los Ventrue ingleses).

En este problemático contexto apareció la famosa Juana de Arco, cuyas victorias permitieron al Delfín convertirse en Rey de Francia con el nombre de Carlos VII en 1429. Existe numerosos interrogantes sobre la verdadera naturaleza de Juana de Arco: ¿Esta siendo manipulada por los Ventrue, los Tremere, por los Magos del Coro Celestial o poseía una Fe Verdadera? Las numerosas preguntas que envuelven al personaje no permiten elaborar una hipótesis sólida y que el siniestro Gilles de Rais fuese uno de sus compañeros y protectores no hace más que sembrar más dudas. A pesar de que los ingleses ejecutaron a Juana de Arco bajo la acusación de brujería (1431), Francia mantuvo su ventaja y en 1435, los Borgoñones, manipulados por Saviarre, rompieron su alianza con los ingleses y se pasaron al bando de Carlos VII. Los franceses reconquistaron París, después Normandía y Aquitania. La paz definitiva no fue firmada hasta 1475, bajo el reinado de Luis XI.

Nota del Traductor: Según la **Dark Ages Novel: Brujah**, Saviarre ya había muerto previamente, en 1222. Propongo sustituirla por Salianna, Matriarca del clan Toreador.

El Fin de Alexander



ientras los Ventrue de Francia e Inglaterra se enfrentaban entre ellos, otras fuerzas sobrenaturales estaban actuando. La Peste Negra que se extendió por Europa entre 1348 y 1360, no hizo más que engrosar la población del Inframundo y también provocó la muerte inexplicable de numerosos vampiros. Este último punto parece indicar el origen sobrenatural de la epidemia, a menudo atribuida a los Seguidores de Set. En París los Anarquistas se organizaron en torno a los Brujah y sus aliados, que tomaron el nombre de Corte de los Milagros, que integraba a vampiros de los Clanes Brujah, Ravnos, Nosferatu y Malkavian. Los Ventrue, demasiado ocupados luchando con sus parientes ingleses, dejaron que la Corte se desarrollara y ganase una considerable influencia entre los marginados y truhanes de la capital. Las sublevaciones populares se multiplicaron y en 1481 Alexander, Saviarre y varios de sus descendientes desaparecieron en un incendio que arrasó su refugio. Poco después de la caída de Alexander la Camarilla instauró un nuevo orden entre los vampiros de Francia. Los grandes vencedores fueron los Toreador del Norte, cuya influencia política se vio enormemente reforzada por la decadencia del poder Ventrue.

Para saber más sobre la Peste Negra consultad el capítulo de las Islas Británicas en el suplemento **Un Mundo de Tinieblas**.

Respecto a las Guerras Anarquistas, está tratada en la **Guía de los Anarquistas** y en diversos suplementos, pues fue un acontecimiento que afectó a todos los clanes en mayor o menor medida.

Nota del Traductor: En vez de la muerte de Alexander, propongo situar "oficialmente" en 1481 la destrucción de su chiquillo Geoffrey de París y de varios de sus partidarios.

El Renacimiento



Después de la muerte de Alexander, Magnerius de Sens, su chiquillo, se declaró heredero legítimo del trono de París y se proclamó Príncipe sin consultar a los Antiguos de los demás clanes. Éstos, decididos a aprovechar la caída de Alexander para liberarse del dominio de los Ventrue, se reunieron en un Cónclave y reconocieron como Príncipe legítimo a uno de los suyos, Beatrix, del clan Toreador. Comenzó entonces una nueva guerra en la sombra donde se enfrentaron los principales pretendientes y sus partidarios: por un lado Magnerius, apoyado por el conjunto de los señores Ventrue de Francia, y por el otro Beatrix y los Toreador de París, apoyados por la mayoría de los Antiguos de la

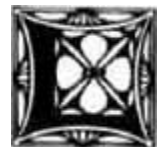
capital. Deseosos de impedir toda alianza entre sus enemigos Toreador y sus poderosos homólogos italianos, Magnerius intrigó para provocar las guerras de Italia. Durante esta época los Toreador franceses introdujeron el espíritu del Renacimiento en la corte del rey de Francia mediante artistas, eruditos, sabios, cortesanos y hombres cultivados. Animando la difusión de las artes y el conocimiento, los Toreador trataron de hacer retroceder las “supersticiones” y el “oscurantismo” con el fin de reforzar la Mascarada. El reinado de Francisco I constituyó el paso del gobierno Ventrue al gobierno Toreador. Al mismo tiempo, las Guerras de Italia, que constituían una obsesión para el Príncipe Magnerius, amenazaron con degenerar en un conflicto irremediable. Francia se encontró aislada frente al resto de Europa, enfrentada al Papado y a la poderosa dinastía de los Habsburgo. Entre los Cainitas el Príncipe Magnerius se enfrentó no sólo a la oposición de todos los Toreador de Europa, sino también a varios miembros influyentes de su propio Clan, partidarios de la dinastía Habsburgo.

Sobre la Fundación de la Camarilla ver los **Libros del Clan Ventrue y Tremere y La Última Cena**.

Sobre el Renacimiento y la Mascarada ver el **Libro del Clan Toreador**.

Nota del Traductor: Oficialmente François Villon se convirtió en Príncipe de París en el siglo XVI: Propongo sustituir a Beatrix por su figura, o por cualquier vampiro que estiméis oportuno.

Las Guerras de Religión



as luchas de poder que se libraron entre los clanes de la Camarilla se disimularon detrás de las sangrientas Guerras de Religión que azotaron Francia entre 1562 y 1598. Estas guerras enfrentaron grosso modo a tres partes: los Protestantes o Hugonotes, los Católicos y el Rey de Francia. A pesar de su nombre estas guerras desbordaron el ámbito religioso y de hecho enmascararon un conflicto político. Los Protestantes y Católicos estaban dirigidos por nobles que a menudo estaban más celosos de su poder personal que de su fe. Desde un punto de vista político, el período fue igual de confuso para los vampiros que para los mortales, y las alianzas y traiciones se sucedieron en una atmósfera como mínimo caótica. El bando católico sufrió la influencia de diferentes facciones, a menudo enfrentadas pero todas deseosas de beneficiarse de la situación aumentando su poder. Tres clanes estuvieron particularmente implicados en la manipulación de los católicos: los Ventrue, los Toreador y los Tremere. Los Protestantes fueron abordados por varios Brujah Idealistas que vieron en la Reforma una ocasión única para combatir a sus antiguos enemigos Ventrue, siempre influyentes en el seno de la

Iglesia. Muy rápidamente la causa protestante fue “apoyada” por varios grandes nobles del reino, que deseaban enfrentarse al poder del rey. Estos nobles a menudo estaban controlados por los propios Ventrue que jugaban en los dos bandos para defender mejor sus intereses. Por otro lado Beatrix y sus seguidores Toreador influían directamente a través de la corte del Rey de Francia, cuyo papel consistía tanto en conciliar posiciones como en avivar el conflicto siempre que servía a sus intereses políticos.

La Masacre de San Bartolomé



n 1572 se celebró un matrimonio entre Enrique de Navarra (líder protestante) y Margarita de Valois (hermana del rey Carlos IX) para consagrar la reconciliación entre protestantes y católicos. Para la ocasión los líderes protestantes y sus seguidores fueron invitados a París y algunos días después varios miles de Hugonotes fueron masacrados en la tristemente célebre Noche de San Bartolomé. Incluso actualmente la autoría de la matanza es fuertemente discutida por los historiadores, pero sólo se puede teorizar que si no fue el propio rey quien ordenó la masacre, no hizo nada por impedirlo. La misma incertidumbre existe entre los vampiros, que creen que las nupcias de Enrique de Navarra y de Margarita de Valois sirvieron nada menos que de pretexto para un Cónclave que reunió a los diferentes clanes involucrados en la guerra civil. De hecho, la masacre de San Bartolomé sirvió de cobertura para la eliminación de numerosos Ventrue y vampiros de otros clanes llegados desde los Feudos de las provincias. Circulan numerosas teorías entre los vampiros parisinos respecto a los responsables de la matanza y algunos ven en el baño de sangre la mano de los Toreador, los Tremere, los Brujah, el Sabbat, los Seguidores de Set o incluso los Giovanni...

De los Valois a los Borbones



os años siguientes marcaron el fin de la dinastía Valois. Carlos IX murió en 1574, quizás envenenado, y su hermano, Enrique de Anjou, le sucedió con el nombre de Enrique III. Los Toreador tuvieron que negociar con los Ventrue y los Tremere. Asesinado por un monje fanático, Enrique III murió sin herederos, después de haber designado a Enrique de Navarra (el futuro Enrique IV) como su sucesor, con lo que el poder de los Valois pasó a los Borbones. Con su reinado los Toreador y los Ventrue se repartieron el poder. Aunque al principio fue manipulado por los Ventrue, poco a poco el nuevo rey se liberó de su influencia para pasar al dominio de los Toreador, y su

conversión al catolicismo dio paso a un cambio de política.

El Gran Siglo

Después del asesinato de Enrique IV en 1610, el heredero del trono, Luis XIII, sólo tenía 9 años. La regencia recayó en manos de su madre, María de Médicis, muy influida por el intrigante Concini, que se convirtió, gracias a la complacencia de la reina, en el principal personaje del reino. Algunos vampiros vieron en Concini y en su esposa a dos peones del Clan Giovanni. Fuera cierto o no, fue asesinado en 1617 por orden del joven rey. Siguió un período de discordia entre Luis XIII y su madre, y los grandes nobles se unieron a la causa de la reina, intentando un levantamiento contra su hijo. Esta tentativa infructuosa, fue evidentemente preparada en secreto por los Ventrue, siempre decididos a recuperar el poder. Fue igualmente en esta época que el Cardenal Armand de Richelieu inició su irresistible ascenso, convirtiéndose en el principal consejero del rey y llegando hasta el extremo de gobernar sin consultarlo. El cardenal era sin duda alguna un peón del Clan Tremere, con el que los Toreador se habían aliado para hacer frente a las pretensiones Ventrue, siempre influyentes entre la alta nobleza. Las ambiciones de los Ventrue alcanzaron su punto culminante durante las guerras de la Fronza (1648 -

1652), una auténtica guerra civil que opuso a los nobles contra los partidarios del rey. Los Ventrue no consiguieron salir victoriosos del conflicto. Vencido en batalla, el antiguo Príncipe Magnerius de Sens se refugió en España antes de ser definitivamente destruido por sus enemigos. Beatrix fue confirmada como única y legítima Príncipe de París.

La Monarquía Absoluta

Deseos de mantener a raya a sus enemigos Ventrue, los Toreador animaron al joven Luis XIV en su deseo de destruir el poder de los Grandes de Francia para impedir que se rebelaran de nuevo contra su poder. El reinado del Rey Sol significó el triunfo de la Monarquía Absoluta, y el rey obligó a la alta nobleza a acudir a la Corte de Versalles y a confiar sus Feudos de provincia a los administradores reales. Los Grandes perdieron una parte de sus privilegios y tuvieron que someterse totalmente a las exigencias de su monarca.

De hecho, bajo el reinado de Luis XIV el Clan Toreador estableció verdaderamente su poder sobre París y los demás Feudos de Francia, instaurando el principio de la Hegemonía Toreador sobre los Feudos, un principio que continúa en vigor en la actualidad. Privando a la alta nobleza de su autonomía, la Monarquía Absoluta asestó un golpe fatal al poder temporal de los Príncipes Ventrue



de las provincias ya debilitados después de más de un siglo de enfrentamientos contra la capital. A instancias del Príncipe de París firmaron en 1673 un tratado de vasallaje por que reconocían su soberanía, renunciando a sus títulos de Príncipes y tomando el de Marqueses, un rango que indicaba claramente su obediencia a un poder superior. Durante esta época Francia se lanzó a una serie de guerras contra la poderosa dinastía de los Habsburgo, presente en Flandes, Austria y España. Estas guerras tuvieron como objetivo asentar definitivamente el poder de los Toreador franceses en la Camarilla europea, principalmente controlada por los Ventrue de origen germánico. Estas luchas continuaron durante la Regencia y el reinado de Luis XV.

Sobre las guerras por el control de la Camarilla, consultad **Berlín Nocturno**.

La Revolución Francesa



En el ámbito vampírico los Brujah asumen que la Revolución Francesa fue producto de su instigación, decididos a derrocar el poder de sus enemigos Toreador, Ventrue y Tremere, muy vinculados a las clases dirigentes. El principal agente mortal de los Brujah fue el incorruptible ciudadano Robespierre, un revolucionario sin concesiones. Con el fin de la monarquía y la abolición de los privilegios, todo un mundo se derrumbó, arrastrando en su caída a los vampiros que lo controlaban. Sin embargo, muy rápidamente aparecieron las disensiones entre los principales líderes de la Revolución y la máquina revolucionaria escapó del control de los Brujah, víctimas de su carencia de unidad. Al atacar el poder Toreador, los Brujah había provocado la creación de un caos político, favoreciendo a otras facciones como los Seguidores de Set, el Sabbat e incluso algunos intrigantes Toreador como la sangrienta Madame Guil. Estos últimos vieron en los turbulentos tiempos la oportunidad para satisfacer sus propias ambiciones. Para los Marqueses Ventrue la Revolución fue la ocasión de terminar con la Hegemonía parisina. Aprovechando las disputas que se estaban declarando entre las distintas facciones de los Brujah, favorecieron los levantamientos de algunas Federaciones provinciales contra la Convención de París.

Estas diversas maquinaciones provocaron una sangrienta reacción por parte de los Brujah, que trataron desesperadamente de conservar el mando de "su" Revolución. Esta reacción dio lugar a la época del Terror (1793), durante la cual decenas de miles de personas fueron ejecutadas, la mayoría sin ser procesadas. Durante este período también fueron destruidos o desaparecieron varios Ventrue y Toreador.

Después de la ejecución del Rey Luis XVI, Beatrix y sus seguidores intentaron en vano huir de París para escapar de la venganza de los Anarquistas, pero fueron interceptados en la ruta hacia Calais, desde donde pretendían embarcar hacia Inglaterra, y los cortesanos y su Príncipe fueron asesinados por la orden de varios fanáticos Brujah. Sólo algunos Toreador consiguieron escapar de Francia para refugiarse en Edimburgo, en Escocia, principal bastión del Clan Toreador en Gran Bretaña. El líder de los exiliados era François Villon, antiguo consejero de Beatrix y autor secreto de la Hegemonía. Los Brujah intentaron al mismo tiempo conservar el poder provocando la caída del Directorio que había sustituido a la Convención en 1795, provocando un golpe de estado que llevó al general Bonaparte a instaurar el régimen del Consulado (1795-1804). Siguió un breve período de cooperación entre los Brujah más moderados y los Toreador de Villon, que habían regresado del exilio, y de esta alianza surgió el período del Primer Imperio.

Para la Revolución Francesa consultad la **Guía de los Anarquistas** y los **Libros del Clan Brujah y Toreador**, así como **Crónicas de Transilvania III**.

Nota del Traductor: Como ya he mencionado anteriormente, François Villon ya se había convertido en Príncipe en el siglo XVI. Tras su regreso del exilio asumió la posición de Príncipe de París definitivamente.

El Primer Imperio



Debido a una voluntad poco común, Napoleón Bonaparte no tardó en escapar de la influencia de los Brujah, y el emperador se convirtió en el único dueño de sus decisiones hasta su caída en 1815. El contexto político del Primer Imperio ofreció a varias facciones vampíricas una ocasión sin precedentes de ejercer su influencia oculta. También se produjo la emergencia de una nueva generación de vampiros Ventrue asociados a la burguesía y el ámbito financiero, que se encontraron en el origen del capitalismo francés durante todo el siglo XIX. Al mismo tiempo los Tremere se infiltraron en varias sociedades secretas de la época, que eran particularmente influyentes. Sin embargo, el acontecimiento vampírico más importante de esta época fue la llegada al poder de François Villon, que se proclamó oficialmente Príncipe de París en 1805, con el apoyo de varios Antiguos para los que constituía el sucesor legítimo de Beatrix. En el comienzo de su gobierno utilizó a sus peones para organizar el saqueo de miles de obras de arte por parte de los ejércitos del Emperador Napoleón en Italia, en España, en Prusia, en Rusia... Las guerras napoleónicas extendieron por toda Europa una marea de sangre y fuego y explican en gran parte la hostilidad de varios vampiros extranjeros hacia los Toreador franceses,

que fueron considerados responsables de las decisiones de Napoleón. Por otro lado, Villon y sus partidarios sabían que no eran los únicos vampiros que influían al gobierno imperial y comprendieron rápidamente que sería necesario provocar un cambio de régimen si querían restablecer su supremacía política sobre el resto del país. Esta decisión tuvo lugar en 1815, con la abdicación de Napoleón y la Restauración de la monarquía.

Para las Guerras Napoleónicas consultad el **Libro del Clan Toreador** y **Berlín Nocturno**.

La Restauración



avorablemente acogida por el pueblo y la nobleza, la Restauración también fue apoyada por la burguesía mercantil (influida por los Ventrue), que vieron en ella la promesa de una nueva prosperidad económica. También fue un período de sangrientas represalias, tanto entre los mortales como entre los vampiros. De este modo al mismo tiempo que los partidarios de Luis XVIII asesinaban a los antiguos dignatarios imperiales Villon también organizaba su propia “Restauración” con la ayuda de Madame Guil, que deseaba recuperar su favor. Durante el exilio de Villon, Guil había reunido varias pruebas sobre las conspiraciones de los Marqueses Ventrue que habían creído que se beneficiarían de la situación eliminando impunemente a varios vampiros “indeseables”. Gracias a esta información el Príncipe obligó a los Ventrue, desde una posición de fuerza, a reconocer nuevamente su Hegemonía.

Durante este período numerosos Brujah fueron destruidos, sirviendo de chivos expiatorios para los vampiros de otros clanes. La nueva monarquía, más constitucional que autoritaria, no tardó en suscitar varios movimientos de oposición entre la nobleza y la burguesía. En el ámbito intelectual y artístico, durante esta época nació el Romanticismo, movimiento que se desarrolló bajo la influencia de jóvenes vampiros Toreador con simpatías anarquistas, en reacción al espíritu conservador y conformista de la época.

La Monarquía de Julio y la Segunda República



os primeros años del reinado de Villon no fueron tranquilos, y los Toreador vieron nuevamente amenazada su supremacía, atacada por sus propios aliados políticos. En julio de 1830 los Ventrue “liberales” organizaron una revolución para colocar en el trono a uno de sus principales peones, el Duque de Orleáns, que se convirtió en rey con el nombre de Luis Felipe. La Monarquía de Julio vio el triunfo de la gran burguesía,



pero también fue escenario de una intensa agitación política, donde legitimistas, bonapartistas y republicanos intentaron en varias ocasiones cambiar el régimen. A instigación de sus maestros vampíricos, los Toreador influyeron a los legitimistas, los Brujah a los republicanos y los Tremere manipularon a los bonapartistas. Los disturbios alcanzaron su paroxismo durante la revolución de 1848, ideada principalmente por los Brujah, pero la victoria de los Brujah fue de escasa duración porque poco después de la constitución del nuevo gobierno los moderados y conservadores se impusieron sobre los progresistas. Los Brujah perdieron su escasa influencia en el nuevo régimen después del golpe de estado de Luis Napoleón Bonaparte, que se proclamó emperador en 1852 con el nombre de Napoleón III.

El Segundo Imperio y la Tercera República



El período del Segundo Imperio significó el retorno de los Toreador al poder, después de más de medio siglo de problemas y compromisos. Bajo el fasto de la corte imperial se instaló un régimen autoritario y reaccionario. El reinado de Napoleón III se hundió brutalmente en 1870, después de la derrota de los ejércitos franceses ante los invasores prusianos. La invasión de Francia (y particularmente la ocupación de París por Prusia) fue en realidad orquestada por Gustav, el Príncipe Ventrue de Berlín, con el objetivo de vengarse de la humillación que le había causado la ocupación de su ciudad durante las guerras napoleónicas. Los fracasos militares de Napoleón III provocaron su caída y la llegada de la Tercera República, una nueva tentativa de los Ventrue para obligar a los Toreador a compartir su poder político.

La Comuna de París



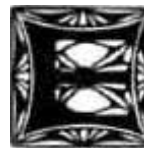
En 1871 estallaron varias insurrecciones obreras en París y en otras ciudades francesas. Esta revolución desembocó en la elección de un "Consejo Revolucionario", la Comuna de París, que aumentó la fuerza de los Brujah. La represión fue inmediata y sangrienta y las tropas gubernamentales provocaron una completa carnicería, masacrando a los insurrectos a millares. Pero el espíritu de la Comuna continuó vivo, jugando un papel fundamental en el desarrollo de los movimientos obreros socialistas y anarquistas de Europa. Esta situación alcanzó su culmen con la Revolución Rusa de Octubre de 1917, que significó el triunfo de un grupo de Idealistas Brujah.

La Belle Époque



En Francia el siglo comenzó con la euforia y la despreocupación. La influencia internacional de Francia, en gran parte fundamentada sobre su poder colonial, se encontraba en su apogeo. Para los Toreador fue una época de reconstrucción que siguió a los problemas de finales del siglo XIX. París se convirtió en la capital mundial del arte y en la cuna de varias de las principales corrientes artísticas. Por otro lado, los Ventrue consolidaron su poder financiero y político mientras que los Tremere extendían su influencia en el seno de las sociedades secretas, animando el interés del público por las ciencias ocultas. En cuanto a los Brujah, favorecieron la expansión de los ideales revolucionarios (el socialismo y el anarquismo) entre los obreros e intelectuales. En 1914 los acontecimientos internacionales se aceleraron tras la crisis de los Balcanes y Francia declaró la guerra a Alemania. La Primera Guerra Mundial acababa de comenzar...

La Gran Guerra



El estallido de la guerra de 1914 fue en gran parte resultado de las maniobras de Gustav, Príncipe Ventrue de Berlín. En Francia la guerra fue percibida como una oportunidad formidable para vengar la derrota de 1870 y fue la bayoneta en el fusil de los soldados que partieron al frente, seguros de obtener una victoria rápida y definitiva. La guerra duró cuatro años y demostró ser particularmente mortal: sólo en la batalla de Verdún se estima que murieron setecientos mil hombres (una matanza que tuvo sus consecuencias en el Inframundo). También comenzó el primer conflicto moderno, con la aparición de la guerra de trincheras, los carros blindados y sobre todo las terribles armas químicas mientras la caballería quedaba obsoleta.

Para los vampiros del Sabbat este baño de sangre representó en esencia un verdadero festín. Comenzaron a circular extrañas historias en las trincheras francesas y alemanas sobre la aparición de misteriosos personajes, invulnerables a las balas, que surcaban los campos de batalla durante la noche para beber la sangre de los muertos y heridos... Aunque la guerra terminó en 1918 con la derrota de Alemania, a Francia le costó un millón de muertos.

Los Felices Años Veinte



Los Años Veinte dieron lugar (sobre todo en París) a un clima de locura y extraño optimismo y la emergencia de nuevas corrientes artísticas, como el cine, la alta costura o el surrealismo. Inevitablemente

la época consagró el surgimiento de una nueva generación de Toreador, Artistas, pero sobre todo Farsantes. Bajo las fiestas y extravagancias, se perfilaba la sombra de una nueva crisis internacional...

Los Años Treinta



n Francia, como en toda Europa, los años treinta fueron marcados por la "Gran Depresión", que provocó un ascenso de movimientos extremistas de izquierda y derecha. Entre los vampiros nadie supo afrontar la crisis. Algunos lamentaron la irresponsabilidad de los Toreador, demasiado ocupados en sus fiestas mundanas para percibir el desastre que se avecinaba, otros reprocharon a los Ventrue su tradicionalismo y su completa incapacidad para comprender una época que cambiaba mucho más rápidamente que ellos...

En 1938 Francia se encontraba al borde de una nueva guerra con Alemania. Cuando la guerra finalmente fue declarada en septiembre de 1939, tras la invasión de Polonia por los alemanes, el país pareció salir de un largo sueño...

La Ocupación



n sólo unos meses los ejércitos alemanes, mejor preparados y dirigidos, infringieron una humillante derrota a Francia. El país fue rápidamente ocupado, provocando un éxodo masivo de la población civil hacia el sur. Los vampiros se encontraron, en su inmensa mayoría, tan sorprendidos y desamparados como los mortales, perdiéndose en fútiles conjeturas sobre los maestros secretos de Adolf Hitler. Algunos vieron en este movimiento imprevisto la mano perversa del Príncipe Gustav de Berlín, otros percibieron la influencia de los Tremere, mientras que otros culpaban a ciertos cultos de Magos...pronto se firmó un Armisticio con Alemania, y el Mariscal Pétain instauró en Vichy un régimen de extrema derecha que colaboró incondicionalmente con Alemania. Para los vampiros de París y de otras ciudades ocupadas comenzó un período difícil, pues el gobierno impuesto por las autoridades alemanas hizo la existencia de los Cainitas particularmente precaria. En contraste, los Vástagos más poderosos se beneficiaron de los trastornos posteriores a la derrota para acrecentar su poder político. Algunos emigraron al extranjero o pasaron a la clandestinidad para unirse a la Resistencia y luchar a su manera, mientras que otros se infiltraron en el mercado negro y organizaron un tráfico de mercancías, víctimas e información. Sin embargo, parece que las actuaciones vampíricas fueron más individuales que una cuestión de clanes, y cada linaje tuvo sus partidarios colaboracionistas o resistentes...a excepción de los Brujah y de los Gangrel, que se

implicaron masivamente en la Resistencia y de los Tremere, que se beneficiaron de la desorganización del país para colocar a sus agentes en posiciones estratégicas de varias administraciones para controlar discretamente el país. Este plan fue desarticulado con la liberación, durante la que Villon forjó una alianza de corta duración con los Brujah para "depurar" las administraciones controladas por los Tremere.

La Época Actual



Desde el fin de la Segunda Guerra Mundial Francia ha sufrido varios cambios de régimen y varios cambios políticos y sociales, así como la pérdida de sus colonias. Aunque todavía es muy país muy influyente en Europa y África, progresivamente ha perdido su posición de gran poder internacional. Después de varios siglos marcados por el símbolo de la Rosa y por grandes logros culturales y artísticos, los Toreador parisinos parecen haberse replegado sobre sí mismos, viviendo en un eterno Elíseo. En los últimos años los Ventrue vinculados a las altas finanzas y al movimiento europeísta no han cesado de incrementar su influencia política, lo que puede terminar con el equilibrio de fuerzas en el juego del poder. Los Brujah, después de una breve tentativa de recuperar el poder en 1968, han perdido gran parte de su influencia en la sociedad mortal. Por lo que respecta a los Tremere, parecen haberse retirado de la vida política, aunque sin duda se encuentran preparando una nueva conspiración.

Léxico Vampírico Francés

(C): término de uso corriente.

(A): término arcaico, utilizado esencialmente por los Antiguos y los Ancillae más tradicionalistas.

(M): término moderno o de argot, sobre todo empleado por los vampiros más jóvenes.

Anarque (C): Anarquista.

Autarque (A): Autarca o Autarkis

Bâtard (C): Bastardo. Término peyorativo para referirse a los Caitiff.

Charlatan (A): Ravnos.

Clan de la Rose (A): Expresión típicamente francesa para referirse al clan Toreador.

Descente (M): Descenso. Caza realizada en los barrios de mala fama de una ciudad.

Empoudré (M): Empolvado. Término peyorativo de origen Brujah que designa a un antiguo conservador y reaccionario. Se aplica sobre todo a los Ventrue y Toreador.

Enfant de la Nuit (A): Hijo de la Noche. Vampiro. Se utiliza sobre todo en plural.

Enfant Perdu (A): Niño Perdido. Caitiff. Esta expresión indica cierta compasión hacia los vampiros que carecen de clan.

Enfant Terrible (A): Niño Terrible. Chiquillo que se rebela contra su sire o que le desagrada de alguna forma.

Enfers (C): Infiernos. Indica los barrios de peor reputación y los lugares de mala fama de una ciudad. "Descendre aux Enfers" (Descender a los Infiernos) significa cazar en estos lugares.

Épave (C): Miserable. Vampiro que ha desarrollado una adicción por la sangre de mortales alcohólicos o drogadictos.

Fief (C): Feudo. En Europa indica varias ciudades dirigidas por un Marqués o un Príncipe.

Furie (C): Furia. Frenesí. Puede emplearse igualmente para designar a un vampiro en frenesí.

Gardien de l'Elysium (C): Guardián del Eliseo. Dignatario encargado de vigilar el cumplimiento de las tradiciones en un Feudo.

Gens (A): Gente. Designa a todos los mortales del entorno de un vampiro, servidores, aliados, protegidos, presas regulares, etc. Siempre se le añade un adjetivo posesivo. (Ejemplo: "Cette jeune personne fair-el partie de vos gens? / ¿Esta joven forma parte de vuestra gente?).

Hégémonie (C): Hegemonía. Soberanía del Príncipe de París sobre los Marqueses de las provincias.

Lépreux (A): Leproso. Nosferatu.

Liaisons Dangereuses (A): Aventuras Peligrosas. Utilizado por los Toreador para designar las historias de amor demasiado apasionadas entre un(a) vampiro(a) y un(a) mortal y consideradas peligrosas para la Mascarada.

Libertin (A): Libertino. Sinónimo típicamente francés de Casanova. La palabra "libertinage" (libertinaje) algunas veces es empleada para designar el acto de tomar la sangre de un mortal durante las relaciones íntimas.

La Lie (A): La Hez. Abreviatura de « la lie de la Humanité » (La Hez de la Humanidad), fórmula peyorativa para designar todas las « presas fáciles » que pueden encontrarse en una ciudad: sin techo, prostitutas de ambos sexos, mendigos, yonkis, etc.

Manque (M): "être en manque" (estar vacío) significa sufrir los efectos de la sed de sangre. La expresión "crise de manque" (crisis de vacío) a veces es utilizada para designar el Frenesí.

Marquis (C): Marqués. Equivalente provincial del Príncipe, sometido al Príncipe de París.

Marquisat (A): Marquesado. Feudo dirigido por un Marqués.

Parent (C): Padre. Término típicamente francés utilizado por los vampiros para designar a quien les Abrazó. La forma femenina es "Parente".

Patricien (A): Patricio. Ventrue antiguo e influyente.

Praxisme (C): Praxismo. Doctrina política que defiende la restauración de los Marqueses en su posición de Príncipes.

Prévôt (C): Preboste. Teniente del Marqués, encargando del mantenimiento del orden y de la Mascarada.

Race (A): Raza. Abreviatura de "la race de Caïn" (la raza de Caín). Utilizado por los vampiros más conservadores para designar al conjunto de los Cainitas, por oposición a "Bétail" (Ganado) o "Canaille" (Canalla), es decir, los simples mortales. Para los vampiros más elitistas este término no puede aplicarse a los clanes cuyo origen no se remonta a Caín, por lo que son excluidos del mismo los Tremere, los Giovanni, las líneas de sangre y por supuesto, los Caitiff.

Régent (C): Regente. Brazo derecho del Marqués, que se encarga de reemplazarlo durante su ausencia.

Saigneur (M): Sangrador. Juego de palabras intraducible entre saigner (sangrar) y seigneur (señor). Vampiro.

Sang-Mêlé (A): Sangre Débil. Expresión peyorativa para designar a un Caitiff.

Tarir (A): Secar. Beber la sangre de una víctima hasta la última gota.

Zélote (A): Zelote. Un viejo Brujah Idealista.

El Feudo del Norte

Presentación



El Feudo del Norte está constituido por las urbanizaciones de Lille-Roubaix-Tourcoing, y se extiende por el Noroeste de Francia hasta los grandes puertos de Calais y Dunkerque, que mantienen un gran tráfico marítimo con el Reino Unido. Lille, una ciudad con un rico pasado histórico, es la capital política de los vampiros de este territorio. Después de la Revolución Industrial el Norte de Francia se convirtió en una de las zonas mineras e industriales más importantes del país. Durante largo tiempo controlada por Ventrue conservadores ligados a las grandes familias de industriales y terratenientes locales, el país pasó a la autoridad del Marqués Étienne poco después de la Segunda Guerra Mundial. El Marqués es un Brujah Idealista al que a menudo se considera demasiado moderado dentro de su propio Clan. La era de esplendor industrial es cosa del pasado en la actualidad, y el Norte se ha convertido en una de las regiones francesas más duramente afectadas por la crisis económica.

Tema y Ambiente



tema: El Norte es un Feudo en crisis, con severas disensiones que afectan a la mayoría de los clanes. Los principales temas deberían tener en cuenta la división, los problemas de establecer alianzas y lealtades; así como la necesidad de “elegir su bando”.

Ambiente: En contraste con el estilo gótico presente en el casco antiguo de Lille, la región del Norte se parece, en el Mundo de Tinieblas, a un auténtico yermo industrial. El paisaje se compone de una sucesión muerta de oficinas en quiebra, minas abandonadas, almacenes en desuso y ciudades decadentes. En la mayor parte de este dominio reina una atmósfera deprimente y de decadencia postindustrial típicamente gótico-punk. La principal excepción a esta regla, Lille, la capital del Feudo, es una dinámica ciudad orientada hacia el futuro europeo, en el que se concentran las esperanzas de la mayoría de los mortales y vampiros de la zona.

Trasfondo Histórico



Desde el punto de vista de los mortales, el Norte ha conocido una historia rica y agitada. Lille, la principal ciudad de la región, ha sido sucesivamente controlada por los condes de Flandes, los duques de Borgoña, los Habsburgo, la Corona de España, y no se convirtió en una ciudad francesa hasta el reinado de Luis XIV. A partir del siglo XIX la región se convirtió en uno de los principales centros de producción del país, concentrando en su seno numerosas industrias mineras, metalúrgicas y textiles, y se convirtió en un infierno de la modernidad sujeto a los caprichos de grandes patrones despóticos y omnipotentes, y con el tiempo fue uno de los primeros y más importantes focos de agitación obrera. Ocupada por los alemanes entre 1914 y 1918 y gravemente dañada entre 1939-40, el Norte todavía sufre las cicatrices de las dos guerras mundiales. Muy duramente afectada por la recesión de los años 70, la región continúa siendo un símbolo para los movimientos de izquierda, aunque la extrema derecha está progresando en la zona de forma inquietante. En efecto, Lille alberga a varios grupúsculos de cabezas rapadas, mejor organizados que en la mayoría de las demás ciudades francesas y a menudo vinculados con otros violentos grupos de extrema derecha europeos. Estas facciones son utilizadas a veces como “tropas de choque” por los vampiros y sobre todo por los Brujah que apoyan a la extrema derecha, los Ventrue partidarios de un “nuevo orden”, Tremere de las sociedades secretas, etc.



Durante largo tiempo la región fue controlada por los Ventrue y en la segunda mitad del siglo XVI se convirtió en el escenario de violentos enfrentamientos entre los Toreador partidarios del Príncipe de París y los Ventrue locales, aliados con los poderosos antiguos del Sacro Imperio Germánico. A partir de 1670 el Feudo, siempre dirigido por los Ventrue, se convirtió en un “Marquesado” sometido al Príncipe de París. En el siglo siguiente Guillaume de Gueldre, el Marqués Ventrue, consagró sus esfuerzos a liberar su dominio de la autoridad centralista de los Toreador parisinos, sin gran éxito. Como muchos Ventrue vinculados a la aristocracia, fue destruido durante la Revolución Francesa por un grupo de Anarquistas Brujah dirigidos por Marguerite Foccart, descendiente del ilustre Robin Leeland.

El sucesor y descendiente directo del Marqués, Laurent de Gueldre, cambió completamente de estrategia, comprendiendo que el desarrollo de la economía local podía indirectamente proporcionarle el poder político que su Padre (sire) había intentado ganar luchando directamente contra sus adversarios. Desde el Primer Imperio Laurent de Gueldre se convirtió en un partidario secreto de la industrialización del Norte. Bajo su dirección el Feudo se convirtió en una auténtica fortaleza, asegurando al Marqués un grado de influencia innegable en la Camarilla francesa. El secreto del éxito del nuevo Marqués se convirtió paradójicamente en la causa de su caída. La explotación de miles de obreros en condiciones a menudo inhumanas provocó violentos movimientos de protesta, que algunas veces llegaron a la insurrección. Estas protestas, ocasionadas por la miseria humana, fueron rápidamente asimiladas y azuzadas por los Brujah supervivientes de la cuadrilla de Foccart, dirigidos por un Ancilla llamado Étienne, un chiquillo de la hermosa Marguerite.

El conflicto entre los Ventrue y los Brujah alcanzó proporciones considerables durante la segunda mitad del siglo XIX. En 1914 el Marqués Laurent de Gueldre se benefició de la ocupación de Lille y de la región por las tropas alemanas, llegando a un acuerdo con el Príncipe de Berlín, Gustav. Esta decisión fue su primer gran error político, porque proporcionó a varios Toreador parisinos próximos al Príncipe la excusa para apoyar políticamente a Étienne y sus seguidores. El enfrentamiento entre Ventrue y Brujah alcanzó su apogeo durante los años treinta: los Brujah del Norte consiguieron una base política considerable, del que actualmente conservan la mayor parte.

Después de que la región cayera de nuevo en manos alemanas en los años 1939-1940, Laurent comprendió que tenía la oportunidad de eliminar definitivamente a sus adversarios Brujah... que se unieron rápidamente a la Resistencia francesa. La lucha librada entre resistentes y colaboracionistas ocultaba un conflicto

de otra naturaleza, del que los Brujah salieron victoriosos con la liberación. Tras la “condena” de Laurent de Gueldre el Príncipe de París tuvo la prudencia de mantener su apoyo a los Brujah y convertir a Étienne en el nuevo Marqués del Norte.

Su decisión dio comienzo a un nuevo período de problemas. Los Brujah se beneficiaron ahora de un poder firmemente establecido, y los Ventrue, que siempre habían dirigido el poder económico, debieron respetar una tregua que los situaba bajo control parisino. Aunque continuaron los enfrentamientos a través de los peones mortales, este armisticio dio la ocasión a una nueva generación de ambiciosos Ventrue, partidarios de la Unión Europea, de tomar un lugar más importante en los asuntos del Feudo. Esta situación perjudicó enormemente la influencia de los antiguos Ventrue conservadores y partidarios de De Gueldre, que no pudieron impedir la caída de sus viejos imperios industriales y financieros. La guerra entre generaciones que estalló en el Clan Ventrue explica en parte la recesión económica que se extendió por la región a partir de los años 70 del siglo XX.

Política



El Norte de Francia es uno de los raros Feudos de Europa gobernados por un vampiro del clan Brujah, habitualmente poco inclinados a ejercer el poder, al menos durante largo tiempo.

Superficialmente la situación del Feudo se inscribe en una contraposición al sistema tradicional de la Camarilla: son los Brujah quienes ostentan el poder oficial, mientras que los Ventrue son los principales líderes de la oposición... Frente a esta contradicción los demás Clanes se han visto obligados a revisar sus posiciones tradicionales, lo que raramente se ha producido sin enfrentamientos (disensiones y luchas internas). Los principales adversarios de Étienne son los Ventrue, los Tremere y algunos Brujah reaccionarios. Irremediablemente opuestos unos con otros, estas tres facciones también deben enfrentarse a graves conflictos internos, que limitan considerablemente la eficacia de sus esfuerzos contra Étienne y sus seguidores.

Los Clanes

Brujah



En esta región este Clan se encuentra dividido en dos facciones: los seguidores de Étienne (principalmente de su linaje) y sus adversarios. La oposición también se encuentra dividida en dos tendencias

rivales: los Anarquistas Iconoclastas para quienes Étienne es un “traidor a la causa” y los Idealistas, notablemente menos numerosos pero bastante más influyentes.

El Marqués Étienne

Un Revolucionario Idealista que se convirtió en dirigente por necesidad, Étienne es un Marqués extremadamente impopular entre sus súbditos, en especial entre numerosos Brujah. Estos últimos le acusan de haberse dejado corromper por los Toreador de París y de haber traicionado sus ideales asumiendo el cargo que actualmente ostenta. A pesar de esta situación, Étienne ha sabido conservar su posición durante más de medio siglo, principalmente debido al apoyo (aunque distante) del Príncipe de París, pero también porque sus adversarios políticos parecen incapaces de ponerse de acuerdo... Aunque oficialmente tiene el título de Marqués, Étienne prefiere que se refieran a él como Tribuno (representante del pueblo), más conforme a sus concepciones filosóficas. Como dirigente del Feudo, sus principales objetivos son unificar a los Brujah en torno a su persona, e impedir todo retorno a la situación anterior por parte de los Ventrue conservadores. De este modo ha realizado varias alianzas que han sembrado el resentimiento entre sus hermanos de Clan, que las consideran compromisos inaceptables. Siempre fiel a sus ideales progresistas, sin embargo Étienne sabe mostrarse intransigente cuando lo considera necesario, particularmente en todo lo que concierne a la Mascarada. En apariencia la actitud hacia sus súbditos es más paternalista que despótica. Habitado a enfrentarse a una oposición constante, Étienne ha aprendido a no confiar más que en sus propias fuerzas y a desconfiar de todos, incluyendo (¿o sobre todo?) a sus propios aliados...

Generación: 10ª

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

Humanidad: 5

Ianka

La verdadera líder del movimiento Anarquista en el Norte de Francia, Ianka es la principal enemiga del Marqués Étienne dentro de su propio clan. Una joven resistente comunista de origen polaco, fue Abrazada en 1942 por un Brujah que formaba parte del antiguo grupo de Marguerite Foccart. Radicalmente Individualista, Ianka está dotada de una inteligencia poco común, que disimula voluntariamente bajo una fachada impulsiva y violenta. Juega con esta faceta típicamente Iconoclasta para llevar a sus adversarios a subestimar su habilidad política y su talento de liderazgo.

Generación: 12ª

Disciplinas: Celeridad 4, Fortaleza 2, Potencia 3, Presencia 4

Humanidad: 6

Reynier

Abrazado durante la Revolución Francesa por Marguerite Foccart, como el Marqués Étienne, Reynier se convirtió en uno de sus compañeros de lucha más fieles. Después de que Étienne tomara el poder en 1945, Reynier se convirtió en el líder de la oposición Idealista dentro del Feudo. Él mismo se define sobre todo como un intelectual, cuyo papel consiste en garantizar una cierta integridad ideológica en la política del dominio. Muchos le consideran el “hermano enemigo” del Marqués, y como su sucesor más probable. Reynier y sus partidarios reprochan la moderación del Marqués y le acusan de preferir la vía del compromiso a la de la revolución. Conscientes de que si Étienne cayera el poder sería rápidamente tomado por los Ventrue o los Tremere, están dispuestos a apoyarlo en el caso del estallido de una grave crisis.

Generación: 10ª

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 3, Fortaleza 3, Potencia 2, Presencia 5

Humanidad: 6

Malkavian

Absinthe

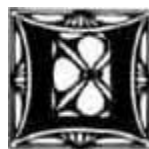
Abrazada a finales del siglo XIX por un vampiro anónimo, parece haber sido en vida una de las más famosas prostitutas de los numerosos burdeles que florecieron en las ciudades mineras del Norte. Insaciable, parece carecer de un refugio fijo y no se preocupa de los asuntos del Feudo. Ella frecuenta a menudo las discotecas y bares de Lille, bajo la apariencia de una seductora prostituta, en busca de presas...

Generación: 10ª

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 4, Ofuscación 4, Presencia 3

Humanidad: 4

Nosferatu



na región minera y portuaria, el Norte alberga en su subsuelo un gran número de vampiros Nosferatu. La mayoría pertenecen de forma directa o indirecta a la red de contrabando del Preboste Crevel. Según algunos rumores, los Nosferatu del Feudo han comenzado a “colonizar” las galerías del Eurotúnel que se encuentran entre Francia y Gran Bretaña.

El Preboste Crevel

Este Ancilla es considerado por la mayoría de los vampiros del territorio como el segundo personaje político en importancia del Feudo. Sus orígenes son oscuros, y de hecho no apareció hasta la ocupación alemana, jugando un papel decisivo en la conquista del poder por parte de Étienne. Aunque al servicio del Marqués, Crevel no oculta un cierto desprecio por Étienne y tiende a abusar de sus prerrogativas. La razón por la que el Marqués le mantiene su confianza es muy sencilla: sin Crevel y sus agentes el Marqués carecería por completo de información sobre los movimientos de sus enemigos Ventrué y Tremere.

Generación: 9ª

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 3, Fortaleza 2, Dominación 3, Ofuscación 5, Potencia 3

Humanidad: 3

Toreador



n su gran mayoría los Toreador de Lille no se preocupan de la política y apoyan nominalmente al Marqués Étienne, no por una verdadera convicción sino por un mero conformismo con la posición parisina. El Eliseo de Lille alberga una intensa actividad artística y cultural, centrada en torno a la Ópera y los numerosos teatros de la ciudad.

Marc-Antoine

Ancilla Abrazado a finales del siglo XIX, procedente del linaje del Príncipe François Villon, Marc-Antoine es el Legado oficial del Príncipe de París en Lille. Raramente interviene en los asuntos del Feudo, prefiriendo con mucho la compañía de los demás Toreador locales a la de Étienne y los demás “dignatarios”. Viaja frecuentemente a París, que sólo se encuentra a una hora en tren de Lille.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 3, Dominación 3, Presencia 5

Humanidad: 6

Alexia

Abrazada en la década de 1920, Alexia es una Farsante brillante y seductora, que rige la vida artística y cultural del Eliseo de Lille, del que es la Guardiana. Ella es, después de Marc-Antoine, la Toreador más antigua del Feudo. Hedonista hasta el alma se reúne regularmente con hermosos jóvenes de ambos sexos, que forman una pequeña corte a su alrededor. El Atrio del Feudo es un club nocturno de la ciudad llamado “Les Âmes Mortes” (Las Almas Muertas).

Generación: 10ª

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 2, Presencia 5



Tremere



Desde hace algunos años, la Capilla Tremere de Lille es el escenario de una lucha de poder entre el Regente local, Maucroix, y una ambiciosa aprendiz del Séptimo Círculo, Marianne Dupuy, que ambiciona la dirección de la capilla. En los últimos años este conflicto a menudo oculta repercusiones importantes sobre la situación política local, pues cada facción intenta utilizar a los vampiros de otros clanes para sus propios fines.

Maucroix

Abrazado a mediados del siglo XVIII, Louis-René Maucroix es bastante joven para ser Regente de una capilla europea. Ambicioso y calculador, ascendió rápidamente en los peldaños de la jerarquía Tremere, aprovechando en parte la confusión que reinaba entre los vampiros franceses durante la Revolución Francesa y el Primer Imperio. Después de cincuenta años se convirtió en Regente de la Capilla de Lille, y ahora busca apoderarse del poder del Feudo, aunque dejando al Marqués al frente del escenario.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 5, Dominación 5, Taumaturgia 5, Ofuscación 2, Presencia 3

Humanidad: 4

Marianne Dupuy

Joven Ancilla y chiquilla de Maucroix, Marianne Dupuy es la segunda personalidad Tremere del Feudo. Digna descendiente de su sire, comparte con él una habilidad política sólo comparable a su carencia total de escrúpulos. Ella se beneficia de la protección del Justicar Tremere Karl Streck (Nota del Traductor: perderá este apoyo con su cese en 1998), lo que explica sin duda por qué Maucroix no se ha desembarazado todavía de ella.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 4, Taumaturgia 4

Humanidad: 5

Ventrue



El conflicto que enfrenta a los “eurócratas”, cuya influencia crece día tras día, y los conservadores, siempre dirigidos por el Marqués derrocado Laurent de Guelldre (que no pierde la esperanza de recuperar su poder alguna noche), divide a los Ventrue. Este enfrentamiento realmente es sintomático de una lucha

mucho más amplia, que implica al conjunto del clan en Europa. No es raro que los Ventrue alemanes o del Benelux intervengan en los asuntos de los Ventrue de Lille.

Laurent De Guelldre

Altanero, implacable y arrogante, el antiguo dirigente del Feudo del Norte es el arquetipo del aristócrata Ventrue. Aunque perdió el poder en 1945 su influencia continúa siendo considerable en la región, siendo el adversario más tenaz del Marqués Étienne, a quien considera como un “odioso usurpador”. No oculta su desprecio por los Toreador “parásitos a sueldo del Parisino”, ni por los jóvenes burócratas de su propio Clan, “traidores a su Sangre”.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 3, Dominación 6, Fortaleza 4, Potencia 3, Presencia 5

Humanidad: 5

Philippe De Guelldre

Abrazado en el linaje de Laurent De Guelldre, Philippe es nada menos que el responsable de la erosión y caída del imperio financiero del antiguo Marqués y su entorno, a quienes considera personas que se encuentran demasiado apegadas a “conceptos caducos” y que carecen de “visión a largo plazo”. Aunque debido a su edad sólo es un Ancilla (fue Abrazado en la década de 1920), el líder de los “eurócratas” del Feudo posee una influencia política y económica considerable sobre la región que envidian algunos de los antiguos Ventrue.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 6

Secretos



Existen persistentes rumores sobre la existencia de una inmensa red subterránea creada por los Nosferatu que une todos los puertos de la costa norte de Francia, desde Dunkerque a Cherburgo, pasando por Calais y Le Havre. Estos rumores están fundados en su mayor parte, porque este imperio subterráneo, conocido como “El Laberinto” es el dominio privado del Preboste Crevel, cuyos agentes están infiltrados hasta Normandía.

Los túneles que conforman esta red subterránea no han sido frecuentados durante años. Fueron excavados y unidos de forma dispar por los propios Nosferatu a partir de minas clausuradas, alcantarillas abandonadas, antiguas canteras, corredores subterráneos construidos durante la ocupación alemana, etc., el Laberinto bien

merece su nombre e incluso algunos Nosferatu se han perdido en él durante varias noches...pero hasta este último mes todos los que se perdían volvían a aparecer vivos. Desde hace poco los Nosferatu han comenzado a desaparecer en las galerías del Laberinto y nadie, ni siquiera el propio Crevel, tienen la menor idea de lo que puede haber ocurrido. De hecho, los recientes trabajos de expansión del Laberinto han despertado de su sueño a una terrible criatura, que estaba durmiendo en Letargo bajo los antiguos túneles desde hace varios siglos. Esta criatura es un Matusalén Nosferatu, que después de su despertar se ha introducido en el Laberinto de galerías y mata a todos los vampiros que se cruzan en su camino. Desorientado sobre qué decisión tomar, Crevel ha decidido sellar las secciones donde han desaparecido sus agentes, pero el Matusalén se ha familiarizado rápidamente con la red subterránea y por el momento permanece libre e invisible. Es interesante señalar que el Laberinto comunica, sin que sus habitantes lo sepan, con algunas entradas al Inframundo...

***Sugerencias para aventuras:** Los Pjs, han perdido a uno de sus amigos o aliados en los subterráneos de la ciudad. El vampiro se vio obligado a entrar en las profundidades del Laberinto... pero no consiguió salir. ¿Quizás los personajes desean informar al Marqués de esta desaparición? Por el momento no parece dispuesto a intervenir, porque los subterráneos caen bajo la jurisdicción del Preboste Crevel y él no se inmiscuye en los asuntos "de abajo" ¿Pero y si tuviera la necesidad de inmiscuirse? ¿No serían los Pjs los perfectos enviados y espías?*

El Feudo de Normandía

Presentación

El Feudo de Normandía agrupa tres ciudades bastante distantes y diferentes: Rouen, la "capital", Le Havre, un gran puerto industrial y Caen, ciudad burguesa y tranquila. En otro tiempo bastante poderoso, el Feudo de Normandía ha terminado por convertirse en una simple "provincia" del Feudo de París, sin verdadera autonomía política. El Marqués, un antiguo Ventrue llamado D'Harcourt, se aferra al esplendor pasado de su dominio y se comporta como un gran señor aunque sólo es un fantoche. La guerra secreta que los Tremere han librado contra los Ventrue en Inglaterra durante varios siglos se ha extendido recientemente al Feudo normando. En Le Havre habitan algunos Anarquistas Brujah ferozmente opuestos a la autoridad del viejo Marqués, así como a la constante intromisión de los vampiros de París sobre los asuntos del Feudo.



Tema y Ambiente

tema: Normandía es un Feudo agonizante, destinado a ser absorbido por el Feudo de París en un futuro próximo.



Los principales temas giran en torno a la autonomía política, la influencia cada vez más opresiva de París sobre la zona y la necesidad de adaptarse a los tiempos modernos.

Ambiente: En el Mundo de Tinieblas, la ciudad de Rouen, capital provincial típica, mezcla de viejos barrios medievales y de siniestros suburbios industriales, está sumergida en un ambiente de lenta decadencia urbana. Caen, residencia secundaria del Marqués, es una ciudad aletargada, donde las calles, de noche, se encuentran desiertas y silenciosas. Le Havre, ciudad portuaria e industrial casi completamente reconstruida después de la última guerra, posee una reputación de violencia, que, en el Mundo de Tinieblas oculta una realidad todavía más oscura...

Trasfondo Histórico



La Historia de Normandía presenta un agudo contraste entre la época medieval, cuando formaba parte de las grandes potencias occidentales y los tiempos modernos, en los que sólo es una región más entre otras. Actualmente se encuentra demasiado

cerca de París como para poder conservar su identidad, tanto a nivel mortal como vampírico y los suburbios de la capital se extienden hasta los límites del Feudo.

La Historia mortal a menudo es el reflejo de las intrigas que agitan el mundo de los vampiros (o así les gustaría creer). El más antiguo conflicto Cainita que ha afectado a la región se remonta a la época de los primeros colonos vikingos. Cuando los Hombres del Norte remontaron el Sena y atacaron París en el 885, los Ventrue que controlaban la ciudad se dieron cuenta que los saqueadores daneses se encontraban bajo la influencia de un poderoso grupo de vampiros Brujah. Tras arduas negociaciones, los Ventrue de Francia cedieron el condado de Rouen a sus enemigos, pero los Brujah rápidamente se dieron cuenta de que estaban aislados en una zona que se encontraba completamente infestada por hombres lobo de la tribu Fenrir, que también habían llegado con las invasiones normandas. Determinados a no perder su dominio, los Brujah se enzarzaron en una guerra sin cuartel contra los hombres lobo, sin comprender que de esta forma estaban actuando según las previsiones de los Ventrue. Estos últimos estaban decididos a recuperar el control de la zona, una vez hubiera sido “pacificada” por los enfrentamientos entre sus enemigos.

Para poder combatir a los hombres lobo en su propio terreno, el Príncipe Ivar el Rojo realizó una alianza con vampiros Gangrel originarios de la actual Noruega, ofreciéndoles la zona más salvaje de su Feudo (actualmente la zona de Cotentin) a cambio de su ayuda contra los Fenrir, sus enemigos. Durante este periodo los Ventrue avanzaron pacientemente con sus peones sobre el tablero, extendiendo su influencia entre la nueva nobleza y la Iglesia normanda. Los Brujah vencieron a los hombres lobo pero resultaron inevitablemente debilitados y perdieron el control del Ducado de Normandía ante un poderoso Ventrue llamado Renaud, un chiquillo del Príncipe Alexander de París. Vencidos y desposeídos, los últimos Brujah vinculados a la nobleza normanda y sus servidores mortales huyeron a Sicilia, donde fueron definitivamente vencidos por el clan Lasombra.

Durante esta época el Ventrue Renaud lanzó al Duque Guillermo el Bastardo a la conquista del reino de Inglaterra. Ignoraba que en sus acciones había sido influido por el Matusalén Mithras, que deseaba utilizar el poder normando para derrotar a los vampiros que se habían apoderado de su isla durante su largo sueño. Después de su victoria, Renaud y sus partidarios cayeron totalmente bajo la influencia de Mithras, y quienes se le opusieron fueron expulsados o destruidos. Renaud escapó de la influencia de Alexander. El cambio de alianzas se reflejó, en el mundo mortal, por una intensa rivalidad entre anglonormandos y franceses, antagonismo que alcanzaría su auge durante la Guerra de los Cien Años.



A principios del siglo XV, Renaud, Príncipe de Normandía, fue asesinado durante la reconquista de la región por las fuerzas del Rey de Francia Carlos VII y Alexander instaló en su lugar al propio chiquillo de Renaud, D'Harcourt (un Ancilla al que el Matusalén podía controlar fácilmente) (Nota del Traductor: Para una versión más "oficial" sustituid a Alexander por su chiquillo Geoffrey de París). La caída de Alexander en 1481 y el caos subsiguiente dejaron a D'Harcourt como único dueño de su Feudo. Mientras los Toreador acrecentaban su influencia en la Gran Corte de Francia, D'Harcourt consolidaba sus vínculos con los antiguos aliados ingleses de su sire, prefiriendo colocarse bajo la autoridad de Mithras que bajo la del Príncipe de París. Cuando varios Ventrue se sublevaron contra el poder Toreador durante las guerras de la Fronda (1648-1652), D'Harcourt decidió participar en el conflicto para restablecer el prestigio de su Feudo. Por haber conspirado contra el Príncipe Toreador de París, D'Harcourt se vio condenado a caer en letargo hasta nueva orden. El control del Feudo pasó a un Ventrue llamado Quentin, que no era del linaje de D'Harcourt y que estaba Vinculado por Sangre al Toreador François Villon. Poco a poco Normandía se convirtió en el patio de atrás del Feudo de París; de hecho fue el propio Quentin quien facilitó durante el Terror, la huida de François Villon a Gran Bretaña. Después de su regreso del exilio y su proclamación como Príncipe de París, Villon decidió

restaurar a D'Harcourt sus antiguas prerrogativas como Marqués, con el fin de ocultar a los seguidores de su fiel servidor Quentin, que de todas formas continuó controlando el Feudo normando al servicio de los Toreador de París. D'Harcourt recuperó su título hacia 1820, después de casi dos siglos de letargo. Sus partidarios se dieron cuenta rápidamente que el espíritu de su señor había sido "turbado" después de su largo sueño y que el Marqués era incapaz de adaptarse a los grandes cambios del siglo XIX... medio loco y atrapado por sus fantasías, D'Harcourt se convirtió en un patán patético, mientras que Quentin (siempre con el título de Regente y al servicio del Príncipe de París) continuaba encargándose de los asuntos del Feudo como si nada hubiera cambiado.

Comprendiendo que la partida había sido definitivamente perdida, los partidarios del Marqués renunciaron a la idea de restablecer su autoridad y en su mayoría se exiliaron a Inglaterra. Los que permanecieron terminaron por aliarse con Quentin y los Parisinos. Desde esta época, sólo un gran acontecimiento ha perturbado la tranquila existencia del Feudo normando. Todavía leal al linaje de Mithras, D'Harcourt ha decidido extender a su Feudo la guerra que enfrenta a los Ventrue británicos contra los Tremere. Aunque ha intentado solucionar este conflicto discretamente, Quentin prefiere no oponerse al Marqués en este punto. Mientras D'Harcourt está ocupado intentando combatir contra el Enemigo, deja que Quentin se ocupe del Feudo sin interferencias y no hay



riesgo de que la verdadera situación política sea descubierta...

Política



El Feudo de Normandía ha perdido toda su independencia y actualmente es tributario de dos dominios exteriores: París y Londres. El verdadero dirigente, Quentin, sirve principalmente a los intereses del Príncipe de París. Al mismo tiempo, el Marqués D'Harcourt sigue el juego de los Ventrue ingleses participando en una guerra que va contra la política europea sostenida por numerosos Ventrue franceses. Esta ingerencia por parte de intereses extranjeros ha provocado la partida de varios vampiros. Debido al desequilibrio y la despoblación vampíricos producidos, el Marqués ha otorgado el derecho de Abrazo a varios de sus súbditos, al mismo tiempo que ha aceptado a varios Ventrue ingleses en su Feudo. La presencia de estos últimos no ha hecho sino azuzar el conflicto con los Tremere. La única verdadera fuerza de oposición en este dominio está constituida por los Brujah de Le Havre, cuyo objetivo es convertir la ciudad en un Feudo Anarquista independiente.

Los Clanes

Brujah



Presentes en Rouen y Le Havre, los Brujah forman una de las pocas facciones políticas que no responden ante ninguna fuerza exterior. Particularmente instalados e influyentes en Le Havre, llevan a cabo una guerra utópica pero determinada contra los Ventrue. En este ámbito no hacen ninguna distinción entre los "parisinos" y los aliados del Marqués.

Vincent

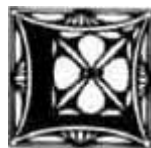
Abrazado a principios del siglo XX, Vincent es actualmente el más antiguo Brujah conocido del Feudo. Antiguo profesor de Humanidades y activista marxista, se considera parte de la rama Individualista del Clan. Aunque oficialmente forma parte de la Primogenitura de Rouen, los Ventrue lo consideran el líder oficial del movimiento Anarquista en Normandía, aunque él mismo se define más como un teórico que como un luchador. Visionario, proyecta convertir "Le Havre" en una "ciudad libre", independiente de la Camarilla, un proyecto que por el momento parece una utopía.

Generación: 10ª

Disciplinas: Celeridad 4, Fortaleza 2, Potencia 3, Presencia 5

Humanidad: 7

Gangrel



Los Gangrel son cada vez menos numerosos en Normandía y muchos han decidido en los últimos siglos, viajar a los grandes espacios del Nuevo Mundo. Históricamente la presencia del clan se remonta a los primeros colonos noruegos, pero parece que ningún testigo de esa época ha sobrevivido hasta la actualidad.

Malkavian

Euphrasie

Una vieja Ancilla de más de un siglo, Euphrasie reina sobre el inmenso hospital psiquiátrico de Caen, más conocido bajo el nombre familiar de "BS". Internada a la edad de diecinueve años, por haber denunciado a su padre, que la violaba desde su más tierna infancia, Euphrasie fue Abrazada poco después de su ingreso en el hospital por el Malkavian Victorien, que desapareció misteriosamente durante la ocupación alemana, dejando a Euphrasie como única dueña del lugar. Una figura espectral y patética, Euphrasie emana una desesperación y sufrimiento casi tangibles. Extrañamente humana a pesar de su locura, a veces interviene para contrarrestar los planes vampíricos que amenazan la vida o la salud mental de mortales inocentes.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 3, Dominación 3, Ofuscación 5

Humanidad: 8

Nosferatu



Presentes en el conjunto del Feudo, los Nosferatu reinan sobre un pequeño reino subterráneo (canteras, antiguos refugios, etc.) cuyo cuartel general se encuentra en la zona portuaria de Le Havre. Aliados con los Nosferatu del Feudo del Norte, controlan en Le Havre, Rouen y Cherburgo una gigantesca red clandestina de contrabando diverso entre Francia, Inglaterra y Estados Unidos. Se cree que suelen organizar los viajes de vampiros fugitivos hacia América.

Antifer

Esta Ancilla gobierna sobre la red portuaria normanda, como una araña en el centro de su tela. Paranoica y despiadada, ve con desagrado la intrusión de

vampiros demasiado curiosos en su dominio. Los Brujah la acusan regularmente de haber destruido a varios de los suyos, desaparecidos en misteriosas circunstancias. No aparece jamás en público, prefiriendo actuar mediante sus chiquillos.

Generación: 8ª

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 1, Fortaleza 3, Dominación 4, Ofuscación 5, Potencia 4

Humanidad: 4

Toreador



La implantación de los Toreador en este Feudo es relativamente reciente. Los más viejos entre ellos son los Ancillae de origen parisino que emigraron a Normandía hacia 1860, en el momento de la fundación de Deauville por el Duque de Morny, hermanastro de Napoleón III. El famoso balneario constituye la residencia favorita de los Toreador de la región y de algunos Farsantes parisinos.

Armand

Guardián del Elíseo y representante de su clan en la Primogenitura, este Ancilla se distingue por su edad aparente (unos cincuenta años), bastante elevada para la mayoría de los Toreador. Elegante y seductor, Armand es un hombre de mundo, que no se ensucia en la política pero que sabe perfectamente rodearse de las personas adecuadas y de “quienes importan”, como todo Farsante digno de ese nombre. Él vive la mayor parte del tiempo a bordo de su lujoso yate, la Rosa Blanca. El Atrio del Feudo es un club nocturno de Rouen llamado Le Passage (El Paso).

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 3, Dominación 3, Presencia 5

Humanidad: 6

Dominique

Aunque es el Legado oficial del Príncipe de París en Normandía, la hermosa Dominique no manifiesta ningún interés por la política, prefiriendo frecuentar los salones de baile y los teatros. Para muchos Vástagos Dominique es una Farsante superficial, incapaz de preocuparse de otra cosa que de su propia imagen. Esta aparente frivolidad oculta un espíritu frío y calculador. Mucho mejor informada de lo que parece, está preparando por orden del Príncipe de París la anexión definitiva del Feudo.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 4, Dominación 3, Ofuscación 2, Presencia 5

Humanidad: 6

Tremere



En Normandía sólo existe una única capilla Tremere, que se encuentra en Rouen y que depende tanto del Señor de Francia como de la rama inglesa del Clan. Después de que D'Harcourt les declarase la guerra, sirviendo a los intereses de sus aliados al otro lado del Canal, los Tremere del Feudo entraron en una especie de semiclandestinidad, tratando de derrocar definitivamente al Marqués. Se dice que en sus esfuerzos están siendo apoyados por algunos Ventrue y Toreador.

Alix de Chantraine

Ancilla Abrazada a finales del siglo XIX, Alix de Chantraine es la Regente de la Capilla de Rouen y la representante oficial del Clan Tremere en Normandía. Una antigua aventurera, maestra de varios ocultistas ingleses famosos, Alix de Chantraine es una intrigante, habituada a manipular a los demás para su propio beneficio. Considera que el conflicto que la enfrenta a D'Harcourt es una excelente oportunidad que le permitirá obtener una posición más elevada en la rama inglesa de los Tremere.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 5, Taumaturgia 3, Presencia 3

Humanidad: 5

Ventrue



En Normandía, los Ventrue se encuentran divididos en dos grandes facciones. Por un lado se encuentran los partidarios del Marqués D'Harcourt y por el otro los “Parisinos”, agrupados en torno al Regente Quentin, que es el verdadero dirigente del Feudo. Entre los primeros los verdaderamente fieles al Marqués son muy poco numerosos y la mayoría de sus pretendidos amigos son Ventrue de origen británico que lo utilizan como un biombo en la guerra secreta que llevan a cabo contra los Tremere. En cuanto a los aliados de Quentin, que constituyen un grupo de vampiros de postura realista, están más motivados por sus intereses personales que por una verdadera lealtad hacia el Regente.

El Marqués D'Harcourt

Procedente de la antigua nobleza anglonormanda, D'Harcourt ha conservado la educación y el lenguaje de un señor feudal. Incapaz de adaptarse a la evolución de la sociedad mortal, el Marqués sufre una especie de senilidad vampírica debido, según parece, a su largo letargo. Periódicamente el espectáculo del mundo

moderno, con sus máquinas, sus ruidos y sus fenómenos incomprensibles, se apoderan por completo de su espíritu y le producen espectaculares crisis de frenesí, a menudo seguidas de pérdidas de memoria y alucinaciones. Con el tiempo su corte ha aprendido a predecir y evitar esas crisis: el Marqués se retira regularmente durante algunas semanas a la isla anglonormanda de Sercq, cuyo nivel tecnológico y forma de vida han cambiado poco desde la Edad Media. La única verdadera ocupación del Marqués es la guerra contra los Tremere, conflicto que está absorbiendo la mayor parte de su fortuna, para satisfacción de sus aliados ingleses.

Generación: 6ª

Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 3, Dominación 5, Fortaleza 5, Potencia 5, Presencia 6

Humanidad: 6

Quentin

El verdadero administrador del Feudo, el Regente gobierna desde la sombra. Abrazado a finales del siglo XVI, Quentin no era más que neonato cuando su sire fue destruido durante los tumultos de las Guerras de Religión. Capturado por los Toreador, cayó bajo la influencia de François Villon, que lo Vinculó por Sangre y lo utilizó para espiar a los Ventrue de París. Completamente devoto a su nuevo maestro, Quentin ayudó a descubrir varias conspiraciones contra los Toreador de París en la época de la Fronda. Como recompensa por sus buenos y leales servicios, Villon le nombró Marqués oficial y posteriormente Regente del Feudo de Normandía. Discreto, paciente y perspicaz, Quentin muestra un gran talento político y carece de ambiciones personales (lo que se explica por su sometimiento al Príncipe de París), siendo esto último un rasgo poco común en su Clan.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 5, Fortaleza 3, Presencia 6

Humanidad: 6

Helen Drake

Ancilla de origen londinense, es considerada por sus compañeros Ventrue como la líder de la facción inglesa de Normandía. Mujer de gran voluntad y tenacidad, Helen Drake ha tomado en los últimos años un lugar cada vez más importante en la vida política del Feudo. Ejerce una influencia considerable sobre el Marqués, hasta el punto de intranquilizar a Quentin, y se dice que al mismísimo François Villon.

Generación: 10ª

Disciplinas: Dominación 4, Fortaleza 2, Presencia 5

Humanidad: 6

Secretos

En su inmensa mayoría, los vampiros normandos ignoran que su Feudo es una de las principales bases de la siniestra multinacional Pentex, instrumento del Wyrn y enemigo eterno de los hombres lobo. La compañía se encuentra particularmente activa en Le Havre y en la región de Cherburgo, que alberga uno de los mayores centros de Europa de tratamiento de desechos radioactivos. Decididos a lanzar un ataque de gran envergadura contra Pentex, numerosos Lupinos se están reuniendo en los límites del Feudo, en Normandía y Bretaña. Los Lupinos consideran a los vampiros criaturas del Wyrn y esto se aplica de igual modo a los Cainitas del Feudo, a los que los hombres lobo han comenzado a observar y vigilar, gracias sobre todo a los espías procedentes de su Parentela.

Algunos Gangrel instalados en la zona del Canal de la Mancha han percibido e interpretado los recientes movimientos de los hombres lobo en Normandía. Habitados a evitar, ver y combatir a los Garou, los Gangrel no se sienten muy interesados por la situación. Su jefe, Osmont, ha prevenido en ocasiones a la Nosferatu Antifer de la inminencia de un ataque Lupino sobre las ciudades del Feudo, pero Antifer ha decidido no revelar esta información vital a los demás clanes. Su objetivo es evidentemente apoderarse del poder una vez que los hombres lobo hayan destruido a los demás vampiros. Los Brujah de Le Havre, antiguos adversarios de los Nosferatu de Antifer, han capturado recientemente a uno de sus tenientes, que les ha revelado, bajo tortura, el proyecto de su señora. En estos momentos (1997) Vincent está pensando sobre la mejor manera de utilizar esta información...

***Sugerencias de aventuras:** La ciudad de Le Havre pueda dar lugar a una aventura similar a "Bajo una Luna Ensangrentada".*

Para los vampiros: A menos que hayan sido informados de los proyectos de Antifer por un amigo Brujah, deberán tratar de escapar de la destrucción (un asalto Lupino de gran envergadura: ¿Quizás sería posible negociar con esta información?) y de investigar sobre Pentex para descubrir las razones de la furia de los hombres lobo.

Para los Garou: El objetivo es sencillo: destruir a todos los vampiros del Feudo, en una operación masiva de estilo comando. La victoria depende del contraataque, pues varios vampiros se encuentran ya al corriente. Para terminar, es posible que los mortales jueguen un papel decisivo en esta batalla de titanes.



El Feudo de Aquitania y Occitania

Presentación



omo su propio nombre indica, el Feudo actual de Aquitania-Occitania está en realidad constituido por dos Feudos más antiguos: Aquitania, centrado alrededor de Burdeos y dirigido por los Ventrue y Occitania (Languedoc, Rosellón y Midi-Pirineos), cuya ciudad principal es la "Ville Rose" de Toulouse. Esta última es el santuario histórico del más viejo linaje Toreador de Francia, actualmente casi extinto. La tercera ciudad del Feudo es Montpellier, con una población vampírica más cosmopolita y joven. En nuestros días el Feudo es gobernado desde Burdeos por el Marqués de Aquitania, un antiguo del Clan Ventrue llamado Edouard De Morsac. La autoridad del Marqués es desafiada por los miembros de otros clanes vampiros, dirigidos por los Brujah y los Toreador. Después de la unificación de los Feudos, que se remonta a principios del siglo XIX, existe una viva tensión política entre los vampiros de las dos principales ciudades del Feudo y se murmura que el propio Príncipe de París vigila muy de cerca la evolución política de la zona...

Tema y Ambiente



tema: Aquitania-Occitania es un Feudo de unidad precaria y artificial, cuya historia reciente es el reflejo de varios siglos de rivalidades e intrigas. Los principales temas del Feudo están unidos a la voluntad de hegemonía de los Ventrue de Aquitania y el deseo de independencia de los vampiros de Occitania, la incertidumbre del futuro y el regreso de un pasado olvidado de forma apresurada...

Ambiente: El Ambiente del Feudo es muy diferente al que se muestra ante los mortales de Aquitania y Occitania. En Burdeos, ciudad Ventrue por excelencia, existe un clima de falsa tranquilidad pintada, la Mascarada es irreprochable y nada parece indicar un descontrol por parte del Marqués o de su corte. Actualmente Burdeos es, junto con Lyon, uno de los últimos bastiones de una burguesía provincial típicamente francesa. En Toulouse en cambio el ambiente está mucho más contrastado debido a la diversidad de influencia de otros Clanes, notablemente los Toreador, que fomentan una vida cultural y artística intensa y los Brujah, muy

influyentes entre los estudiantes “politizados” y en ciertos suburbios de la ciudad.

Trasfondo Histórico



anto para los mortales como para los vampiros el actual Feudo de Aquitania-Occitania es una región cargada de Historia, fruto de una herencia cultural prestigiosa que se remonta a los primeros tiempos de la conquista romana. Burdigalia y Tolosa se contaron desde el principio entre las principales ciudades de la Galia de los Césares, y su población vampírica estaba principalmente compuesta por vampiros Ventrue y Toreador de origen latino, llegados con las legiones romanas.

Con la caída del Imperio Romano de Occidente, la región salió prácticamente ilesa de la destrucción subsiguiente y pasó a depender casi por completo del control de los Visigodos, “bárbaros” de origen germánico cuyos jefes rápidamente cayeron bajo la influencia civilizadora de los Toreador vinculados a la aristocracia galorromana local. Con la llegada de los Francos, los Toreador tuvieron que ceder parte de su poder a los Brujah y Ventrue, aunque conservaron la esencia de su influencia cultural en la región. Durante la Edad Media, las cortes del Duque de Aquitania y del Conde de Toulouse estuvieron bajo la influencia de los Toreador y se convirtieron en centros de conocimiento, arte y cultura. Esta zona sobrepasó culturalmente a la corte del Rey de Francia, entonces manipulada por los Ventrue y Toreador del Norte, grandes rivales de los Toreador occitanos. Fue en esta región donde aparecieron los primeros trovadores y nació la tradición del amor cortés.

La Historia Medieval de Occitania también fue sombría y sangrienta, con uno de los episodios más dramáticos de este período: la terrible “Cruzada de los Albigenses”, convocada por el Papado de Roma contra la herejía cátara y que se convirtió en un auténtico genocidio. Debido a las intrigas urdidas por el Príncipe Ventrue de París, el Condado de Toulouse cayó definitivamente bajo el control de la corona francesa a finales del siglo XIII.

En este momento la Historia de Aquitania y Occitania se separa...

Aquitania conoció numerosos problemas durante la Edad Media, como consecuencia del divorcio de Leonor de Aquitania con el Rey de Francia y su nuevo matrimonio con el Rey de Inglaterra. Al comienzo de la Guerra de los Cien Años los Toreador de Aquitania se aliaron con los Ventrue ingleses con la esperanza de liberarse del amenazante poder de los franceses, que ya se habían apoderado del Condado de Toulouse. Esta alianza, aunque pragmática y precaria, a menudo fue puesta a

prueba durante la duración del conflicto. Prisioneros de su propio juego, los Toreador no hicieron más que reforzar la presencia Ventrue en su dominio. Numerosos Toreador prefirieron exiliarse en España e Italia o se aliaron con Francia, donde la influencia de sus iguales se hacía cada vez más importante. Por otro lado, los Ventrue de Aquitania intentaron desarrollar el potencial económico de su nuevo territorio.

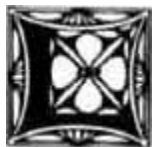
Durante los siglos XVII y XVIII Burdeos se convirtió en uno de los principales puertos europeos para el comercio con América, bajo el impulso del poderoso linaje Ventrue de los De Morsac. La fortuna de varias “grandes familias” permitió a la burguesía local prosperar durante esta época, principalmente mediante el tráfico de esclavos capturados en África. En los siglos XIX y XX los Ventrue de Burdeos se enzarzaron en una guerra económica secreta contra sus rivales y parientes de Nantes. Esta guerra llevó a la desintegración política del Feudo de Nantes/Saint Nazarie, que hoy es considerado como una simple “colonia” de los Ventrue aquitanos.

Occitania permaneció durante siglos bajo el yugo de los Ventrue, y los Toreador occitanos no consiguieron recuperar el poder hasta el siglo XV, pero su antiguo prestigio y poder habían pasado, aunque se beneficiaron del ascenso de su Clan dentro de la Camarilla francesa. El nuevo Príncipe de París impuso su Hegemonía a los Príncipes de los Feudos situados al Norte del Loira, pero en cambio firmó con el Príncipe de Toulouse el Pacto de las Dos Rosas. Este tratado garantizaba al Príncipe de Toulouse la misma soberanía que su homólogo de París sobre el sur de Francia, en los Feudos de Aquitania y Marsella. Durante la Revolución Francesa, mientras muchos Toreador parisinos escapaban a Gran Bretaña, los miembros del antiguo linaje Toreador occitano prepararon su huida a Barcelona para escapar de los Brujah y sus agentes mortales. Jamás se volvió a ver al Príncipe y sus seguidores, que desaparecieron misteriosamente en la noche de 13 de Septiembre de 1793, y nunca se supo cuál fue su destino...Todavía en la actualidad existen numerosos debates e interrogantes sobre la suerte de los Toreador occitanos y sus asesinos, pero su destrucción parece ser casi una certeza. El Sabbat, los Brujah, los Ventrue, e incluso los Toreador de París o de Marsella han sido sospechosos de orquestar su desaparición, pues todas estas facciones estaban interesadas en la destrucción del linaje occitano, pero nada ha podido ser demostrado...Sólo una cosa es segura, una vez regresados a Francia, los Toreador parisinos restablecieron su Hegemonía sobre todo el país, dejando a los Ventrue bordeleses la misión de gobernar el Feudo de Occitania, convertido en un simple “protectorado” del Feudo de Aquitania.

A partir de esta fecha la Historia vampírica de los Feudos de Aquitania y Occitania volvieron a unirse

aunque actualmente parece que de nuevo se producirá la separación de ambos. Los Toreador tolosanos han conseguido recuperar suficiente influencia y prestigio en los últimos ciento cincuenta años como para desafiar la autoridad del Marqués Ventrue, e incluso, si los rumores son ciertos, la Hegemonía del Príncipe de París.

Política



a situación actual del Feudo de Aquitania-Occitania tiene su origen en la agitada Historia de los linajes vampíricos locales. El Marqués Ventrue de Aquitania, cada vez más inquieto ante las veleidades de independencia de los Toreador de Toulouse, intenta reforzar su control sobre el conjunto del Feudo. Por otro lado, los Brujah parecen deseosos de explotar los problemas para enfrentarse a la autoridad del Marqués y establecer en su lugar una “República Libre” inspirada en los Estados Anarquistas de la Costa Oeste de los Estados Unidos.

Ante una situación tan preocupante los Toreador parisinos se encuentran ante un verdadero dilema: apoyar a sus compañeros contra un Marqués vasallo de Villon (con el riesgo de seguir el juego de los Brujah) o apoyar a la autoridad existente (con el riesgo de rechazo por parte de los poderosos Toreador de Barcelona, aliados tradicionales de los de Toulouse). Sólo un golpe escénico podría desbloquear esta situación aparentemente enmarañada...

Los Clanes

Brujah



Principalmente oriundos de linajes españoles, en su mayoría mantienen estrechas relaciones con sus hermanos de España, así como con sus congéneres de Marsella. Presentes sobre todo en Montpellier y Toulouse, los Brujah del Feudo se encuentran divididos por luchas internas, debido a la tradicional escisión entre Idealistas e Iconoclastas.

Ferdinand

Representante de su clan en la Primogenitura, Ferdinand fue en su juventud el líder de los Anarquistas que tomaron temporalmente el control de Toulouse durante el periodo del Terror. Principal oponente del poder de los Ventrue instalados en Burdeos y líder de la facción Iconoclasta, Ferdinand es acusado por los Idealistas de haber aprovechado su breve gobierno para asesinar a sus principales adversarios Idealistas. En efecto,

varios Brujah Idealistas desaparecieron misteriosamente entre 1793 y 1795. Su objetivo es apoderarse de nuevo de la parte occitana del Feudo, con el fin de crear un territorio Brujah libre de cualquier otra influencia.

Generación: 8ª

Disciplinas: Celeridad 5, Fortaleza 3, Potencia 5, Presencia 5

Humanidad: 4

Malkavian

Nathanael

Llegado durante la Revolución Francesa, este antiguo era un agitador político en la cuadrilla de Ferdinand y contribuyó esencialmente a su efímera conquista del poder en Toulouse. Una figura misteriosa e inquietante, Nathanael es un manipulador sin par, y se dice que domina el terrible poder de la Dementación. Existen numerosos rumores sobre su persona, entre ellos que es un agente del Sabbat y que tuvo cierta responsabilidad en la desaparición del Príncipe de Occitania y los suyos...

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 5, Dominación 5, Dementación 6, Ofuscación 5

Humanidad: 1

Soliman

Se le considera Chiquillo de Nathanael, y supuestamente fue Abrazado a principios del siglo XIX. Este extraño personaje es un ejemplo de lo más patético que puede producir el Clan Malkavian. Temeroso, furtivo, incapaz de expresarse de forma coherente y visiblemente amnésico, vaga invisible en los hospitales y asilos psiquiátricos de la región, bebiendo la sangre de los internos. La simple mención del nombre de Nathanael es suficiente para provocarle un enorme terror...

Clan: Malkavian (realmente Toreador)

Generación: 6ª

Disciplinas: Auspex 6, Celeridad 4, Dominación 3, Fortaleza 3, Ofuscación 2, Presencia 7 (“olvidada”)

Humanidad: 4

Nosferatu

Antonio

Este antiguo a la misma altura imponente que su aterrador aspecto, es el único representante conocido de su clan en el Feudo, pues los Nosferatu desaparecieron misteriosamente durante el periodo del Terror...Antonio viaja de una ciudad a otra, vagando por las alcantarillas sin un objetivo aparente. Conocedor de varios secretos seculares, se contenta con observar la evolución de la

situación política local sin intervenir jamás directamente. Algunos vampiros murmuran que Antonio está al servicio de un Autarca con extraños poderes, pero estos rumores parecen carecer de fundamento...

Generación: 9ª

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 1, Fortaleza 3, Potencia 5, Ofuscación 4

Humanidad: 8

Toreador



XVII.

on la desaparición casi total del linaje occitano en 1793, el Feudo sólo alberga a unos pocos Toreador de origen francés. Los más viejos entre ellos fueron exiliados de Toulouse por el Príncipe en el siglo

Aymeric

Legado del Príncipe de París, Aymeric es también el único Toreador occitano que escapó de la masacre de 1793. Entonces se encontraba en Barcelona preparando la llegada del Príncipe Amaury y de su corte. Que Villon lo eligiera como Legado después de la Restauración ha sido considerado como una especie de homenaje al linaje desaparecido o como un gesto político destinado a atenuar el hecho de que este nombramiento indica claramente la extensión de la Hegemonía parisina en la antigua Occitania, indicando que el linaje occitano nunca más

tendrá una verdadera soberanía. Ambicioso y rodeado de numerosos chiquillos Abrazados después de asumir su posición, Aymeric posee sobre el Eliseo local una influencia muy superior a la de su Guardián. No oculta su voluntad de separar Toulouse de la dominación de los Ventrue de Burdeos. Algunos vampiros murmuran que su lealtad a Villon sólo es una fachada de la que Aymeric se desprenderá a largo plazo, convirtiéndose en el príncipe soberano de Toulouse, sin ningún vasallaje.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 3, Dominación 3, Presencia 6, Quimerismo 2

Humanidad: 5

Tremere



ituada en Burdeos, la Capilla Tremere local es una de las menos ambiciosas de Francia. El Regente jamás ha participado en las intrigas que dividen a los demás clanes, desde que se instaló en la ciudad a principios del siglo XIX. Algunos vampiros no dudan en afirmar que esta aparente debilidad política del Clan le permite realizar sus investigaciones esotéricas personales, entre ellas la búsqueda de antiguos tesoros cátaros...



Ventrue

El Marqués Edouard De Morsac

Artesano de la prosperidad económica de Burdeos y Marqués del Feudo de Aquitania-Occitania, Edouard de Morsac es el último representante del antiguo linaje Ventrue ligado a la nobleza angloaquitana. La mayoría de sus descendientes pertenecen a la poderosa familia mortal De Morsac, una dinastía de aristócratas reconvertidos en comerciantes, políticos, financieros e industriales. Hábil y ambicioso, De Morsac se ha creado numerosas enemistades a lo largo de los siglos, entre ellas otros Ventrue. Su habilidad política y su determinación le han permitido siempre sobrevivir y eliminar a sus enemigos más peligrosos. Algunos rumores afirman que él sería el verdadero instigador de la desaparición de los Toreador occitanos, lo que le ha permitido extender considerablemente los límites de su Feudo y su influencia personal. En público De Morsac se muestra mucho menos autoritario e impaciente que la mayoría de los demás Marqueses, adoptando generalmente una actitud reservada y cortés, en completo contraste con su verdadera personalidad, orgullosa e implacable.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 6, Fortaleza 4, Presencia 6

Humanidad: 5

Otros Clanes



El Feudo alberga a varios Ravnos, vinculados a los numerosos Gitanos que viajan por la región y que mantienen buenas relaciones con la rama española de su Clan. Estos Ravnos han creado una red de contrabando de antigüedades y de obras de arte entre España y Francia.

Toulouse, una de las capitales europeas del Bel Canto, es un lugar turístico principal para las Hijas de la Cacofonía, aunque ninguna de ellas reside de forma permanente, pues su presencia no es tolerada por el Marqués (que parece conocer su reputación de sembradoras de discordia).

Secretos



maury, Príncipe Toreador de Occitania, continúa con vida...no es otro que Soliman, el despreciable "Malkavian" que se dice que es chiquillo de Nathanael. El 13 de Septiembre de 1793 el Príncipe y su corte se habían reunido en una posada particular cerca de Toulouse para terminar los preparativos de su marcha a

Barcelona, donde les esperaba Aymeric. El edificio fue atacado por una horda de vampiros armados de estacas, sables y antorchas. Durante la matanza que siguió todos los Toreador fueron destruidos, excepto Amaury, a quien un misterioso desconocido capturó al borde de la muerte...Los autores de la masacre fueron los Brujah Iconoclastas de la cuadrilla de Ferdinand, que obedeciendo las órdenes de su líder decidieron apoderarse del poder eliminando definitivamente al Príncipe y sus descendientes. Los Brujah no supieron jamás que Ferdinand no servía únicamente a la causa de su Clan, sino también formaba parte de los planes de Nathanael, un miembro del Sabbat encargado de sembrar el caos para desestabilizar a la Camarilla local. Así la eliminación de los Toreador fue atribuida a los Ventrue de Burdeos, a los Brujah del Feudo y a los Toreador de París, pues todos salían beneficiados al deshacerse de Amaury y de su corte. Es interesante percibir que incluso actualmente todas las facciones sospechan unas de otras como responsables de la matanza.

Después de haber tomado el control de Ferdinand mediante sus poderes de Dominación y Dementación, Nathanael esperaba poder dirigir el Feudo en secreto dejando a los Brujah al frente y haciendo que se enfrentaran en solitario a las consecuencias de su golpe de estado. Deseoso de conservar una alternativa en caso de que la situación se volviera en su contra, se llevó al Príncipe Amaury lejos de la matanza, y paulatinamente lo hizo caer en la locura utilizando su disciplina de Dementación. Para que ninguna persona pudiera identificar al Príncipe hizo que su aspecto fuera modificado por uno de sus aliados Tzimisce...

Si el antiguo Príncipe recuperara la memoria y demostrara su identidad, nadie se opondría, al menos teóricamente, a que recuperara su feudo, pues el Tratado de las Dos Rosas continúa vigente y garantiza su soberanía. François Villon estaría obligado a reconocer los derechos de Amaury o traicionaría su palabra ante toda la Camarilla. En el segundo caso este golpe de efecto tendría consecuencias que traspasarían los límites del Feudo y asestarían un duro golpe a la Hegemonía parisina.

Nathanael, siempre presente y dueño de las acciones del Brujah Ferdinand, espera el momento en que sus superiores le encarguen restablecer los recuerdos y el rostro de Amaury, creando de este modo una situación que desestabilice el poder de la Camarilla y sirviendo así de diversión o de pretexto para un plan de mayor envergadura...

Sugerencias de aventuras: Un misterioso patrono (sin duda Aymeric) pide a los Pjs. que pongan fin a los problemas causados por Soliman, pues su actitud irresponsable constituye una amenaza para la Mascarada. Los personajes lo encuentran en el momento en que el Malkavian escapa de un misterioso complot. Bajo un estado de shock recupera una parte de sus recuerdos ¿Confiará en los personajes? ¿Conseguirán estos desenmascarar a quien les ha ordenado a asesinar al "Malkavian", y los motivos que llevaron a ese encargo? ¿Cuáles serán las consecuencias de sus revelaciones?

El Feudo de Marsella

Presentación



undada en el siglo VII a.C. por colonos griegos, la ciudad de Marsella es sin duda alguna la más antigua de las ciudades del territorio francés. En el Mundo de Tinieblas es igualmente uno de los Feudos vampíricos más viejos, pues entre sus fundadores se encontraban vampiros de los clanes Brujah y Toreador. Con una Historia Antigua muy rica y anterior al resto de Francia, Marsella también ha dado muestras de una fuerte identidad cultural. Esta identidad ha proporcionado una serie de tópicos pintorescos para los turistas y le ha otorgado una reputación de corrupción y violencia que suele hacer acto de presencia en los medios de comunicación. En el Mundo de Tinieblas esta triste reputación no es más que un pálido reflejo de la realidad, pues Marsella es el escenario de enfrentamientos ocultos durante varios siglos que implican a diferentes facciones, entre ellas el Sabbat, los Giovanni y los Seguidores de Set. El Marqués actual, un empresario Ventrue llamado Villeneuve, es una figura surgida de entre los miembros de la Primogenitura, bajo los que sólo ejerce una influencia nominal. La Camarilla jamás ha establecido un verdadero control sobre la ciudad y varios vampiros marseleses están persuadidos de que el destino de su ciudad todavía descansa en las manos de los Matusalenes que la fundaron. Actualmente la situación local parece encaminarse hacia un completo caos, provocando gran inquietud de los vampiros de París, para quienes Marsella es un ejemplo de decadencia.

Tema y Ambiente



tema: Refractaria a la Hegemonía impuesta desde París, Marsella es la ciudad de la diferencia. Ferozmente independiente, a pesar de una sumisión teórica al Príncipe François Villon, la ciudad aprecia claramente su libertad, pero también debe hacer frente a las intrigas y peligros que amenazan su unidad. Los principales temas del Feudo son la rivalidad con París, el precio de la independencia y la necesidad de unirse frente al avance de la guerra.

Ambiente: En el Mundo de Tinieblas, Marsella es una ciudad agitada, donde todo está siempre en movimiento y el futuro es incierto. Para los vampiros llegados del exterior la ciudad parece ser una especie de exótica y cosmopolita Babilonia. Podrán constatar de primera mano que las antiguas costumbres rigen por

encima de las reglas y normas de la Camarilla y que los siglos de intriga han provocado una situación problemática y decadente.

Marsella a menudo es percibida por el visitante como la ciudad de todos los contrastes. En tanto que escenario para una Crónica, Marsella es un verdadero mosaico, donde los vestigios de un pasado rico en múltiples influencias culturales constituyen las señales de un presente marcado por una grave crisis: recesión, urbanización aleatoria, polución, crimen, violencia y corrupción...

Trasfondo Histórico



a verdadera Historia de los orígenes de Marsella es muy diferente a la que cuentan los libros o leyendas locales, pues la ciudad fue fundada por la iniciativa de exiliados Brujah y Toreador llegados de Focea, una ciudad estado griega de Asia Menor. La pequeña comunidad vampírica de Massalia se organizó de forma más o menos democrática y el gobierno de la ciudad estaba dirigido por un Consejo donde cada vampiro disponía de un voto. Bajo el doble impulso de los pensadores Brujah y los artistas Toreador y gracias a la gran libertad que los Cainitas dejaron a sus habitantes mortales, la ciudad adquirió rápidamente un lugar

importante en el mundo mediterráneo.

Este equilibrio relativo no tardó en deteriorarse, y las disensiones entre ambos clanes alcanzaron su punto crítico durante la época de la Primera Guerra Púnica (siglo III a.C.). Los Brujah de Marsella eran partidarios de una alianza con sus hermanos de Cartago, mientras que los Toreador eran partidarios de aproximarse a los Ventrue de Roma. El enfrentamiento entre ambos bandos terminó con la victoria de los Brujah, cuya habilidad política y guerrera era superior a la de los Toreador. Pero estos últimos, decididos a contrarrestar la arrogante influencia de los Brujah de Massalia, se aliaron con varios vampiros de Roma y las legiones romanas (acompañadas por legiones fantasmales enviadas por Caronte) acudieron en "socorro de la ciudad" en el año 102 a.C., trayendo con ellos a varios vampiros Ventrue y Lasombra.

A los ojos de los mortales la ciudad de Massalia llamó a Roma en su ayuda para defenderse contra los "bárbaros" galos, pero para los vampiros este acontecimiento marcó el comienzo de un conflicto milenario... Los aliados romanos de los Toreador de Massalia les permitieron vencer definitivamente a los Brujah, pero su ayuda estaba lejos de ser desinteresada. Massalia ocupaba un lugar privilegiado en el comercio del Mediterráneo Occidental y constituía un poderoso aliado para los Cainitas de Roma, que se mostraron mucho más ambiciosos de lo que los Toreador habían previsto...



En el espacio de unas décadas los vampiros romanos que se habían instalado en Massalia expulsaron a los Toreador del poder. Massalia se convirtió en el escenario de una nueva lucha invisible, en esta ocasión entre los Ventrue y Lasombra, en la que los Toreador fueron reducidos al papel de simples peones en una ciudad en cuya fundación habían participado. Este conflicto no era más que un ejemplo de la guerra que enfrentaba a los Ventrue y Lasombra por el control de Roma, de la que la guerra entre Julio César y Pompeyo sólo fue un reflejo histórico. En Massalia la guerra se tradujo rápidamente en la victoria de los Lasombra, que consiguieron asesinar a los líderes Ventrue y se apoderaron de la ciudad. Instauraron un Consejo que reunía a los diferentes clanes, con la intención de dirigir los asuntos locales de forma concertada, pero que pronto se reveló como la fachada de un parlamento, totalmente manipulado por los Lasombra. Comenzó un largo reinado de tinieblas en el que los Lasombra utilizaron el poder comercial de su dominio para incrementar su influencia en todos los reinos del Mediterráneo. Sólo algunos Ventrue conservaron alguna influencia secreta sobre los asuntos de la ciudad.

Durante la Edad Media Xarca (la más anciana de los Lasombra de la región) se convirtió en una de las más poderosas representantes de su clan en Europa y una poderosa adversaria del Ventrue Alexander, que durante la misma época gobernó la ciudad de París y el Reino de Francia. Aparentemente unida al Condado de Provenza, la ciudad se unió en el año 1246 a las posesiones del Reino de Nápoles, del que también formaba parte Sicilia y donde dormía el mismísimo Antediluviano Lasombra...El reinado de Xarca y sus discípulos fue bruscamente interrumpido por la revuelta que segó las filas del Clan Lasombra durante las Guerras Anarquistas. Aunque la mayoría del Clan se unió al Sabbat después de la destrucción del Antediluviano Lasombra, Marsella no fue perdonada y Xarca sufrió la misma suerte que otros antiguos Guardianes, siendo destruida. A continuación siguió un periodo de caos durante el cual la ciudad cayó en manos del Sabbat y poco después fue conquistada por los representantes de la naciente Camarilla.

En 1481 la ciudad pasó al control de Francia y se convirtió en el dominio de Marius, un Brujah que deseaba convertir Marsella en una nueva Cartago. Ferozmente independiente, Marius rechazó cualquier tipo de alianza con el Clan Toreador, que entonces gobernaba la mayor parte de Provenza y Occitania. Cuando los Toreador se apoderaron de París y de las riendas del poder real, Marius y sus seguidores rechazaron todo compromiso y se encontraron completamente aislados en el plano político. Enfrentado a una situación precaria, el Príncipe Marius tuvo que tomar medidas extremas para asegurar la independencia de su Feudo, y la nueva Cartago se

convirtió rápidamente en una dictadura. El poder económico y la situación estratégica de Marsella no tardaron en atraer la atención de los Seguidores de Set, cuya influencia comenzaba a extenderse por toda la costa mediterránea.

Obsesionado por las intrigas elaboradas por sus enemigos Toreador y Ventrue, Marius descuidó completamente la amenaza Setita. En 1720 una importante colonia de Seguidores de Set desembarcó en el puerto de Marsella, trayendo con ellos una terrible epidemia de peste que diezmo la población de la ciudad. La plaga causó la destrucción de varios Cainitas, a semejanza de la Peste Negra que se había extendido por Europa durante la Guerra de los Cien Años. El propio Marius sucumbió ante la Muerte Negra y su desaparición provocó una oleada de pánico entre sus seguidores, y la mayoría huyeron lejos de la ciudad infectada. Pero algunos irreductibles Brujah Idealistas decidieron permanecer y resistir a los Seguidores de Set. Bajo el liderazgo de un antiguo llamado Gorias, los Brujah marseleses pidieron ayuda a todos sus hermanos de Francia, de España y de Italia. La legendaria solidaridad del Clan Brujah fue mucho más allá de las esperanzas de Gorias y de sus partidarios, cuando varias docenas de vampiros acudieron al rescate.

Tras varios años de una guerra especialmente mortal para ambos clanes, los Setitas fueron vencidos y obligados a abandonar la ciudad ante Gorias y sus aliados. Marsella se convirtió entonces en un faro para todos los Brujah de Europa Occidental, un símbolo de la unidad y valentía del Clan. En 1757 el Feudo proclamó oficialmente su independencia de la Camarilla y se convirtió en una República Libre, plasmando durante un tiempo los sueños visionarios de Marius y restaurando las antiguas tradiciones de sus fundadores Brujah. El nuevo Consejo jugó un papel decisivo en la evolución de la situación política en Francia. Varios historiadores Cainitas también consideran a los Brujah Marseleses como los verdaderos instigadores de la Revolución de 1789. Estos historiadores también sitúan en la Revolución Francesa el comienzo de la decadencia de la República Libre. La insurrección escapó por completo al control del Clan Brujah y varios defensores de la revolución cayeron bajo la influencia de sus enemigos, los Ventrue y los Seguidores de Set.

Desbordados por los acontecimientos, los Brujah intentaron redirigir la situación favoreciendo el ascenso de Napoleón Bonaparte, pero fueron completamente rechazados por las ambiciones del general corso. El enfrentamiento vampírico se volvió a favor de los Ventrue fortalecidos por la creciente prosperidad económica y apoyados por el interés de la Camarilla parisina por "restablecer el orden" en Marsella. En 1817 el Ventrue Villeneuve fue nombrado oficialmente Marqués de



Marsella por el Príncipe de París. Fue el comienzo de una nueva era de desarrollo del comercio colonial, periodo que alcanzó su punto culminante con la apertura del Canal de Suez en 1869.

Las ambiciones coloniales del Marqués tropezaron rápidamente con la competencia de los Ventrue ingleses y de las conspiraciones ocultas de los Seguidores de Set. En la propia ciudad de Marsella el Marqués nunca consiguió imponer completamente las leyes de la Camarilla y se encontró constantemente enfrentado con los miembros de la Primogenitura, habituados a manejar sus asuntos sin ninguna interferencia exterior. Esta situación política particular, que ha perdurado hasta la época actual, favoreció evidentemente los intereses y ambiciones de facciones ajenas a la Camarilla, comenzando por el Sabbat, que se dice se encuentra muy presente en la ciudad.

Política



Marsella es el escenario de enfrentamientos cada vez más violentos entre las diferentes formaciones que tratan de controlar la ciudad. Las facciones más importantes son cinco: la Camarilla (unida en torno al Marqués y apoyada desde París), los Anarquistas (que se benefician de la ayuda apenas disimulada del Primogénito Brujah), los Giovanni, los Seguidores de Set y el Sabbat. Esta última secta está más implantada en Marsella que en los demás Feudos franceses reunidos. La presencia de los Assamitas y los Ravnos no hacen más que complicar una situación ya inestable, y parece que Marsella sea el punto central de una guerra civil vampírica, cuyo resultado bien puede afectar al equilibrio europeo.

Los Clanes

Brujah



Constituyen uno de los clanes más numerosos de Marsella y muchos consideran la ciudad como su Feudo. Aquí como en otros lugares el Clan está dividido en diferentes facciones. Los Idealistas se consideran los herederos espirituales del antiguo linaje de los fundadores de la ciudad, mientras que los Iconoclastas forman la columna vertebral del movimiento Anarquista, uno de los más poderosos de Francia.

Gorias

Abrazado a finales del siglo XIV por el legendario Marius, el Idealista Gorias es el representante de su clan

en la Primogenitura de Marsella y es uno de los antiguos más influyentes de la Camarilla local. Dentro de la secta es el principal adversario del Marqués Villeneuve, a quien considera un usurpador. Su objetivo previsto es derrocar a los Ventrue del poder y restablecer la antigua "República Libre" de la que era el dirigente. Según los Ventrue, Gorias es el líder que se encuentra detrás de varias células Anarquistas instaladas en Marsella y en otras ciudades francesas. Poderoso y temible, prácticamente no se muestra jamás en público, prefiriendo actuar mediante la representación de otros Brujah más jóvenes. Según la leyenda, se dice que durante su existencia mortal fue un hereje que publicó varios escritos y fomentó numerosas revueltas contra el Papa exiliado en Avignon. Actualmente Gorias es el vampiro más viejo conocido en Marsella, y uno de los más viejos de Francia.

Generación: 6ª

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 6, Dominación 3, Fortaleza 4, Potencia 6, Presencia 7

Humanidad: 5

Valeria

Figura emblemática del movimiento Anarquista del sur de Francia, en Italia y en España, Valeria fue, en su existencia mortal, una joven militante comunista italiana. Se unió a las Brigadas Internacionales durante la guerra civil española y fue Abrazada en 1937 por el Brujah Salvador García. Sin embargo, ella se negó a acompañar a su sire a California después de la caída de Barcelona ante los ejércitos franquistas y decidió permanecer en Europa para continuar la lucha contra las dictaduras fascistas. Algunos rumores indican que ella es una de las organizadoras secretas del renovado terrorismo de extrema izquierda que ensangrentó Italia durante la década de 1970. A mediados de los años 80 Valeria se trasladó a Marsella para coordinar a los diversos grupos Anarquistas con la ayuda y la protección oficiosa de Gorias. Violenta y apasionada, Valeria es una Iconoclasta fanática, dispuesta a todo por el triunfo de la Causa. Se dice que el Marqués Villeneuve ha firmado un contrato con los Assamitas para suprimirla.

Generación: 10ª

Disciplinas: Celeridad 5, Fortaleza 2, Ofuscación 2, Potencia 4, Presencia 3

Humanidad: 4

Malkavian



Marsella siempre ha atraído a numerosos Malkavian. Algunas leyendas persistentes afirman que bajo el subsuelo de la ciudad se encuentra un gran santuario del Clan, la inmensa biblioteca secreta de Valentinus, un Matusalén de origen romano o bizantino.

La existencia de este lugar, que contiene numerosos manuscritos sobre la Historia y el porvenir de los Hijos de Caín, es generalmente considerada por los demás clanes como una fábula de los Malkavian.

Nosferatu



Constituyen sin duda el Clan mejor informado sobre los acontecimientos que afectan a las diferentes facciones de la ciudad. Su papel de espías e informadores les proporciona una influencia considerable, incluso sobre el propio Marqués. Como en París el subsuelo de Marsella contiene un reino subterráneo, un auténtico laberinto de galerías, con túneles y refugios secretos y ocultos. Se desconoce exactamente cuántos Nosferatu merodean en las cloacas, ni cuándo se abrieron las alcantarillas más antiguas donde más de un imprudente Nosferatu ha desaparecido.

Memnon

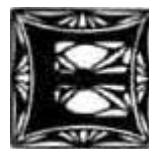
Este misterioso personaje, cuya edad exacta es desconocida, parece ser el líder supremo de los Nosferatu de Marsella, que le han otorgado el título de "rey". Si los distintos rumores son ciertos, Memnon es un Matusalén y el verdadero dueño de la ciudad. Para conservar su dominio sobre la política local posee varios acuerdos con todas las facciones presentes, incluidos el Sabbat, los Giovanni y los Seguidores de Set y mantiene deliberadamente la ciudad en el caos y la incertidumbre.

Generación: 5ª

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 4, Celeridad 4, Dominación 6, Fortaleza 5 Ofuscación 8, Potencia 5, Presencia 5

Humanidad: 2

Toreador



En Marsella la mayoría de los Toreador proceden de antiguos linajes provenzales, italianos o españoles y destacan en el ámbito de las artes líricas. Ferozmente hostiles a la Hegemonía parisina, mantienen buenas relaciones con los Brujah más moderados y se muestran abiertamente desafiantes hacia el Marqués Villeneuve. En el ámbito artístico su influencia es de ámbito regional, en gran parte debido a las intrigas de sus rivales parisinos.

Gabrielle

Legado del Príncipe de París y Guardiana del Eliseo, esta Ancilla es particularmente impopular entre los Toreador de la ciudad que la consideran una traidora y rechazan reconocer su autoridad. Ambiciosa y

determinada, ha rechazado los favores del Marqués, que le ha otorgado la custodia del Eliseo y el derecho de Abrazo sobre varios artistas de la ciudad. Su gran influencia en el ámbito de las artes no hace sino incrementar la hostilidad de los demás Toreador ante su presencia. Su principal objetivo es impedir cualquier alianza entre la rama marsellesa de su clan y los Brujah de Gorias, coalición que podría comprometer la autoridad ya frágil del Feudo de París sobre los asuntos de la ciudad. El Atrio de Marsella es un club nocturno llamado L'Inmortelle (La Inmortal).

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 3, Dominación 3, Presencia 5

Humanidad: 6

Maxime

Chiquillo de la ilustre Geneviève Orseau, era el Guardián oficial del Eliseo marsellés hasta que el Marqués Villeneuve le retiró del cargo en beneficio de Gabrielle. Representante de su clan en la Primogenitura, Maxime es el líder de los Toreador marselleses, opuestos a la Hegemonía parisina y el enemigo jurado de Gabrielle “la usurpadora”. Dotado de un carisma poco común y de una gran habilidad política, Maxime está tratando de unir a todos los Toreador del sur de Francia bajo sus órdenes, con el objetivo de provocar una ruptura con el Príncipe de París. Este proyecto le ha llevado a considerar una alianza con los Brujah de Gorias, igualmente deseosos de separar Marsella de la Hegemonía de la capital. Sin embargo, varios siglos de enfrentamiento entre los dos clanes no se pueden olvidar tan fácilmente...

Generación: 6ª

Disciplinas: Auspex 6, Celeridad 5, Dominación 6, Fortaleza 4, Presencia 7

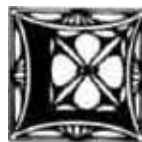
Humanidad: 5

Tremere



legados a Marsella poco después de la caída de la República Libre de los Brujah, jamás han sido aceptados por los demás clanes de la ciudad. Su posición es precaria y está constantemente amenazada, y no se hubieran podido instalar en el Feudo sin aliarse con el Marqués Villeneuve, del que constituyen el principal apoyo dentro de la Camarilla local. Su ayuda explica en gran parte el hecho de que Villeneuve se mantenga en el poder, pero esta alianza obliga a los Tremere de Marsella a mantener una gran cautela y prudencia en sus intrigas políticas. Su presencia en la ciudad depende directamente del poder y la buena voluntad del Marqués.

Ventruue



a mayoría de los Ventruue de la ciudad están asociados a los medios financieros y políticos de la región, terreno en el que deben hacer frente a la creciente influencia de los Giovanni.

El Marqués Villeneuve

Abrazado a principios del siglo XIX por un Ventruue parisino, Villeneuve es un vampiro representativo de los Ancillae Ventruue que surgieron con la Revolución Industrial y que no están ligados a la antigua aristocracia, sino a la alta burguesía de los negocios. Patrono de la renovación económica de Marsella en el siglo XIX con la apertura del Canal de Suez y la expansión del comercio colonial, el Marqués dispone de una considerable influencia en los medios financieros y políticos de la región. Sin embargo, jamás ha conseguido asentar su autoridad sobre el resto de los miembros de la Primogenitura, habituados a intrigar sin preocuparse de ninguna autoridad central. Esta peculiar situación convierte a Villeneuve en un Marqués de nombre, mucho menos temible que otros vampiros de Marsella como Memnon o Gorias. Firmemente resuelto a afirmar su poder frente a estos antiguos que continúan actuando como si no existiera, Villeneuve ha establecido una alianza con los Tremere, lo que le ha permitido consolidar cierta influencia sobre sus súbditos. Amargado y arrogante, se muestra voluntarioso y despótico cuando tiene ocasión y su desconfianza hacia la Primogenitura se ha convertido con los años en una verdadera obsesión. Demuestra igualmente un vivo resentimiento hacia el Príncipe de París, al que le pide que le ayude y que haga lo que sea para apoyarle en su lucha contra los adversarios de la Camarilla.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 3

Roche

Abrazado por Villeneuve en los años treinta, este vampiro cumple las funciones de Regente y Preboste. Un antiguo jefe mafioso ligado al hampa marsellesa durante los años veinte, Roche se convirtió en ghoul del Marqués antes de ser su chiquillo y su brazo derecho. Aunque seductor y elegante, lo que le ha valido el sobrenombre de “El Teniente” no tiene nada que ver con la imagen estereotípica del Ventruue cortés y refinado. Roche jamás ha abandonado sus maneras de matón y compensa su ausencia de modales con un carisma natural y una sangre fría a toda prueba. Su influencia en el seno de la mafia

local ha decrecido considerablemente en los últimos años, en gran parte debido a los Giovanni.

Generación: 9ª

Disciplinas: Celeridad 3, Dominación 4, Fortaleza 3, Presencia 4

Humanidad: 3

Assamitas



Con la prohibición expresa de instalarse en París por un decreto del Príncipe, los Assamitas han elegido Marsella como centro de sus actividades en Francia. Su líder, únicamente conocido bajo el título de Bey, ejerce una considerable influencia sobre la mafia argelina de la ciudad, y posee numerosos contactos en los países del Maghreb. Frecuentemente solicitados por las distintas facciones, los Assamitas de Marsella han terminado por convertirse en un elemento indispensable de la vida política de la ciudad. Igualmente, este clan parece ser el único preparado para luchar con eficacia contra la creciente influencia de sus enemigos jurados: el clan de los Seguidores de Set.

Giovanni



Con Niza y Lyon, Marsella es una de las “plazas fuertes” del Clan Giovanni en Francia. En los últimos veinte años su poder no ha dejado de crecer en el Feudo, debido sobre todo a su poder financiero y a sus estrechos lazos con algunas familias de la mafia italiana, cada vez más activa en Marsella y en toda la Costa Azul. Los dos principales instrumentos del poder Giovanni en la región son los casinos y el ámbito inmobiliario. Los Giovanni también se encuentran implicados en la llamada “guerra de las clínicas” que estalló hace unos años en la Costa Azul y han establecido algunos acuerdos con los fantasmas locales. Actualmente los Giovanni marseleses tienen un enorme potencial financiero y político que sobrepasa incluso al del Marqués y sus aliados, y resulta evidente que el Clan está tratando de tomar el control de la ciudad, como ya ha hecho en Niza y Las Vegas.

Seguidores de Set



Aunque se sospecha que los Setitas han estado presentes en Marsella desde época romana, no existe una certidumbre concreta hasta 1720, cuando la peste se abatió sobre la ciudad. Después de ser vencidos por los Brujah de Gorias, los Setitas aprovecharon los desórdenes producidos por la Revolución Francesa para infiltrarse de nuevo en la ciudad



a finales del siglo XVIII, aprovechando el regreso desde Egipto de los ejércitos de Bonaparte. Al principio parecieron interesarse en el comercio colonial y en los productos africanos (armas, esclavos, etc.), pero solamente a partir de 1930 con la aparición del mercado de las drogas, los Setitas extendieron su influencia secreta y corruptora sobre Marsella. Actualmente controlan indirectamente la casi totalidad del tráfico de estupefacientes implantado en la ciudad (la famosa "conexión francesa"). Su éxito en este dominio les ha proporcionado la enemistad de los Giovanni y los dos clanes están comenzando a enfrentarse mediante la guerra de bandas. Los únicos adversarios a los que los Setitas verdaderamente temen son los Assamitas, contra los que intentan azuzar por todos los medios a los Clanes de la Camarilla.

Ravnos



bierta a los Clanes independientes debido a su peculiar situación política, situada en una región tradicionalmente muy frecuentada por los Gitanos, Marsella es sin duda la ciudad francesa que acoge a un mayor número de Ravnos. Aunque la mayoría sólo residen ocasionalmente, una pequeña rama del clan se ha sedentarizado con el paso de los siglos y contribuye activamente a aumentar el caos actual. Su "reina" Tanis dirige una red de contrabando de arte que le aporta a la vez el favor y la enemistad de numerosos Toreador franceses, italianos y españoles.

El Sabbat



arsella es la ciudad francesa donde el Sabbat está mejor implantado y posee más influencia. La presencia de la secta en la ciudad es bastante discreta. El Sabbat marsellés está dirigido por Lasombra que prefieren la manipulación y la intriga a la violencia abierta, a semejanza de sus hermanos madrileños. En Marsella la principal herramienta del Sabbat es la familia de aparecidos Grimaldi, muy presente en el ámbito político, financiero, mediático y criminal de la ciudad. Tras los Lasombra los clanes más representados en el Sabbat marsellés son los Brujah y Nosferatu antitribu, cuyos miembros se encuentran generalmente infiltrados en el seno de la Camarilla local.

Secretos



emnon, el misterioso "rey" de los Nosferatu, es en realidad miembro de la terrible Mano Negra, una antigua sociedad secreta de varios milenios de edad. Esta secta y sus objetivos están ampliamente

descritos en el suplemento "Secretos Sucios de la Mano Negra".

Xarca, la antigua Reina Lasombra de Marsella, no fue destruida con sus descendientes durante el siglo XV sino que escapó del incendio de su templo subterráneo ayudada por miembros de su linaje infiltrados en el Sabbat. Decidida a vengarse, cayó voluntariamente en letargo en una cripta oculta. Después de haber dormido durante más de cinco siglos, ha salido recientemente de su profundo sueño. En un estado semiletárgico, actualmente dirige en secreto los actos de algunos vampiros de la ciudad, y sus principales peones son, en una cruel ironía del destino, los Lasombra del Sabbat. ¿Qué ocurrirá cuando Xarca se despierte completamente y decida recuperar la ciudad que fue suya? La respuesta, Narradores, está en vuestras manos...

Clan: Lasombra

Generación: 4ª

Disciplinas: Auspex 7, Celeridad 5, Dominación 9, Fortaleza 6, Potencia 7, Presencia 7, Obtenebración 9, Taumaturgia 4

Humanidad: 0 (Nota del Traductor: A efectos prácticos Xarca sería una peligrosa criatura, completamente privada de Humanidad, aunque si se quiere darle algo más de racionalidad a sus movimientos propongo otorgarle un valor adecuado en la Senda de la Noche).

***Sugerencias de aventuras:** Perseguidos por los miembros del Sabbat los Pjs. deben refugiarse en los subterráneos de Marsella, donde son perseguidos por los agentes de Memnon. Finalmente terminarán por tropezarse con el ataúd de Xarca. ¿Intentarán esconderse allí?*

El Feudo de Lyon

Presentación



Este Feudo, que se extiende sobre las ciudades de Saint-Étienne y Grenoble, tiene como capital la ciudad del mismo nombre. Actualmente Lyon es la tercera ciudad en población de Francia, y durante largo tiempo ha sido uno de los principales centros económicos del país. En el ámbito vampírico el Feudo está gobernado por un Marqués Ventrue tradicionalista que no oculta su rechazo hacia el Príncipe de París. Antigua capital de la Galia romana, esta ciudad siempre ha manifestado una gran voluntad de independencia respecto a París. En el Mundo de Tinieblas la rivalidad que opone a la capital tiene su origen en las luchas de influencia que han afectado a los clanes y a las diferentes facciones a lo largo de su Historia. Este antagonismo afecta a la existencia de todos los vampiros del Feudo, forzados a tomar posición en un conflicto cuyos motivos no alcanzan a comprender.

Tema y Ambiente



ema: Lyon es un Feudo cerrado, deliberadamente aislado por el Marqués de toda influencia extranjera, y donde la situación política no es la que parece a primera vista. Los temas principales del Feudo son los poderes que afectan a la política y a la Historia en la existencia mundana, el derecho sobre la tierra y la necesidad de ver más allá de las apariencias.

Ambiente: Lyon es quizás el único Feudo de Francia donde el ambiente difiere de forma radical según el punto de vista de un mortal o de un Hijo de Caín. En su superficie la ciudad es activa e independiente, orgullosa de su Historia pasada y presente. Sin embargo, como todas las demás grandes ciudades del Mundo de Tinieblas posee un lado oscuro donde aparecen los viejos demonios: corrupción, violencia urbana, exclusión social, recesión económica, polución endémica...pero todo esto no es nada en comparación con lo que deben afrontar los vampiros de este territorio. El Feudo es dirigido por un Marqués cada vez más despótico, cuyo aislamiento está motivado por la pura y simple paranoia. Los Cainitas de Lyon y sus alrededores entran desde su Abrazo en un



mundo lleno de sospechas, soledad y de falsos rostros, donde es necesario desconfiar de todo y de todos.

Trasfondo Histórico



Lugdunum fue la capital de la Galia romana desde su fundación en el siglo I a.C., gobernada por un Príncipe Ventrue llamado Magnus, un Cainita procedente del linaje del prestigioso Camilla, uno de los maestros secretos del Imperio Romano. Rápidamente, la prosperidad económica y la localización estratégica de la ciudad atrajeron la atención de los Lasombra, ya instalados en Marsella desde años atrás y el Príncipe tuvo que defender a menudo su ciudad contra las conspiraciones traicioneras. Comprendiendo que no podrían vencer al astuto Magnus mediante el engaño, los Lasombra decidieron emplear la fuerza: Una noche del año 65 el palacio de Magnus fue destruido por el fuego que se extendió a una gran parte de la ciudad de Lugdunum. Algunos meses después otro incendio similar arrasó Roma, y el propio Camilla desapareció en extrañas circunstancias.

Después de desembarazarse de Magnus y de sus chiquillos los Lasombra se apoderaron rápidamente de Lugdunum aprovechando la confusión que reinaba entre las filas de sus enemigos Ventrue. Así la dominación Lasombra se extendió desde Massalia a Lugdunum,

creando un extenso dominio completamente controlado por el Clan de las Sombras. Después de que Constantino impusiera la fe cristiana como religión oficial del Imperio Romano, los Lasombra comprendieron que habían subestimado la “nueva religión” y comenzaron a extender su influencia en el seno de la Iglesia. Desde el siglo III controlaban completamente el arzobispado de Lugdunum, sede del Primado de las Galias.

Después de ser ocupada por los Burgundios y después por los Francos, la ciudad pasó a formar parte del reino independiente de Lotaringia, después al reino de Borgoña-Provenza y finalmente terminó por integrarse en el Sacro Imperio. Todas estas fluctuaciones del poder temporal no comprometieron el dominio que los Lasombra habían implantado sólidamente en la Iglesia local y se convirtieron en maestros del arte de manipular a los dirigentes mortales. El inevitable traspaso de Lyon al reino franco obligó al Clan Lasombra a hacer frente a las ambiciones de los Ventrue de Borgoña, decididos a tomar el control de una de las ciudades más ricas del país. En el siglo XII estalló una guerra por la soberanía que enfrentó al Conde de Forez con el Arzobispo de Lyon, señor legítimo de la ciudad. Este conflicto, que se prolongó durante varias generaciones, ocultó en realidad un enfrentamiento entre los Lasombra, que manipulaban al Arzobispo, con los Ventrue borgoñones, que controlaban la Casa del Conde de Forez. Oficialmente la lucha terminó con la victoria de la Iglesia, pero la situación



atrajo la atención del rey de Francia, que multiplicó sus injerencias en los asuntos de la ciudad.

Comprendiendo que no podían luchar solos contra los maestros secretos de Lyon, los Ventrue de Borgoña pactaron con el poderoso Alexander, Príncipe de París y señor de la realeza francesa. Este último vio la ocasión de asestar un golpe decisivo a la influencia de los Lasombra en la Iglesia de Francia. A principios del siglo XIV, Felipe el Hermoso sometió definitivamente la capital de la Galia a su autoridad y los Lasombra no tuvieron otra elección que abandonar la ciudad ante sus enemigos. El nuevo Príncipe, Carlos el Sabio, era un Ancilla reconocido por su clarividencia. Fue el instigador que estuvo detrás de la creación de la Comuna Burguesa de Lyon y convirtió su ciudad en uno de los grandes centros mercantiles del Reino de Francia.

Precursor de los ideales de la Camarilla, Carlos el Sabio decidió abrir su feudo a otros clanes; deseoso de liberarse progresivamente de la influencia de Alexander, se aproximó a los Toreador italianos y a los Brujah Idealistas del sur de Francia. Bajo su impulso Lyon se convirtió en uno de los principales centros del Renacimiento y el Humanismo en Francia. Brujah y Toreador no fueron los únicos que se beneficiaron del nuevo gobierno, y entre los numerosos banqueros italianos que acudieron a instalarse en Lyon se adivinaba ya la sombra del joven Clan Giovanni, que encontró una ocasión única para extender su influencia.

Durante esta época en París los descendientes de Alexander perdieron progresivamente su control sobre los asuntos del reino en beneficio de los Toreador. La llegada de Beatrix y sus seguidores al poder provocó una auténtica guerra civil que se extendió a toda Francia, bajo la apariencia de un conflicto entre Católicos y Hugonotes. En Lyon esta guerra dividió a Ventrue, Brujah, Toreador y Tremere y en 1572, deseoso de mantener la paz de su Feudo, Carlos (así como otros líderes Ventrue) se presentaron en París para negociar con el nuevo Príncipe. Carlos apenas consiguió escapar de la Matanza de San Bartolomé, que sirvió de pretexto para la eliminación de numerosos Ventrue hostiles a la Hegemonía Toreador. Al regresar a su feudo Carlos el Sabio tuvo que hacer frente a un golpe de estado de un “gobierno unificador” dirigido por los Toreador, por lo que no le quedó más opción que reconocer la soberanía de Beatrix.

En los dos siglos siguientes, Carlos trató por todos los medios de disminuir la influencia de los vampiros parisinos en su Feudo, consolidando sus alianzas con los Toreador italianos, rivales de los franceses. Durante la Revolución Francesa Carlos trató de beneficiarse de la caída de los Toreador de París reorganizando su Feudo y recuperando su título de Príncipe. Consciente de que los Brujah estaban a punto de apoderarse del poder en París si nadie se les oponía, tomó

el control de los principales jefes locales de la revuelta federalista, oponiéndose a la Convención parisina por la nueva y naciente República.

El objetivo de Carlos era unificar a los demás Marqueses y hacer que la Revolución derivase en beneficio del Clan Ventrue. Desgraciadamente para él, sus iguales no le prestaron más que un prudente apoyo, y debió enfrentarse en solitario al contraataque y poder del Clan Brujah. Lyon, principal centro de la agitación federalista, fue el escenario de una terrible represión, un preludio del período del Terror que se abatiría poco después en toda Francia. La mitad de la ciudad fue arrasada y los principales servidores mortales del Marqués, ejecutados. Traicionado por sus propios chiquillos, el propio Carlos fue entregado a los Brujah y destruido.

Los Brujah no tardaron en perder el control del gobierno francés. Bajo el liderazgo de un vampiro llamado De Vandreuil, chiquillo de Carlos, los últimos vampiros lyoneses decidieron recuperar el control de su ciudad. La extraña confusión que reinó entre los vampiros durante el Primer Imperio le permitió obtener con bastante facilidad contactos en los medios más próximos al Emperador. En cuanto a los capitales necesarios para la reconstrucción, De Vandreuil encontró una gran parte entre los Giovanni, deseosos de instalar una cierta estabilidad y prosperidad en la ciudad que ocupaban desde detrás de la escena política. En unos años, Lyon recuperó un lugar de primer plano en la economía de Francia.

Fortalecida su influencia y poder financiero, De Vandreuil intentó lograr que Villon lo reconociera como su igual. Sin embargo no contaba con la temible Madame Guil, que había proporcionado una valiosa información al Príncipe de París sobre los movimientos de los Marqueses Ventrue durante el Terror. Gracias a estas informaciones, Villon chantajeó al Marqués de Lyon y le obligó a reconocer su soberanía. De Vandreuil se encontraba en una posición comprometida, ya que había contribuido a la destrucción de su sire y con rabia en su corazón se sometió al “único y verdadero Príncipe de Francia”. Desde entonces De Vandreuil ha intentado en varias ocasiones escapar al dominio de los parisinos, pero sin éxito. También ha contribuido a la creación y desarrollo del “Movimiento Praxista”, que defiende el fin de la Hegemonía y la restitución del título y las prerrogativas de Príncipe a los Marqueses.

Política



primera vista, el Feudo parece estar gobernado con mano de hierro por un Marqués de autoridad incontestable. Ferozmente hostil a la Hegemonía de París, De Vandreuil no oculta su desprecio por “el Parisino y su corte” y realiza inmensos



esfuerzos para obtener el máximo de independencia en su Feudo, tanto en el ámbito político como el económico. En realidad, y a pesar de sus pretensiones, el Marqués de Lyon ejerce cada vez menos influencia sobre los asuntos de su propio dominio, y quienes resultan beneficiados son sus antiguos aliados Giovanni que controlan la mayor parte de los recursos políticos y financieros del Feudo.

Los Clanes

Brujah



Después de haber fomentado varias revueltas obreras en el siglo XIX, los Brujah de Lyon han terminado por subirse al orden impuesto por el Marqués y sus aliados. Débiles y desorganizados, privados de sus líderes históricos, se han replegado sobre Saint-Étienne y los suburbios de Lyon donde intentan crear un nuevo orden intentando por todos los medios evitar la vigilancia de los Nosferatu del Preboste.

Malkavian



Perseguidos por De Vandreuil y sus partidarios, los Malkavian han terminado por abandonar Lyon y la región. Los que permanecen se han unido a los Brujah en la clandestinidad o han “regresado” y sirven como informadores para los Nosferatu.

Nosferatu

Silence

Nombrado Preboste del Feudo a finales del siglo XIX, este antiguo dirige una red de contrabando subterráneo al servicio del Marqués. Es uno de los creadores de la imagen todopoderosa de De Vandreuil sobre sus súbditos y se muestra particularmente eficaz en la lucha contra los Brujah y los demás Anarquistas. A cambio, el Marqués le ha otorgado derecho de Dominio sobre el conjunto de las alcantarillas del Feudo, así como el derecho de Abrazo en varias ocasiones, tanto a él como a sus chiquillos. Silence es una figura inquietante, invisible pero omnipresente y contribuye con su mera existencia a reforzar la atmósfera opresiva del Feudo.

Generación: 6ª

Disciplinas: Animalismo 6, Auspex 4, Dominación 3, Fortaleza 4, Ofuscación 7, Potencia 4

Humanidad: 5

Toreador



a mayoría de los Toreador proceden de prestigiosos linajes italianos, por lo que muestran un soberano rechazo hacia sus parientes parisinos. En el seno de la Camarilla local los antiguos del clan constituyen uno de los principales apoyos del Marqués y no ocultan sus simpatías por sus teorías praxistas.

Madeleine D'Aunay

La más vieja de los Legados, esta antigua del linaje de Villon fue, con la siniestra Madame Guil, una de los principales protagonistas de la “restauración” del poder Toreador en 1805. En vida fue una de las mejores espías al servicio de Su Majestad Luis XIV. Su competencia y su absoluta lealtad hicieron de ella la candidata ideal para vigilar a un Marqués tan recalcitrante como De Vandreuil. Sus encuentros con los Toreador locales son extremadamente tensos y raramente frecuenta el Eliseo local, prefiriendo consagrar su tiempo a su misión “diplomática” entre el Marqués y sus seguidores.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 6, Dominación 4, Presencia 6

Humanidad: 5

Côme

Este antiguo llegado de Florencia es el Guardián del Eliseo y el representante de su clan en la Primogenitura. Su influencia explica en gran parte las relaciones privilegiadas que tienen los Toreador lyoneses y la rama florentina del Clan. Al contrario que la mayoría de los Guardianes del Eliseo, Côme no es un Farsante, sino un verdadero Artesano. Pintor, escultor y poeta, estudió bajo la tutela de algunos de los grandes maestros italianos del Renacimiento. Sin embargo, Côme reserva sus creaciones para “la élite” de su Clan y se murmura que ha osado negarse a mostrar su galería privada al Príncipe de París en persona... El Atrio de Lyon es una galería de arte nocturno que pertenece a Antonelli, un fiel servidor de Côme.

Generación: 6ª

Disciplinas: Auspex 6, Celeridad 6, Dominación 5, Presencia 7

Humanidad: 4

Tremere



Desde su instalación, bajo el gobierno de Carlos el Sabio, los Tremere han prosperado tranquilamente en Lyon. Han apoyado a los dos Marqueses sucesivos con la misma constancia y la misma

prudencia y procuran mantenerse al margen de la disputa que opone a De Vandreuil con los Toreador de la capital. Recientemente, los Tremere han descubierto la extensión del dominio de los Giovanni en el Feudo. Conscientes de que el Marqués ya no ejerce más que un poder simbólico, los Tremere han decidido pasar a la ofensiva contra los Giovanni, lo que los coloca en la posición de defensores de la Camarilla.

Morens

Regente de la Capilla de Lyon desde la Restauración, Morens muestra una integridad poco común entre los miembros de su Clan, e incluso todavía menos común para ser el Regente de una capilla Tremere. Si no puede ser considerado como un humanista benevolente, posee como mínimo la reputación de ser un Cainita extrovertido, muy alejado de la imagen estereotipada de sus congéneres, a menudo percibidos por los demás miembros de la Camarilla como manipuladores carentes de escrúpulos. Aunque evidentemente sirve a sus propias ambiciones así como a los intereses de su Clan, la guerra secreta que ha decidido librar contra los Giovanni está igualmente motivada por su voluntad de preservar la autoridad de la Camarilla sobre el Feudo.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 5, Dominación 4, Taumaturgia 5

Humanidad: 7

Ventrue

El Marqués De Vandreuil

Abrazado por Carlos el Sabio a comienzos del siglo XVII, De Vandreuil se convirtió en el señor del Feudo después del Primer Imperio. Surgido de una de las “grandes familias” de los Ventrue franceses, el Marqués es un aristócrata autoritario y arrogante que ha sabido adaptarse a la evolución social y económica del país. Bajo su fachada de gran señor se encuentra un espíritu frío y calculador, dispuesto a todos los compromisos necesarios para saciar su sed de poder. Este apetito le ha llevado a eliminar a su propio sire y a pactar con los Giovanni. Estos secretos no son conocidos por los demás vampiros, excepto el propio Villon, y estos “pequeños pecados” son el motivo de las grandes decisiones de política interior tomadas por el Marqués. También supo utilizar la muerte de Carlos el Sabio como pretexto para perseguir a los Brujah, que constituyeron los chivos expiatorios ideales, y ha comenzado a “limpiar” las filas de los Malkavian, eliminando a los individuos demasiado curiosos sobre los negocios de los Giovanni y su grado de influencia sobre los asuntos del Feudo...



Sometido a la fuerza al Príncipe de París, De Vandreuil hace todo lo posible para disminuir las inversiones de la capital en su Feudo. De todos los Marqueses es indudablemente el que más se comporta como un Príncipe, desafiando constantemente la autoridad de François Villon y de su Legado. Líder principal del Movimiento Praxista, De Vandreuil no pierde ocasión para contrariar los intereses de Villon y sus aliados.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 6, Fortaleza 5, Presencia 6

Humanidad: 4

Catherine De Vandreuil

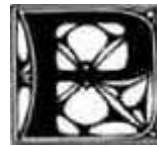
Chiquilla de De Vandreuil, Catherine fue elegida de la familia mortal del Marqués. Durante largo tiempo fue la ghoull favorita de su sire y ancestro, antes de que éste se decidiera finalmente a Abrazarla hace algunos años. Encargada especialmente de gestionar las “relaciones” públicas del Marqués, es su principal intermediaria con los mortales influyentes de Lyon y de su Feudo. Su imagen es la de la típica “mujer ejecutiva”, seductora y eficaz y Catherine sirve con devoción total a su sire y maestro.

Generación: 8ª

Disciplinas: Dominación 3, Fortaleza 1, Presencia 4

Humanidad: 7

Giovanni



resentes en Lyon desde el Renacimiento, los Giovanni no han dejado de incrementar su influencia en los medios políticos y financieros de la ciudad, acomodándose a las vicisitudes históricas tan perjudiciales para los miembros de la Camarilla local. Su poder se reforzó considerablemente después del Primer Imperio, cuando De Vandreuil les pidió ayuda para reconstruir su Feudo y consolidar su propia posición. Con el paso del tiempo la “ayuda” de los Giovanni a la política del Marqués se ha vuelto cada vez más importante, de modo que actualmente De Vandreuil ya no se encuentra en condiciones de oponerse a sus ambiciones y continúa sirviendo de parapeto para sus actividades.

Adriana

Una Ancilla de belleza glacial y espíritu de acero, Adriana es la representante del Clan Giovanni ante el Marqués. La mayoría de los demás vampiros del Feudo conocen su existencia pero están lejos de sospechar el poder real que ejercen los Nigromantes sobre De Vandreuil. Su objetivo a largo plazo es el de ayudar a que

su Clan, ya en posesión de Niza y muy implantado en Marsella, tome el control total de Lyon.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 3, Dominación 5, Nigromancia 5, Potencia 2, Presencia 3

Humanidad: 4

Secretos



omo la antigua capital de la Galia romana, Lyon es la principal base del Inconnu en Francia. Sus subterráneos se extienden bajo toda la ciudad y albergan después de varios siglos a algunos Autarcas Nosferatu,

Malkavian y Ventrue. Su líder no es otro que Magnus, el primer Príncipe de la ciudad, que no fue destruido como se creía en el gran incendio del año 65. Advertido de los planes de los Lasombra, Magnus tuvo la fortaleza de espíritu como para simular su propia destrucción antes de pasar a la clandestinidad total, como muchos miembros del Inconnu posteriormente. Después de casi dos mil años, observa en secreto la evolución de su ciudad, manipulando a las distintas facciones presentes para mantener el status quo necesario para las actividades del Inconnu, del que es el principal representante en Francia.

El Nosferatu Silence, Preboste del Marqués De Vandreuil forma parte del Inconnu y sirve a la secta fielmente. Después de haber provocado las persecuciones contra los Brujah “factores de desorden e inestabilidad”, el Inconnu se prepara para azuzar la guerra secreta entre los Giovanni y los Tremere. Estos dos clanes son particularmente despreciados por el Inconnu y sus poderes representan un peligro potencial para el secreto absoluto que mantiene el Inconnu en torno a su presencia y sus actuaciones.

Magnus, líder del Inconnu de Francia

Clan: Ventrue

Generación: 5ª

Disciplinas: Auspex 6, Dominación 8, Fortaleza 8, Presencia 8, Potencia 5, Taumaturgia 3

Humanidad: 6

***Sugerencias de aventuras:** Imaginemos que el Nosferatu Silence, amargado por la soledad decide abrazar a un joven vampiro para convertirlo en su confidente. Supongamos ahora que en una noche de locura y debilidad le revela algunos secretos demasiado pesados para soportar. Imaginemos que se da cuenta del error que ha cometido y que decide suprimir a su chiquillo. ¿Qué podría ocurrir? Nuestro Enfant Terrible podría buscar refugio entre los Pjs. y confiarles lo que sabe. A vosotros corresponde continuar la historia...*

El Feudo Del Este

Presentación



El Feudo del Este corresponde a las regiones de Alsacia y Lorena y sus principales ciudades son Estrasburgo, Metz y Nancy. La vida política se organiza en Estrasburgo, sede del Parlamento Europeo y centro de actividades de los Ventrue renovadores. Durante largo tiempo situado a caballo entre Francia y Alemania, este dominio alberga a Cainitas de estos dos países y frecuentemente se encuentra implicado en las luchas que oponen a los Ventrue alemanes con los Toreador parisinos. Enfrentada a esta difícil situación, la Marquesa Anna Schelling ha decidido actuar buscando la aproximación entre los diferentes linajes Ventrue de Francia, Alemania y el Benelux. Su gran proyecto de una Unión Europea de la Camarilla ha suscitado un gran entusiasmo en las filas de los Ancillae y los Neonatos el Clan Ventrue, pero se ha enfrentado siempre a las reticencias y hostilidades de los Antiguos, ferozmente proteccionistas.

Tema y Ambiente



tema: Habitado por vampiros franceses y alemanes, el Este es un Feudo de unidad reciente y precaria. A la ambición y dinamismo de sus dirigentes Ventrue se oponen el conservadurismo de los Antiguos y los recuerdos de varias décadas de enfrentamientos entre los vampiros de los dos países. Los principales temas del Feudo son los de conflicto entre la renovación y la tradición, del poder del pasado y del porvenir y la dificultad de aliarse con los enemigos de ayer.

Ambiente: Una ciudad de contrastes, Estrasburgo conserva los testimonios de un rico pasado histórico (catedral gótica, vestigios medievales, etc.) y los símbolos de una nueva era (tranvía ultramoderno, la sede del Parlamento Europeo, etc.). En otros lugares del Feudo el paisaje todavía conserva señales de la Revolución Industrial pasada: oficinas abandonadas, altos hornos parados, barrios obreros olvidados... En el Mundo de Tinieblas este Feudo se parece un gigantesco engaño, cuya fachada rica y atractiva recubre una realidad sombría y desesperante donde las pretendidas victorias del progreso no consiguen enmascarar los fracasos del pasado.

Trasfondo Histórico



Durante la época de Carlomagno el actual Feudo del Este ya era un lugar importante para la aristocracia germánica y los Ventrue. Durante un tiempo fue el corazón del reino franco de Austrasia, y después Lorena se unió al reino independiente de Lotaringia, antes de ser entregada, con el mismo título que Alsacia, al Sacro Imperio Germánico y de convertirse en uno de los ducados más poderosos de la época medieval. Durante casi siete siglos los Ventrue Germánicos fueron los maestros indiscutibles de la región, y a menudo tuvieron que enfrentarse a las ambiciones conquistadoras de sus parientes de Francia y Borgoña.

Hacia el año 1430 (Nota del Traductor: En el Libellus Sanguinus la fecha de la "invasión" Kyasid se adelanta hasta el siglo XII) se produjo un extraño acontecimiento que rompió la paz de este periodo casi monótono de guerras secretas y luchas intestinas. Varios miembros de un misterioso linaje de vampiros, los Kyasid, vinieron a instalarse en Estrasburgo, por razones desconocidas y para gran sorpresa del Príncipe de la Ciudad, Neroveo. Bajo el liderazgo de su fundador Marconius, los Kyasid, que poseían terribles poderes mágicos y nigrománticos, eliminaron a Neroveo y sus retoños, se apoderaron de la ciudad y provocaron una oleada de pánico entre los Ventrue de los dominios cercanos. Para los vampiros Estrasburgo se convirtió en una ciudad maldita. Entre los que se arriesgaron a aventurarse en el territorio de los Kyasid los pocos que regresaron se encontraban al borde de la locura, contando terribles historias sobre Marconius y su linaje, y se decía que estaban aliados con los Señores del Mundo Inferior.

El Gran Miedo duró casi un siglo, hasta que los vampiros se dieron cuenta de que los Kyasid habían abandonado Estrasburgo tan rápida y misteriosamente como habían llegado. Después de un periodo de incertidumbre, los Ventrue decidieron recuperar su ciudad y un nuevo Príncipe ocupó el trono. Nunca volvió a verse a un Kyasid en Estrasburgo.

En el siglo XVI, bajo el liderazgo de Clotario, los Ventrue loreneses se mantuvieron al margen de las mortales intrigas que enfrentaban desde hacía tiempo a los distintos linajes Ventrue del Sacro Imperio. Se aliaron con los Ventrue de Francia, que les habían ofrecido una parte de su poder sobre el reino a cambio de su ayuda contra sus enemigos Toreador. Como ya se ha mencionado la guerra terminó con la victoria de los Toreador, que de todas formas tuvieron que pactar con sus antiguos adversarios. En la época de las Guerras de Religión, los Ventrue de Lorena jugaron un papel esencial en la política francesa, gracias a la influencia de la familia De Guisa hasta el punto que los Toreador de París se inquietaron de tal

forma que decidieron deshacerse de Clotario y sus chiquillos.

Después de haber organizado el asesinato del Duque De Guisa los Toreador de París atacaron y eliminaron a Clotario y sus aliados, que desaparecieron en la tumultuosa época de los primeros años del reinado de Enrique IV. El Príncipe de París entregó Lorena a los últimos chiquillos de Clotario y les obligó a aceptar en sus tierras a numerosos Toreador que fueron el origen de la expansión cultural y artística que conoció la región de Lorena a comienzos del siglo XVII. Aunque fortalecido en su posición, el Príncipe de París deseaba arrebatar Alsacia a los Ventrue germánicos, lo que consiguió en 1681, en el transcurso de la Guerra de los Treinta Años, primer episodio de un largo conflicto entre los Toreador franceses y los Ventrue alemanes, dirigidos por Gustav, Príncipe de Berlín.

En los años siguientes los Ventrue de Alsacia y Lorena tuvieron poco a poco que someterse a la Hegemonía de París. Los herederos de Clotario y sus aliados germánicos se resistieron con empeño, y la región de Lorena fue periódicamente arrasada por la guerra hasta 1735, año en que los señores Ventrue aceptaron finalmente prestar vasallaje al Príncipe de París.

La región de Lorena conoció en adelante un periodo de prosperidad económica y de desarrollo industrial, que sólo fue interrumpido por la guerra de 1870. El Príncipe Gustav, que no había olvidado la humillación de la derrota ante los ejércitos napoleónicos, provocó la invasión de Francia por las tropas prusianas y en 1871 Alsacia y Lorena pasaron al control alemán. Los vampiros leales a Villon fueron sustituidos por los aliados de Gustav, y la región se convirtió en un simple "protectorado" bajo la autoridad del Príncipe de Berlín. No fue hasta la Paz de Versalles y el fin de la Primera Guerra Mundial en 1918 que Alsacia y Lorena volvieron a ser territorios franceses y los Ventrue alemanes que allí residían tuvieron que elegir entre el exilio o el sometimiento al Príncipe Villon. La mayoría de ellos regresaron a Alemania.

Estos vampiros regresaron como conquistadores cuando el ejército alemán anexionó Alsacia y Lorena en 1940. El Feudo conoció uno de los periodos más sombríos de su Historia, las disputas y rencores entre vampiros franceses y alemanes alcanzaron su punto álgido, y numerosos Cainitas desaparecieron en misteriosas circunstancias. Cuando la región fue finalmente liberada en 1944, los vampiros estaban más divididos que nunca. Un puñado de ellos deseaba un final definitivo a un conflicto que había durado demasiado y se unieron a una ambiciosa y renovadora Ventrue llamada Anna Schelling, que apoyó la reconciliación entre los vampiros de los dos países y el comienzo de una verdadera unión política de la Camarilla europea.



Deseando solucionar cuanto antes la “crisis de Estrasburgo” y restaurar el diálogo con los Ventrue alemanes, Villon favoreció los planes de Schelling y pronto la nombró Marquesa del Feudo del Este. Las ideas de Schelling parecieron triunfar cuando Estrasburgo se convirtió en 1949 en la sede del Consejo Europeo. Fue necesario esperar casi medio siglo para que estas ideas comenzaran a hacerse realidad.

Política



En la superficie el Este es un territorio tranquilo y próspero. La ambición y espíritu liberal de la Marquesa Anna Schelling la convierten en una de las figuras emblemáticas de la nueva generación de Ventrue europeos. La aparente estabilidad del Feudo oculta en realidad tantos conflictos secretos como viejas heridas y el precio de la Unión está siendo demasiado duro de pagar. Las principales víctimas de esta situación son los Brujah, que a menudo se convierten en los cabezas de turco y sirven de pretexto a los Ventrue para reforzar la alianza de la Camarilla local en torno a Schelling. Partidarios declarados de la política de la Marquesa, los Tremere han conseguido después de varios años una creciente importancia en la política del Feudo, lo que inquieta a algunos Ventrue.

Los Clanes

Brujah



Legados durante la época de la Revolución Francesa, los Brujah han sufrido en este Feudo duras pérdidas durante las tres ocupaciones alemanas y los que han sobrevivido a las persecuciones de los Ventrue se han unido al Movimiento Anarquista. Después de ser perseguidos en las grandes ciudades del Feudo, la mayoría de ellos se han replegado hacia Thionville, cerca de Metz. Ante la dura realidad este antiguo centro siderúrgico lorenés se ha convertido en una especie de “ciudad libre” donde la autoridad de Anna Schelling no es reconocida.

Frantz V

Líder de los Anarquistas del Este y “barón” de Thionville, Frantz V fue Abrazado en Berlín durante los años treinta. Después de haber luchado contra los nazis del lado de los espartaquistas, Frantz V fue obligado a exiliarse a Francia, donde jugó un papel activo en la Resistencia. Bajo su liderazgo, los Anarquistas se han estructurado en un movimiento coherente y organizado,

que no deja de inquietar a los Ventrue de Estrasburgo. Estratega, ideólogo y agente de campo al mismo tiempo, Frantz V es un completo revolucionario y ha formado parte de las cuadrillas anarquistas más famosas de Francia.

Generación: 10^a

Disciplinas: Celeridad 5, Fortaleza 2, Potencia 4, Presencia 5

Humanidad: 8

Gangrel



El Feudo del Este alberga a varios Gangrel que han huido de la Selva Negra escapando de las incursiones cada vez más frecuentes de los hombres lobo. La mayoría de ellos no toma parte activa en la vida política del dominio, y los que se implican generalmente terminan en el bando anarquista, para los que constituyen unos reclutas de primera.

Malkavian

Rosenkrantz

Representante de su clan en la Primogenitura, este antiguo parece haber sido un médico alquimista durante su vida mortal a finales del siglo XIV. Erudito a la vez que enigmático, Rosenkrantz es una figura misteriosa, que parece seguir un plan solamente conocido por él. Aparece sólo en ocasiones oficiales y no participa en la vida política del Feudo. Se dice que tiene extraños poderes, surgidos de la combinación de su conocimiento alquimista y de sus disciplinas vampíricas.

Generación: 6^a

Disciplinas: Auspex 6, Dominación 6, Ofuscación 7, Taumaturgia 2

Humanidad: 6

Nosferatu



Presentes en todas las ciudades del Feudo, los Nosferatu ejercen su papel tradicional de espías e informadores. Algunos de ellos, cansados del compromiso con sus antiguos, se unen a las filas de los Anarquistas de Thionville, que disponen gracias a ellos de una red de información eficaz.

Toreador

Adrien

Legado del Príncipe de París, este Ancilla representa sin duda lo peor que existe entre los Farsantes del Clan. Es arrogante, egocéntrico, superficial y utiliza y



abusa de sus prerrogativas de Legado para extender su influencia en el Elíseo local. Esto le ha atraído el rencor de la actual Guardiana, Justine Weiss.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 3, Dominación 2, Presencia 5

Humanidad: 5

Justine Weiss

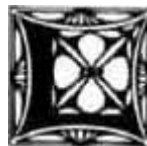
Nacida en Estrasburgo en 1845, de un padre alemán y de una madre francesa, la bailarina Justine Weiss entró en la Ópera de París siendo muy joven y fue Abrazada por un Toreador parisino en una noche de 1863. Cuando Estrasburgo se convirtió de nuevo en territorio francés después de 1918 ella decidió abandonar París para regresar a su ciudad natal, donde colaboró en la creación de la Ópera del Rin. Guardiana del Elíseo desde los años veinte, ha contribuido activamente a la política de “reconciliación” fomentada por la Marquesa. El Atrio del Feudo es un club nocturno, la “Danse Macabre” (Danza Macabra).

Generación: 10ª

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 5, Presencia 5

Humanidad: 9

Tremere



a Capilla de Estrasburgo es una de las más antiguas e influyentes de Francia. Su Regente es uno de los partidarios principales de la política de la Marquesa aparte del Clan Ventrue, y uno de los objetivos actuales de los Tremere es tomar progresivamente el control de la “máquina europea” creada por los Ventrue liberales.

Wiener

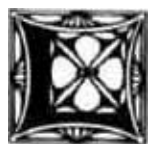
Regente de la Capilla de Estrasburgo desde 1840, el antiguo llamado Wiener ocupa un lugar privilegiado en la rama europea de su clan, actuando a menudo de mediador entre las Capillas francesas y alemanas. Carismático y estratégico, no disimula su ambición de suceder un día al actual Señor Tremere de Francia, que se rumorea se ha vuelto loco y que su destitución no tardará mucho.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 5, Dominación 5, Taumaturgia 6, Presencia 4

Humanidad: 4

Ventrue



Los Ventrue se encuentran divididos en dos facciones antagonistas: por un lado los Liberales, Ancillae y Neonatos partidarios de la política de la Marquesa Anna Schelling; por el otro la “Vieja Guardia” de antiguos germánicos, conservadores y ferozmente opuestos a todo compromiso con los Toreador y Ventrue parisinos.

La Marquesa Anna Schelling

Abrazada a finales del siglo XIX por un barón financiero Ventrue, Anna Schelling es todavía una joven Ancilla pero ya gobierna uno de los principales Feudos de Francia. Ambiciosa y voluntariosa es una de los principales líderes de la tendencia “eurócrata” de su clan. Como Marquesa intenta dar la imagen de una visionaria convertida por el destino y deseosa de reformar las instituciones de la Camarilla para reforzar la unidad y la solidez. En realidad se trata de una mujer de negocios cautelosa y pragmática, que sirve sobre todo a sus propios intereses. Uno de los objetivos a largo plazo de su política europeísta es evidentemente liberar su dominio de la Hegemonía de París para situarlo en el seno de una Confederación europea del Clan Ventrue. Mientras tanto, la Marquesa se preocupa por mantener buenas relaciones con el Príncipe de París, al que debe su posición oficial. Esta actitud no hace sino reforzar la hostilidad de los antiguos hacia su proyecto.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 6

Friedrich von Köln

Este antiguo de origen prusiano fue Abrazado en el siglo XVII por Gustav, el Príncipe de Berlín, y es el líder y la figura más representativa de lo que los jóvenes Ventrue Liberales de Estrasburgo llaman “La Vieja Guardia”. Conservador y reaccionario, es el principal oponente a la política de la Marquesa. Su posición de representante en la Primogenitura y su prestigioso (o infame) linaje le proporcionan cierto poder sobre sus críticos y le convierten en el candidato principal a la sucesión de Schelling en el que caso de que su autoridad fuese desafiada. Paciente y lleno de amargura, von Köln aguarda su hora, seguro de que las “nuevas ideas” de las que están llenos los jóvenes Ventrue carecerán de importancia ante la “realidad de los nacionalismos europeos”.

Generación: 6ª

Disciplinas: Celeridad 2, Dominación 5, Fortaleza 6, Potencia 5, Presencia 6

Humanidad: 3

El Sabbat



Desde hace poco los intereses financieros de los Ventrue partidarios de Schelling han sido atacados (OPAs hostiles, intentos de desestabilización, campañas mediáticas, etc.) por un misterioso consorcio alemán, el Grupo Schwarzwald. Por el momento los Ventrue de Estrasburgo han detenido los ataques de esta sociedad, que creen está controlada por miembros de su propio clan, hostiles a las reformas europeístas y próximos a la extrema derecha alemana. En realidad el Grupo Schwarzwald es la emanación financiera del Sabbat de la Selva Negra, cuyos fundadores y dirigentes, principalmente vampiros Lasombra y Ventrue antitribu, tienen como objetivo tomar el control de los recursos de la “Nueva Europa Ventrue”. Por el momento han organizado varias operaciones destinadas a tantear el poder de la Camarilla en Francia y Alemania, habiendo contribuido en secreto al estallido de los últimos conflictos que han afectado a los dos países.

Secretos



Los eruditos Cainitas generalmente se hacen dos preguntas sobre los misteriosos Kyasid que reinaron sobre Estrasburgo hasta el final de la Edad Media. ¿En qué circunstancias desaparecieron? ¿Y por qué vinieron a instalarse en Estrasburgo? Las respuestas sólo son conocidas por el Malkavian Rosenkrantz, que ha conseguido descubrir los secretos de los Kyasid...la verdadera razón de llegada de Marconius y sus chiquillos al lugar se debe a su origen medio vampírico, medio feérico (Para conocer más sobre los Kyasid consultad la Guía del Sabbat y el Libellus Sanguinis I).

Rechazados y temidos por los demás linajes debido a su aspecto y extraños poderes, los Kyasid decidieron buscar un lugar donde pudieran realizar sus investigaciones académicas y mágicas en completa tranquilidad. De este modo descubrieron lo que las Hadas llaman un Dominio o Regio, es decir, una porción del Otro Mundo, una especie de microuniverso totalmente aislado del mundo real. Una Regio les proporcionaría la energía necesaria para sus proyectos, además de un refugio impenetrable. Sólo las Hadas podían acceder o encontrar el acceso a una Regio, pero debido a su sangre feérica, los Kyasid también podían atravesar las puertas de las Hadas a su antojo. Durante la Edad Media las Hadas estaban comenzando a abandonar el mundo real, muy afectado por el crecimiento de la Banalidad y de la religión cristiana, abandonando numerosas Regios, y una de ellas

era lo que buscaba Marconius. Después de un largo viaje en la Selva Negra, descubrió la existencia de un Dominio abandonado en la ciudad de Estrasburgo. Después de eliminar a los demás vampiros de la ciudad, los Kyasid comenzaron a buscar la Puerta.

Al final la encontraron en una cripta secreta de la Catedral, de donde las Hadas que habían habitado la Regio habían sido expulsadas por el poder de la fe durante la construcción del edificio religioso. Una vez encontrado el Portal, los Kyasid se instalaron en la Regio y comenzaron a transformarla a su conveniencia, alterándola a imagen de la ciudad exterior. Pronto comenzaron a capturar y esclavizar mortales para poblar su Dominio y con el paso de los años una ciudad paralela fue construida en el interior del Dominio. Los mortales que habían sido esclavizados se multiplicaron y actualmente son sus descendientes los que habitan el Regio y sirven como ganado y esclavos para los Kyasid, que gobiernan como verdaderos reyes brujos en su Dominio.

La ciudad de los Kyasid se parece en gran medida a un cuadro del Bosco. Su nivel tecnológico es medieval, su arquitectura es una extraña mezcla de gótico y de estilos desconocidos, sus habitantes mortales han terminado por degenerar debido a la consanguinidad y a la influencia de la magia del lugar. Es necesario recordar que la puerta feérica es prácticamente infranqueable (tanto en un sentido como en el otro) para los mortales tanto como para los vampiros. Sólo los Kyasid y algunos Malkavian que poseen el extraño poder que les permite entrar en el

mundo de las Hadas (como es el caso de Rosenkrantz) conocen el ritual necesario para viajar entre ambos mundos. También es posible que algunos rituales taumatúrgicos particularmente poderosos sean capaces de abrir el portal. Sin embargo, la entrada podría ser atravesada por los Changelings, los Magos y los hombres lobo a través de la Umbra o el Ensueño, lo que no se ha producido hasta el momento... Gracias a sus conocimientos esotéricos y a sus inmensos poderes Rosenkrantz descubrió el Portal y el Dominio de los Kyasid hace casi un siglo. Sólo ha realizado unos pocos viajes, intentando en cada ocasión escapar de la vigilancia de Marconius y de sus descendientes. Los Tremere han descubierto el extraño interés que tiene el Malkavian en la Catedral y han comenzado a realizar sus propias investigaciones. ¿Qué podría ocurrir si llegan a descubrir el extraordinario secreto de los Kyasid?

***Sugerencias de aventuras:** Como Neonatos recién llegados a Estrasburgo, los Pjs. son abordados por los Tremere (o los Malkavian) para que acudan a Rosenkrantz, se ganen su confianza (si semejante cosa es posible) e intenten descubrir su secreto. El Malkavian no se deja engañar por la actitud de sus nuevos "amigos" pero intenta utilizarlos para llevar a sus "batrones" hacia una falsa vista mortal...*





Capítulo Dos: Los Garou de Francia



a tradición Garou generalmente es pobre en documentos escritos y Francia no es una excepción a la regla. Por esta razón es una labor difícil presentar un panorama histórico objetivo y completo a un mismo tiempo. En las líneas siguientes nos limitaremos a resumir los grandes acontecimientos de esta historia de los Garou franceses, crónicas llenas de rabia y furor nubladas en las nieblas del tiempo.

Historia

El Impergium



ondequiera que estuvieron presentes, los Garou mantuvieron el Impergium con una ferocidad y firmeza demenciales. En Francia su presencia puede remontarse hasta el 6000 a.C., pero posiblemente estuvieron establecidos en este territorio desde tiempos muy anteriores. Dicen los sabios que los Garou vivían en cualquier lugar en el que hubiera hombres, y que siempre fue así.

En un momento determinado, que es difícil de definir con precisión, los Garou renunciaron a controlar el crecimiento de la población humana, o por lo menos así prefieren dar a entender. En verdad, las condiciones de vida eran tan rudimentarias y difíciles en aquella época que es probable que la humanidad nunca habría podido experimentar un crecimiento fulgurante, incluso sin la

presencia de los hombres lobo. En aquellos lejanos tiempos, si bien el hombre no era el amo de la tierra, esto no significa que permaneciera inactivo. Las guerras entre las Tribus y los hombres habían terminado, hasta que en la época de los primeros celtas (Edad de Bronce), con la ayuda del progreso tecnológico, el Impergium no era más que un recuerdo.

En aquella época los Colmillos Plateados ya eran la principal tribu francesa. Tuvieron que competir con los primeros Fianna, ya instalados en Bretaña, los Roehuesos, poco numerosos pero agrupados en feroces manadas, los Garras Rojas (sus principales oponentes), y las Furias Negras, que estaban extendidas por la cuenca mediterránea, pero cuyas veleidades expansionistas habían sido reducidas a su mínima expresión. Algunas de estas tribus no eran conocidas por sus nombres actuales y no formaban entidades únicas, pero para facilitar la comprensión se emplearán nombres actuales, ya que gran parte de la memoria de los tiempos heroicos se ha perdido.

La Concordia



egún las leyendas de algunas tribus el destino de la Nación de Garou se jugó a una sola carta. La Camada de Fenris, los Garras Rojas y los Señores de la Sombra querían la guerra, mientras que las Furias Negras, los Contemplaestrellas y los Fianna deseaban la paz. Este último grupo consiguió convencer a los Colmillos Plateados, líderes autoproclamados de un pueblo en decadencia, de que los Garou y los hombres podían convivir en paz. Éste fue el fin del Impergium, y si se creen las

La Llegada del Wyrn a Francia

Todos los Garou conocen la trágica historia de los Danzantes de la Espiral Negra. Antaño aliados con las tribus celtas y con los Fianna, bajo otro nombre fueron el último bastión de resistencia de Inglaterra frente a los invasores romanos. Los Fomori del Wyrn tomaron nota de la ferocidad y brutalidad de los Aulladores Blancos, pero poco a poco consiguieron hacerles sucumbir a la influencia corruptora del Wyrn. Algunos rumores parecen establecer que fueron vencidos en el reino de Malféas, el siniestro dominio del Wyrn. Los que sobrevivieron se convirtieron en lo que son hoy, criaturas dementes y deformes completamente devoradas por el Corruptor.

En Francia como en otros lugares, el Wyrn ha estado presente en una u otra forma, pero la llegada de los Danzantes de la Espiral Negra durante la Edad Media, marca de forma nítida el comienzo de su dominación. Los Danzantes comenzaron a instalarse sobre todo en Bretaña, donde fueron ferozmente perseguidos por los Fianna, que ya habían sido advertidos del peligro por sus parientes irlandeses. Comprendiendo que su supervivencia dependía de su discreción, los hombres lobo del Wyrn se ocultaron rápidamente en el centro del país, en el corazón de los yermos más inhóspitos. Allí excavaron enormes laberintos subterráneos, donde se escondieron manadas enteras, aguardando tiempos mejores. Desde entonces su influencia no ha dejado de crecer, llegando incluso a establecer alianzas puntuales con algunos vampiros del Sabbat (lo que es muy probable), con magos especialmente corruptos (lo que también es posible) o con Hadas Oscuras, lo cual es más dudoso (pero no por ello imposible). Lo que sin duda es cierto es que actualmente los Danzantes de la Espiral Negra son más numerosos en Francia de lo que jamás han sido y que su expansión parece imparable. Afortunadamente, el grupo industrial Pentex, antaño fuertemente implantado en el país, atraviesa momentos difíciles para coordinar sus acciones con los Danzantes de la Espiral Negra.

leyendas, el comienzo de un inevitable declinar para las Tribus. Los hombres extendieron su dominio sobre toda Gaia.

En Francia este cambio fue marcado por una guerra sin cuartel que enfrentó a los Garras Rojas contra los Colmillos Plateados, cuando estos últimos intentaron aplacar los ardores belicosos de sus parientes y trataron de impedirles que arrasaran el país. Los Garras Rojas se molestaron ante la intromisión de quienes consideraban aliados de sus enemigos, y las batallas se multiplicaron entre las dos tribus. Estos conflictos se prolongarían

durante mucho tiempo, y pervivirían de forma más o menos aislada hasta bien avanzada la Edad Media, reapareciendo de forma esporádica posteriormente.

Las Invasiones



a caída del Imperio Romano y las invasiones bárbaras que la precipitaron fueron aprovechadas por numerosos hombres lobo para instalarse en Francia. Algunos Fianna se habían exiliados durante la conquista de la Galia y decidieron regresar. Dos nuevas tribus hicieron su aparición en el territorio, los Moradores del Cristal, llegados del sur, y los Señores de la Sombra, llegados del este, que a su vez fueron seguidos por nuevas manadas de la Camada de Fenris y las invasiones normandas. La llegada de estas dos últimas tribus fue motivo de inquietud para los Colmillos Plateados, porque si bien los Moradores del Cristal habían conseguido integrarse sin problemas en el panorama político francés, los Señores de la Sombra y la Camada de Fenris dieron muestra de una ambición expansionista. Ambas tribus deseaban derrocar a los Colmillos Plateados de Francia y establecer su dominio sobre el país.

Desafortunadamente para ellos, ninguna de las dos tribus consideró aliarse con los Garras Rojas, que compartían su rivalidad con los Colmillos Plateados. Sin este apoyo que sin duda hubiera sido muy valioso, la Camada de Fenris se enfrentó a los ataques de vampiros Gangrel y Brujah que también acompañaban a los invasores normandos, y que entorpecieron unos objetivos que jamás llegaron a concretarse. Algunos Garou susurran que la Camada de Fenris no ha abandonado sus pretensión y que esperan algún día triunfar en Francia.

Aprovechándose de la debilidad de sus rivales, los Colmillos Plateados les infringieron una serie de derrotas que pusieron temporalmente término a los conflictos. La Camada de Fenris se retiró a los territorios de Normandía, donde se mantendrían en los siglos siguientes. En cuanto a los Señores de la Sombra, lucharon contra los Colmillos Plateados hasta el final de la Edad Media. La mayoría de sus líderes homínidos eran nobles, y sus batallas a menudo tomaron la forma de duelos entre señores rivales.

La Edad Media



os Colmillos Plateados lucharon en varios frentes durante toda la Edad Media, ya que como tribu dominante consideraban su deber hacer reinar el orden en el país. Enfrentados sobre todo contra sus rivales entre los Garras Rojas, la Camada de Fenris y los Señores de la Sombra, finalmente consiguieron tras varias Asambleas memorables, establecer una tregua con los Garras Rojas. La Camada de Fenris,

dividida por luchas internas, perdió la oportunidad de derrotar a sus enemigos, pero los Colmillos Plateados no conocieron la paz. Debían enfrentarse constantemente a la presencia del Wym, siempre presente, y vigilar las continuas conspiraciones de los Señores de la Sombra.

Al margen de sus enfrentamientos puntuales contra los Colmillos Plateados, los Señores esperaban apoderarse de todos los Túmulos del Este de Francia para debilitar a las demás tribus y conquistar definitivamente la región. Sin embargo, los Colmillos Plateados reaccionaron aliándose con los Garras Rojas y exacerbando las rivalidades que enfrentaban a la Camada de Fenris con los Señores de la Sombra en el Este de Francia, lo que debilitó significativamente la influencia de las tribus enemigas. La alianza entre los Colmillos Plateados y los Garras Rojas no satisfizo a ninguna de las partes, pero había sido obligada por las circunstancias y sin ella sin duda el país hubiera caído en manos de los Señores de la Sombra. En aquellos tiempos la mayoría de los combates que dividían a los Garou se confundían con las guerras de los hombres, pues muchos Garou permanecían firmemente asentados en sus territorios de origen. Hacia 1270 los Colmillos Plateados habían extendido su influencia sobre la mayor parte de los territorios que pertenecían a la Corona de Francia (Languedoc, Auvernia y Normandía, donde los hombres lobo de la Camada de Fenris eran muy numerosos), mientras que las demás tribus se repartían el resto del territorio (Los Fianna se instalaron en Bretaña, los Hijos de Gaia y las Furias Negras en el sudeste, la Camada de Fenris y los Señores de la Sombra en el este y el norte y unos pocos Caminantes Silenciosos en el sudoeste).

El Juicio Final



a Inquisición, la Guerra de los Cien Años y la Peste Negra (que se extendió en Francia entre 1348 y 1352) tuvieron efectos devastadores sobre los Garou, y muy especialmente sobre su Parentela, que fueron afectados por las calamidades. Muchas Furias Negras fueron acusadas de brujería y quemadas en la hoguera, mientras que los Roehuesos se enfrentaron a una cepa especialmente virulenta de la Peste Negra. Los hominidos de los Señores de la Sombra y los Colmillos Plateados, a menudo vinculados a la nobleza, lucharon unos contra otros para defender sus tierras. El Wym aprovechó la ocasión para lanzar violentas ofensivas, y muchos fueron los humanos que cayeron bajo su dominio durante esta época. Sólo hubo una nota de esperanza: los ingleses que combatían contra los franceses no contaban con la presencia de hombres lobo entre ellos, pues el pueblo de los servidores de Gaia por una vez se abstuvo de participar en el conflicto de los humanos. Muchos hombres lobo consideraron que toda aquella serie de





catástrofes eran una señal evidente de un próximo Apocalipsis.

El Renacimiento y el Gran Siglo



Al final de la Edad Media, la situación era crítica para los Garou franceses, cuyo número había sido prácticamente reducido a la mitad. Mientras los humanos descubrían con maravilla las ideas del Renacimiento, importadas de Italia, los Colmillos Plateados y la mayoría de los Garou franceses, salían de una larga pesadilla. La humanidad se había extendido por los bosques y campos, sus caminos se abrían paso en la tierra y sus ciudades crecían sin parar. Sólo los Moradores del Cristal, que llegaron a Francia durante la Edad Media, consiguieron aprovecharse de la situación. Muy bien instalados entre los burgueses y mercaderes de las grandes ciudades, intentaron en vano convencer a sus congéneres de que era posible (y necesario) adaptarse y aprovechar la nueva época. Al final de las Guerras de Religión (que parece ser que fueron utilizadas para ocultar una de las pocas guerras conocidas entre los Moradores de Cristal y los Roehuesos) el mapa geopolítico de los Garou de Francia había alcanzado prácticamente su configuración actual. El territorio de los Colmillos Plateados, que comenzaban a sentir los efectos de una extraña decadencia, había menguado como nieve al sol, mientras que el sur se había convertido en un mosaico de tribus: Hijos de Gaia, Caminantes Silenciosos, Furias Negras, Moradores del Cristal y Roehuesos.

Revoluciones



El Siglo de las Luces y la Revolución tuvieron importantes repercusiones sobre la población francesa, pero pasaron casi inadvertidos para los Garou, ocupados en luchar unos contra otros por minúsculas porciones de territorio. Los bosques, antaño extensos y frondosos, comenzaron a disminuir y se hicieron cada vez más valiosos, siendo objeto de sangrientas guerras en las que se perdieron u olvidaron varios Títulos. Indiferentes a los acontecimientos políticos que azotaban el país, los Garou, a excepción de los Moradores del Cristal (que siempre han afirmado que participaron en la Revolución Francesa) y los Fianna (que esperaban aprovechar la ocasión para convertir Bretaña en una región independiente) perdieron todo interés por el mundo de los hombres.

Imperios



La anexión de numerosos territorios europeos por parte de los ejércitos de Napoleón en España, Alemania e Italia, devolvió a los Garou a la realidad, provocando numerosos combates fratricidas entre los hombres lobo europeos. Los Colmillos

Plateados, que tenían numerosos Parientes entre la aristocracia napoleónica, sufrieron en Alemania varios ataques de la Camada de Fenris. Unos pocos se unieron a los Colmillos rusos y permanecieron allí. Sus descendientes serían masacrados un siglo más tarde...

En Francia esta época fue marcada por el surgimiento de una nueva guerra entre los Garras Rojas y los Colmillos Plateados, dos tribus agonizantes que se negaban a compartir la región de Auvernia. Una vez más estallaron luchas fraticidas que fueron mortales para ambas tribus y no llegaron a ninguna solución concreta. Durante el siglo siguiente, los Garras Rojas tuvieron que bajar el tono de sus reclamaciones, diezmados por el exterminio sistemático de los lobos por parte de los humanos, y tuvieron que pactar con sus nobles enemigos para sobrevivir.

Las Señales



La llegada al poder de Napoleón III y la Revolución Industrial, el progreso tecnológico y la Primera Guerra Mundial fueron para los Garou señales de que Gaia estaba muriéndose, mientras Europa entraba con pie de hierro en la Edad Contemporánea. En 1916 en Verdún los Garras Rojas y los Señores de la Sombra lucharon ferozmente para proteger sus bosques. Realizaron varias incursiones sobre los ejércitos franceses y alemanes, pero sus masacres fueron unas gotas en un océano de sangre, por lo que pasaron desapercibidas. Algunos miembros extremistas de la Camada de Fenris combatieron con los alemanes y fueron masacrados sin misericordia con la bendición de los Colmillos Plateados.

La Camada de Fenris se indignó ante la afrenta y combatieron una vez más con los Colmillos en las llanuras de Touraine. Consiguieron algunos éxitos significativos, pero fueron obligados finalmente a batirse en retirada, porque los Señores de la Sombra aprovecharon la oportunidad para invadir sus territorios del norte. Por primera vez los Garou podían luchar con plena impunidad, sus acciones eran encubiertas por bombardeos o el curso de la guerra. En el sur los Hijos de Gaia intentaban calmar los ánimos de los contendientes y detener los combates, pero no se les prestó atención. Los Garou franceses no tenían escrúpulos durante esta época.

Los Tiempos Actuales



Francia es actualmente una potencia económica de primera importancia. La sociedad Pentex se encuentra instalada en las empresas e industrias francesas como en otros lugares, corrompiendo el país con sus fábricas, centros de tratamiento de desechos

radiactivos, y las centrales nucleares han surgido como champiñones venenosos. Los ríos y playas han sido contaminados, los animales salvajes exterminados, los bosques devastados, y las montañas amenazadas por las ambiciones de promotores inmobiliarios sin contemplaciones. Pentex tiene su parte en la mayoría de estas actividades, pero la irresponsabilidad de los humanos las facilitan de forma asombrosa. En general los Garou se encuentran impotentes ante esta gran ofensiva sin precedentes. Diezmados por sus luchas intestinas, son una presa fácil para los Danzantes de la Espiral Negra que emergen de sus túneles subterráneos, ansiosos de carne y poder.

Desde el fin de la Segunda Guerra Mundial, los Garou franceses actúan con una resistencia tenaz, aunque el conjunto de la Nación Garou de Francia posiblemente no llegue al millar de hombres lobo sobre todo el territorio, y muchos Roehuesos han decidido abandonar el país por otros campos de batalla. Las horas de estos Garou parecen contadas, y su supervivencia se debe a algunas acciones puntuales, si bien muy espectaculares. Despojados de su antigua importancia, los Garras Rojas han renunciado a toda compasión hacia la humanidad, y sobre todo hacia los Colmillos Plateados, que se duermen en los sueños del pasado. ¿Algunos ejemplos? La última nutria francesa fue abatida en Berry en 1954 y la familia del cazador apareció masacrada a la mañana siguiente (los periódicos hablaron de un asesino psicópata). En 1975 una estación de teleféricos estalló en los Alpes, causando veintiocho muertos y provocando el cierre durante algunas semanas del centro de deportes de invierno Montlugion debido a la presión de los intereses locales. Además, grupos ecologistas radicales, apoyados sobre todo por los Hijos de Gaia y las Furias Negras, han multiplicado sus acciones en los últimos tiempos. Durante estos tiempos finales, los Fianna resisten con valentía para defender su territorio. En Normandía la Camada de Fenris y la Hermandad Asgard han declarado la guerra sin cuartel al Wyrn, obteniendo algunos éxitos destacados, pero ¿cuántas bajas han sufrido para alcanzar la victoria?

Insensible a estas picaduras de insectos, Pentex continúa con su obra destructiva, con el apoyo de los poderes políticos y económicos e incluso la colaboración de los magos de la Tecnocracia, que parecen indiferentes al desastre ambiental. En Francia, como en otras partes el Wyrn está ganando terreno poco a poco y nadie sabe cuánto tiempo queda antes de que todo el país caiga bajo sus garras. Algunos Garou recuerdan las antiguas profecías y miran el espectro del nuevo milenio, mientras que otros afirman que debe recurrirse a métodos extremos como el exterminio sistemático de los humanos para salvar a Gaia. En esta hora tan oscura es necesario un individuo que sea capaz de unir a un pueblo decadente y dividido, una persona que devuelva la esperanza y lleve a los hombres

lobo a la victoria. Pero esta época parece carecer de héroes y pronto se quedará sin su última oportunidad.

Territorios de los Garou de Francia



a distribución regional propuesta aquí es por completo arbitraria. Los Garou se rigen por fronteras diferentes a las humanas, que se resumen en términos como Túmulos y Protectorados, y que son diferentes de los territorios mencionados. También es necesario recordar que los Garou franceses atraviesan momentos difíciles. Las guerras intertribales, las ofensivas de Pentex y las actividades humanas pueden modificar o volver obsoleta la información presentada.

El Norte: Calais y Picardía



l Norte de Francia es el feudo incontestable de los Señores de la Sombra que han expulsado prácticamente a todos los miembros de la Camada de Fenris. Feroces combatientes, los Señores han impedido que sus rivales efectúen cualquier alianza o aproximación hacia sus hermanos de la Selva Negra. Sin embargo, también mantienen su misión de enfrentarse al Wyrn bajo todas sus formas, organizando violentas incursiones contra las fábricas y centrales nucleares y eléctricas, muy numerosas en la región. Los Señores de la Sombra son los maestros incontestables de su dominio, nadie conoce a sus aliados ni a sus informadores, y parece que compensan su escaso número con una determinación sin límites. El Túmulo de Crécy, situado en el bosque del mismo nombre, al noroeste de la ciudad de Amiens, es sin duda su principal fortaleza, aunque poseen algunos túmulos menos poderosos junto a las riberas del Somme.

Île de France



a Île de Francia se encuentra débilmente poblada por los Garou, salvo algunos Moradores del Cristal que residen de forma permanente en la capital parisisa, y que no llegan a la quincena. Por otro lado, los Roehuesos, son mucho menos numerosos que en el pasado, y se encuentran demasiado desorganizados para estimar su número con precisión. El conjunto de los marginados y excluidos no deja de crecer en Francia, por lo que posiblemente muchos consiguen permanecer inadvertidos.

Champaña-Ardenas



ficialmente esta región se encuentra bajo el dominio de los Señores de la Sombra, pero sin duda son menos numerosos e influyentes que en la región de Picardía. Asaltados por visiones de pesadilla, los Theurges de la tribu han recomendado a sus compañeros que eviten la ciudad de Reims, donde perciben siniestras vibraciones (Es posible que los Danzantes de la Espiral Negra hayan entrado en contacto con los espectros del Rey Nada, pero lo mantienen en secreto). De hecho, en la región no viven muchos Garou, aunque algunos rumores indican la presencia de un clan de Caminantes Silenciosos en alguna parte del Bosque de Oriente. Nada ha confirmado todavía estos rumores, salvo algunos incidentes aislados como la desaparición de campesinos en la zona. Por otro lado, los Señores de la Sombra poseen un Túmulo en la región de Charleville-Mézières, que les sirve de centro de influencia. Últimamente han sido lanzadas varias incursiones de castigo contra una vengativa manada nómada de la Camada de Fenris.

Alsacia-Lorena



eseos de establecer una relación firme con sus hermanos franceses, los hombres lobo de la Camada de Fenris que habitan la Selva Negra efectúan frecuentes incursiones en la región. Raros son los que regresan, porque los Garras Rojas que controlan los Túmulos de la zona protegen ferozmente su territorio. Se dice que están aliados con los Redcaps, aunque las Hadas rechazan cualquier relación con los lobos, aunque tal evento no sería imposible, si se trata de disuadir a los intrusos de que dejen en paz su reino.

Para la mayor parte de las Hadas, los Garou son antiguos seres feéricos, corrompidos por su larga lucha contra el Wyrn. Aunque no los consideraban como parte del Pueblo de las Hadas, los Redcaps de los Vosgos tienen otro punto de vista y han decidido aliarse con los Garou para expulsar a los humanos de sus montañas. La opinión más extendida entre las Hadas, es que sin sus lugares feéricos los Redcaps se han vuelto completamente locos y se han aliado con hombres lobo que comparten sus ideales. Los changelings del Ducado de las Arcas o del Reino de los Primeros Árboles no se han atrevido jamás a hablar con los Redcaps de los Vosgos. Para ellos es como si no existieran...o es mejor pretender que no existen.

Normandía



ormandía es un dominio de la Camada de Fenris. Rodeados por los Fianna de Bretaña, los Señores de la Sombra de las Ardenas y los Colmillos Plateados de Touraine, estos feroces Garou están lejos de poseer el poder y el margen de maniobra de sus parientes alemanes. Para conseguir cierta legitimidad, los hombres lobo franceses de la Camada de Fenris, que se llevan mal con el resto de las tribus, pretender ser la única tribu francesa que no ha sucumbido a los ataques del Wyrn, muy presente en la región. La Hermandad Asgard, que utiliza métodos expeditivos, siembra el terror en la zona del Contenti, y está en medio de una guerra sin compasión contra Pentex. El principal Clan de la Camada de Fenris está agrupado en torno al Túmulo del Árbol de Fuego, situado en el Parque Regional de Normandía-Maine, el más grande de Francia. Según los rumores, los visitantes son sumariamente ejecutados, ya sean emisarios o espías.

Bretaña



Bretaña es un dominio de los Fianna desde tiempo inmemorial, que controlan al menos cuatro Túmulos, el primero se encuentra en Carnal, el segundo en las Landas de Lanvaux, el tercero en las Islas de Glénant y el cuarto en los Montes de Arrée. Estos túmulos están controlados por cuatro clanes que guardan buenas relaciones y mantienen cierta amistad con los numerosos seres feéricos que habitan la región. Aunque los Fianna bretones se muestran pacíficos y tolerantes hacia los extraños no son por ello menos vigilantes y combaten al Wyrn dondequiera que se manifieste. En Bretaña estos ataques del Corruptor toman la forma de proyectos inmobiliarios dirigidos por sucursales de Pentex, experimentos nucleares clandestinos, mareas negras catastróficas, etc, contra el que los Garou se encuentran indefensos por ahora. Últimamente los ataques de los Danzantes de la Espiral Negra también se han multiplicado hasta el punto de que los Fianna proyectan una operación de gran envergadura para expulsarlos definitivamente de la región. Por desgracia no son suficientemente numerosos, aunque algunos Contemplaestrellas se les han unido recientemente.

El Valle del Loira



Estos territorios pertenecían originalmente a los Colmillos Plateados, hasta que fueron momentáneamente expulsados, y ahora deben compartirla con hombres lobo de la Camada de Fenris llegados de la Vendée.

Actualmente viven unos veinte Garou en la región, agrupados en torno a un túmulo común situado en la Laguna de Brenne.

Borgoña y el Franco Condado



na zona rica en bosques y parques naturales, la región es un dominio de los Garras Rojas y, según parece, algunos disidentes de los Señores de la Sombra. Se han establecido en los parques de Morvan y el Alto Jura, que su Parentela ha contribuido a crear. Estas dos tribus viven discretamente y mantienen sus actividades ocultas ante miradas extrañas. Desde una perspectiva exterior parece que los Garou de los Clanes del Águila y del Trueno Ardiente pasan más tiempo en la Umbral que en el mundo físico. El motivo de este desinterés por los asuntos terrestres es desconocido. Se rumorea que estos Garou se encuentran en medio de una búsqueda mística y de un antiguo artefacto legendario que podría salvar el país, lo que también puede ser la razón por la que las demás tribus no se han entrometido en las actividades de los Garou de Borgoña.

Macizo Central



Esta gran región montañosa es el último bastión de los Colmillos Plateados, y aunque actualmente lo comparten con los Garras Rojas, siguen considerándolo parte de su tribu. Sin embargo, los Colmillos Plateados de la zona parecen condenados a la extinción. Algunos, emparentados con grandes terratenientes, parecen perdidos en sueños fantásticos y se engañan a sí mismos mientras que otros pierden su tiempo reuniendo Asambleas y Cortes en los que recuerdan antiguas profecías con el único objetivo de aplacar sus temores. Los Colmillos Plateados poseen varios Túmulos (El Parque Nacional de los Volcanes de Auvernia, el Parque de Cévennes), pero sus fuerzas menguan año tras año. Por lo que respecta a los Garras Rojas, parecen ignorar a sus vecinos, a pesar de las peticiones de ayuda, y se embarcan en terribles vendettas para vengar a sus hermanos lobos, abatidos por los cazadores. Se cree que sólo disponen de un Túmulo.

Rhône-Alpes



Llegadas de Grecia, las Furias Negras llegaron a los Alpes con el comienzo de la era cristiana y se quedaron en la región para no dejarla. ¿Quizás las montañas les recordaron el Monte Olimpo? Nunca han dejado de acoger a sus hermanas y de combatir al Wyrn. Como le ocurre a los Colmillos Plateados las Furias Negras de Francia amenazan con extinguirse: las Furias son demasiado ancianas y escasas (y demasiado locas dirían algunos) para hacer frente a Pentex (construcciones, estaciones de esquí, deforestación) y a los Danzantes de la Espiral Negra, siempre muy numerosos en la zona. Los Moradores del Cristal, presentes sobre todo en Lyon, están completamente

Algunos Túmulos

Aquí se describen de forma general algunos de los túmulos franceses, animando a los jugadores a que los personalicen y creen los suyos.

Picardía

Túmulo de Crécy (Señores de la Sombra)
Nivel: 3
Celosía: 3
Tipo: Túmulo de Fuerza

Ardenas

Túmulo de la Garganta sin Fondo (Señores de la Sombra)
Nivel: 2
Celosía: 3
Tipo: Túmulo de Voluntad.

Los Vosgos

Túmulo de la Roca de las Hadas (Garra
Rojas)
Nivel: 3
Celosía: 3
Tipo: Túmulo de Rabia

Normandía

Túmulo del Árbol de Fuego (Camada de Fenris)
Nivel: 4
Celosía: 3
Tipo: Túmulo de Fuerza

Bretaña

Túmulo de los Montes de Arrée (Fianna/Cacería Salvaje)
Nivel: 3
Celosía: 4
Tipo: Túmulo de Honor.

Túmulo del Viento Salvaje-Isas de Glénan (Fianna)

Nivel: 3
Celosía: 3
Tipo: Túmulo de Visiones.

Berry

Túmulo de Bouchet (Colmillos Plateados/Garra
Rojas)
Nivel: 2
Celosía: 4
Tipo: Túmulo de Voluntad.

Macizo Central

Túmulo de Monte Trueno (Colmillos Plateados)
Nivel: 3
Celosía: 3
Tipo: Túmulo de Gnosis

Alpes

Túmulo del Pico Rojo (Furias Negras)
Nivel: 3
Celosía: 4
Tipo: Túmulo de Fertilidad.

Aquitania

Túmulo de Ygosen (Hijos de Gaia/Caminantes Silenciosos)
Nivel: 2
Celosía: 4
Tipo: Túmulo de Enigmas

Périgord

Túmulo de Padirac (Colmillos Plateados)
Nivel: 4
Celosía: 2
Tipo: Túmulo de Realeza (se dice que actualmente está abandonado)

Pirineos

Túmulo de las Nubes (Gurah)
Nivel: 3
Celosía: 3
Tipo: Túmulo de Sabiduría.

Provenza

Túmulo de las Hierbas que Cantan (Hijos de Gaia)
Nivel: 2
Celosía: 4
Tipo: Túmulo de Humor.

Córcega

Túmulo de Viazzanova (Furias Negras)
Nivel: 3
Celosía: 4
Tipo: Túmulo de Naturaleza.

desinteresados y se dice que han sido corrompidos por el Wyrn.

Poitou-Aquitania



La zona está escasamente poblada de Garou, entre los que se encuentran algunos Colmillos Plateados exiliados, algunos Hijos de Gaia (que poseen un Túmulo en las Landas) y un puñado de Caminantes Silenciosos viajeros. Los Hijos de Gaia, refugiados en uno de los más grandes parques naturales de Francia, han decidido recibir a sus hermanos exiliados y abrir negociaciones con otras tribus para mediar en los conflictos que se puedan desencadenar. Nadie, salvo algunos Caminantes Silenciosos y Contemplaestrellas, han prestado atención a su ofrecimiento.

Périgord-Gascuña



Esta accidentada región cobija a un reducido número de Garou. En el Abismo de Padirac se encuentra un túmulo de Colmillos Plateados, pero nadie ha podido confirmar esta información. En busca de espiritualidad la zona es recorrida por Caminantes Silenciosos e Hijos de Gaia, complicando todavía más la estimación numérica. En esta zona de Francia también se habla de contactos entre los hombres lobo y los fantasmas.

Pirineos



Estas agrestes montañas son el dominio de ecoterroristas y de algunos de los últimos hombres oso (Gurahl), y los Garou prefieren no aventurarse. Los Gurahl pirenaicos, secretistas y vengativos, siembran el terror sobre una zona privada de presencia humana, salvo algunos grupos terroristas que han impedido incursiones significativas de Pentex. Muchos idealistas Garou los consideran un ejemplo a seguir, y sueñan en reconciliarse con sus “hermanos” de las montañas y luchar a su lado. Pero los Gurahl no necesitan a los Garou...

De hecho, algunos Caminantes Silenciosos han intentado unirse a los Gurahl y jamás han regresado, y su Clan ha intentado encontrarlos sin éxito, por lo que se han alzado voces de venganza contra los hombres oso.

Languedoc-Provenza y Costa Azul



Este gran territorio es el más cosmopolita para los Garou de Francia. Allí se encuentran Roehuesos (que consideran la región una de sus favoritas), Hijos de Gaia (muy numerosos en Provenza, donde controlan dos Túmulos), Contemplaestrellas,



Caminantes Silenciosos, Moradores del Cristal, algunas manadas ecoterroristas e incluso los únicos Uktena franceses, que controlan un túmulo en la Garganta de Verdon.

En esta región Pentex se encuentra muy activa, y la costa mediterránea se encuentra amenazada por la contaminación y los frecuentes incendios de los bosques (a menudo provocados) que tienen graves consecuencias sobre el medio ambiente de Provenza. Aunque las tribus provenzales no ponen mucho empeño en colaborar unas con otras, viven en una paz relativa. Las Asambleas regionales son escasas para poder esperar acciones concertadas que hagan frente a una influencia del Wyrn cada vez más poderosa.

Córcega



órcega ha sido desde tiempo inmemorial el escenario de violentos enfrentamientos entre los vampiros y los Garou. Allí se encuentran dos túmulos aislados, en Viazanov (bajo la protección de una familia de Furias Negras) y el de Castagniccia (bajo la protección de un clan de Garras Rojas e Hijos de Gaia). Todos estos Garou, cansados y pesimistas, se sienten completamente desconectados de Francia, y sólo un acontecimiento extraordinario podría hacerles abandonar “su” isla.

La Nación Garou en Francia



Bajo la perniciosa influencia tecnocrática, Francia se ha convertido en los últimos siglos en un país completamente cartografiado, mediado y rentabilizado. En este espacio amenazado, los Garou no tienen más remedio que abandonar sus costumbres ancestrales, pues la mayoría de sus lugares sagrados han sido destruidos o alterados. Abandonado por los defensores de Gaia, el país se ha convertido en uno de los bastiones del Wyrn y muy notablemente de Pentex que ha desarrollado con discreción y sutileza sus abominables planes.

Francia merece el nombre de Hexágono, encerrada por la barrera invisible de la Celosía y sometido a la voluntad de la Razón. Algunas “bolsas” de vida se encuentran esparcidas por el paradigma tecnocrático. Todavía existen algunas regiones aisladas que han sido consideradas poco rentables por el estado, pero en general las garras del progreso se cierran lentamente en torno a los Garou y sus parientes. Algunos lugares donde se

mantienen las antiguas costumbres como Bretaña y los Vosgos se han convertido en refugios, pero sus muros son cada vez más débiles frente al avance imparable de Pentex y la Tecnocracia. Si la esperanza de los Garou no está ya muerta, bien puede estar viviendo sus últimos días, y los hombres lobo, diezmados por siglos de luchas sangrientas les impiden hacer frente a su desaparición.

Vestigios quizá patéticos de una cultura olvidada, los Garou franceses se hunden poco a poco en el olvido o la decadencia. Quizás en algún momento cercano, tomen las armas por última vez, para al menos, morir con honor...

Actualmente sólo quedan en Francia algunos centenares de Garou, los rumores más alarmistas dicen que en torno a doscientos, pero esta estimación es sin duda exagerada. Debido al éxodo rural masivo, los parientes son cada vez más escasos, y su patrimonio genético ha disminuido gravemente y se enfrenta a una consanguinidad cada vez mayor.

La Camada de Fenris



Legados con los invasores normandos que se asentaron en las costas de Neustria durante la Edad Media, esta tribu siempre ha sido una fuerza respetada en Francia. A menudo derrotados (notablemente por los Colmillos Plateados y los vampiros), siempre han conseguido resistir y levantarse, como los Fianna, para defender su territorio en Normandía. Actualmente se encuentran muy activos en territorio normando donde intentan detener las maquinaciones de Pentex. Algunos de ellos han creado un movimiento regional extremista bautizado como “Hermandad Asgard”.

Los Caminantes Silenciosos



Los recientes movimientos de población en la cuenca mediterránea han favorecido la aparición de nuevos Caminantes Silenciosos en Francia. Aunque han estado presentes en el país durante siglos, sobre todo en el sur, los Caminantes franceses nunca han sido demasiado numerosos. Debido a su movilidad (a menudo acompañan a los gitanos, con los que comparten secretos misteriosos), es difícil establecer su número y organización.

Los Colmillos Plateados



n Francia, como en otros lugares, los Colmillos Plateados sufren una extraña degeneración, viviendo reclusos en la paranoia, hostiles en su mayoría hacia el mundo exterior. Los tiempos gloriosos de sus victorias han terminado (estuvieron cerca de establecer un dominio absoluto sobre todo el país y consideran que Guillermo el Conquistador fue uno de sus parientes, si se creen sus afirmaciones) y se encuentran muy desanimados, aunque una profecía reciente les ha dado esperanza.

Los Contemplaestrellas



rácticamente desconocidos por los Garou franceses hasta hace algunas décadas, los Contemplaestrellas hicieron su aparición hacia 1970, con el entusiasmo por las culturas orientales. Sin embargo, su presencia es muy escasa: Francia es sólo una etapa en sus misteriosas búsquedas, por lo que normalmente se encuentran de paso.

Los Fianna



ntiguos firmantes del Pacto del Crepúsculo con las Hadas y algunas Tradiciones de magos, los Fianna son sin duda la tribu de hombres lobo más organizada de Francia. Intrínsecamente vinculados a la cultura celta, han resistido las invasiones romanas, especialmente en Bretaña, de donde nunca fueron verdaderamente expulsados. Las guerras en las que ha participado, aunque no siempre han terminado en victoria, han permitido mantener la cohesión de la tribu y evitar una decadencia generalizada. Contando con numerosos contactos por todo el país, donde sus parientes parecen estar en todas partes, los Fianna pueden contar con una ayuda sustancial en caso de amenaza.

Las Furias Negras



ntaño muy activas entre los humanos bajo la cobertura de cultos dedicados a las diosas de la fertilidad y la naturaleza, las Furias Negras sufrieron las persecuciones de la Inquisición durante la Edad Media. Actualmente la tribu se encuentra completamente desorganizada, aunque las



guerreras que quedan, sobre todo las de los Alpes, son algunas de las más activas y destacadas del país.

Los Garras Rojas



menudo amenazados, los Garras Rojas se encuentran dispuestos a permanecer en Francia a pesar de todo. Son menos numerosos que en el pasado, y los lobos han prácticamente desaparecido de Francia. Algunos raros especímenes sobreviven en algunos parques naturales y bosques (los Vosgos y Auvernia), donde han sido tímidamente reintroducidos. Algunos incidentes provocados debido a las tentativas de reintroducción, han sido provocados por la furia de Garras Rojas incontrolados. Individualistas, cegados por la rabia, estos feroces guerreros han olvidado toda prudencia.

Los Hijos de Gaia



uy presentes en Francia, donde sus actividades no han fructificado, los Hijos de Gaia han elegido otros países para ejercer sus talentos. Algunos han decidido permanecer en el sur para propagar contra viento y manra sus mensajes de esperanza y armonía.

Los Moradores del Cristal



unque en Francia no comenzaron a jugar un papel significativo hasta la Edad Media, cuando se instalaron entre la clase mercantil, la Revolución Industrial ha recompensado sus esfuerzos y no han dejado de combatir al Wyrn bajo todas sus formas. Actualmente se encuentran en las principales ciudades francesas (Lyon, Lille, París, Marsella), pero parecen menos determinados a combatir el Wyrn que en el pasado.

Los Señores de la Sombra



legados a Francia tras los Colmillos Plateados, los Señores de la Sombra nunca han aceptado el lugar que les ha tocado. Agrupados en el norte, esta feroz tribu parece poco dispuesta a pactar con sus eternos enemigos, aunque estos se encuentran hundidos en una lenta decadencia. Actualmente los Señores de la Sombra orientan sus miradas hacia la Camada de Fenris, a los que les gustaría expulsar del país. Algunos Garou creen que los Señores de la Sombra están dispuestos a reinar aunque sea sobre el cadáver de Gaia.



Los Roehuesos



riaturas miserables a menudo rechazadas por otras tribus, los Roehuesos no se encuentran menos presentes en Francia que en otras partes. Durante el siglo XX, muchos se dejaron seducir por el sueño americano y emigraron a las ciudades del Nuevo Mundo. Este movimiento alcanzó su auge tras la Segunda Guerra Mundial, y hoy quedan menos Roehuesos franceses que en el pasado. Los supervivientes del éxodo han encontrado un ambiente discreto entre las masas marginales de la sociedad francesa. Las razones de su permanencia en Francia son misteriosas para el resto de las tribus...

Otros



islados en sus territorios americanos, los miembros de las tribus Uktena y Wendigo prácticamente nunca han visitado Francia. Algunos Uktena han aparecido recientemente en el sur del país.

Tour de Francia de un Vagagundo

Este el diario íntimo de Cameron "Aplástalos a todos" Sutherland. A quienquiera que lo lea sin permiso: eres un hijo de puta y ya sabes por qué.

Domingo



k, Ok, vamos a comenzar, ¿vale? A ver si esta mierda de coche se pone en marcha. No sé qué coño pasa con las bujías. ¡Joder! Bueno, voy a poner Rollerskate Skinny en la radio a máximo volumen (no estoy en Irlanda pero me haré a la idea) y a ver así me calmaré un poco, aunque no tanto como quisiera. Dios, ¿pero es que se me ha ido la olla? Ahora me he puesto a escribir un diario. Parece que el aburrimiento me está derrotando. No sé por qué estoy escribiendo todo esto, pero me hago una idea.

Vengo de Polonia, he atravesado Alemania y los Países Bajos y lo que he visto de esos países (de Polonia, sobre todo), me repatea el culo. Vengo de los Estados Unidos ¿vale? Bueno, cuando menos se trata de un país de debiluchos, se les ve en la cara. Pero aquí todo sobrepasa lo que uno pueda imaginarse. Esta mierda de Wyrms ha hecho su nido en Europa, y con mucha fuerza, y yo quiero

echar un vistazo antes de volver a casa. Vale que pienso que Detroit es la ciudad más lamentable del mundo, joder...

No vayáis nunca a Varsovia. Allí Gaia tiene la garganta abierta, y nadie tiene dos dedos de frente para verlo. Todo eso sirve para decir que Francia es un paraíso en comparación, y eso que se dice que es uno de los países europeos más contaminados... ¡Y vaya si lo es! Hay que decir que llevo dos días en el país y sólo he visto un solo Garou. Por lo que me ha dicho el resto han huido. Me sorprende un poco, cuando me dice que sólo queda un puñado. Por lo que sé de la Camada de Fenris, por ejemplo, sólo quedan uno o dos. De los Colmillos Plateados y Fianna también quedan muy pocos. Voy a buscarlos, aunque tarde un poco, pues es difícil encontrar a uno de nuestra especie en un país como éste. Me he comprado un mapa de Francia, he marcado todos los lugares donde no había nada y por lógica sólo quedan los sitios donde debe haber algo. Bueno, me daré un paseo de treinta días por el país. En estos momentos me encuentro en Saint-Dié, en los Vosgos, un pequeño pueblucho perdido con treinta mil habitantes. ¿Y a esto se le llama ciudad en Europa? Es un lugar divertido, con el cielo azul y las montañas, un poco como los Apalaches, pero diez veces más pequeño.

Ya he elegido mi itinerario: voy a descender hacia la costa (Jura, Alpes, siempre a través de las montañas, qué pasa), un pequeño recorrido turístico por Provenza hacia los Pirineos, después subiré al Macizo Central, me pasearé un poco por el Centro, una visita a Bretaña, Normandía, el Norte (voy a pasar de París, un holandés me dijo que es un suicidio ir allí. Tengo los ojos inyectados en sangre pero quizás es mejor no tomar riesgos inútiles), después giraré a las Ardenas y volveré a los Vosgos, y ya vale. ¡Buff!

El lado malo es que no tengo un chavo. Estoy completamente limpio, pero no es tan grave, ser un Garou tiene sus ventajas. ¡Voy a recorrerme todas las estaciones de servicio de este jodido país! Me siento como hace veinte años.

Martes



on un comienzo muy fuerte, mi primer encuentro, y muy aburrido. Un día tras otro me encuentro bastante cansado. Pero comencemos por el principio. Después de dos días de viaje a través de los Vosgos, sin nada que llevarme a la boca, he decidido echar un vistazo a un misterioso lugar que se llama "La Roca de las Hadas". Alguien me ha informado amablemente de donde está. ¿Quedarán hadas en las montañas? Me he bajado del coche sobre las 21.00 de la noche, cuando ya había oscurecido y la nieve comenzaba a caer. Sabía que no me arriesgaba a encontrarme con muchos turistas a una hora

semejante. Dejé mi coche en un rincón aislado y caminé durante unos quinientos metros cuesta arriba. Debido a la nieve, que cubría todo como un manto de algodón, el silencio era bastante inquietante, por lo menos hasta que comencé a escuchar las risas. Discretas al principio, comenzaron a intensificarse, hasta que me rodearon por completo. Tenía la desagradable impresión de estar siendo vigilado.

Tras pasar a visión infrarroja gracias a mis cibersentidos, creí percibir algunas formas vagas en la oscuridad, pero nada que me pudiera indicar con precisión la naturaleza de mis vigilantes. “¿Te has perdido?” Me susurraban las voces, “¿Buscas algo?” Comencé a ponerme nervioso, tenía ganas de responder cualquier cosa a aquellas voces, pero mi francés no era lo bastante bueno para insultarles como era debido. “Bueno” me dije, “No deben ser chiquillos, por lo que me imagino, deben ser hadas o alguna otra cosa que desconozco. A juzgar por la voz y la táctica de intimidación empleadas no deben ser muy fuertes.”

Decidí ignorar las risas (con un poco de recelo creo que quizás fue eso lo que me salvó la vida), y al final llegué hasta la base de la Roca de las Hadas. ¡Ostias! Era más impresionante de lo que me había imaginado, y estoy seguro de que de haberme subido a ella hubiera podido abarcar todo el valle con mi mirada, y la idea de saltar desde lo alto para caer sobre la nieve mullida no me

parecía tan disparatada. Las voces se habían callado. Mientras contemplaba la roca y meditaba lo que iba a hacer, una mano me tocó brutalmente en la espalda. Me di la vuelta de un brinco, donde me aguardaban dos metros cincuenta de músculos y pelo. Crinos.

Tragué saliva y consideré la. Si hubiera estado solo habría estado más tranquilo, pero detrás del hombre lobo había cuatro más pequeños bajo los pinos. El Garou se volvió hacia ellos: “Todo va bien, es uno de los nuestros” Bueno, si tú lo dices, pensé. “Nosotros somos de la tribu de los Garras Rojas y tú te encuentras en nuestro territorio. Suerte que te he reconocido, de lo contrario te habríamos hecho pedazos. ¿Quién eres?”. Me llevó unos buenos diez minutos para convencer a mi anfitrión de que no era un enemigo y que sólo estaba de paso y que me marcharía pronto. Los Garras Rojas se tranquilizaron un poco. “Estamos de caza”, me explicó Colmillos de Piedra, el fiero Ahroun que me había abordado bruscamente (era el jefe de la manada) ¿Caza? “Los humanos destruyen todo a su paso, el bosque, los linces, los lobos, nuestra venganza está a la altura de sus crímenes, y masacramos a los que encontramos en nuestro territorio. ¿Tienes algo que decir en contra, Morador del Cristal?”.

Bien...no era bienvenido en este lugar, eso estaba bastante claro. Sabía perfectamente que los Garras Rojas no gustan demasiado de los de mi tribu, por lo que decidí comportarme con un poco de humildad, dadas las



circunstancias. Levanta las Montañas, la pareja de Colmillos de Piedra, me propuso que me uniera a su cacería nocturna, posiblemente porque le había caído simpático. Su jefe aceptó, no sin cierta reticencia. No me extenderé en contar lo ocurrido en esta alegre escapada, pero fue una verdadera carnicería. Caímos sobre una pareja de turistas alemanes a los que despedazamos literalmente, aunque más bien fueron ellos quienes los despedazaron, y yo me contenté con mirar desde lejos, con el pretexto de un ligero malestar. Pensé en salir corriendo.

Bienvenido a Francia, pensé, mientras los gritos de dolor y terror de la mujer alemana resonaban en mis oídos. Satisfechos y apaciguados, los Garras Rojas pasaron a forma Glabro y me acompañaron en mi regreso al coche, dejándome que continuara mi viaje. Levanta las Montañas se acercó a mí y me dijo: "Estamos obligados a hacer esto. No conoces a la gente de aquí, somos la última esperanza de Gaia. Las montañas se mueren." Yo le respondí con una sonrisa: "No está obligada a justificarte" mientras uno de sus compañeros me lanzaba una mirada desaprobadora. "Comprendo". Me metí en el coche. "De hecho" le pregunté a Colmillos de Piedra, "¿He de suponer que no he visto nada?" Me miró fijamente a los ojos. "Muy cierto. Adios, extranjero. Di a los tuyos, que continuamos nuestra batalla". Encendí el motor. "Muy bien" le dije mientras daba marcha atrás.

Iba a subir la ventanilla cuando me acordé de una cosa. "Eh, ¿Qué eran esas risas cerca de vuestra roca?" Mira a los Pinos se acercó a mi coche para susurrarme la respuesta, "Los Bonnet Rouges (Redcaps), nuestros amigos" Encantadora respuesta. Les hice un saludo con mi mano antes de dirigirme hacia el sur, hacia Lugdunum. Las palabras del electricista que me había indicado la dirección de la roca me vinieron a la memoria (Había evitado presionarle demasiado porque el lugar no aparecía en ningún mapa), "Cuidado con la Bestia de los Vosgos", me había dicho el viejo. "Ehmm... no tengo dinero", le respondí. "¡Cuidado con la Bestia! El pasado mes mató a doscientos corderos, sin contar los cazadores y turistas que desaparecen. Está en todas partes y nadie ha conseguido verla. Lo peor es que los periódicos lo ignoran completamente, y también tienen miedo de las risas de los bosques". Me animé un poquito en honor de aquellos feroces Garras Rojas.

Viernes



legué ayer a Lyon, después de perderme un poco en el Jura, donde no encontré nada especialmente interesante. Tenía una dirección en la ciudad, del amigo de un amigo de un pariente o alguien por el estilo, un tal Marcus Convex. Tardé tres horas en encontrar el lugar en el que vivía, y

veinte minutos más en aparcar mi coche. En principio no había ninguna razón en especial para que este tío no me diera cobijo, pero tampoco esperaba que desplegara una alfombra roja ante mi llegada. Desde que vi su cara comprendí que había acertado. "Saludos, vengo de parte del Clan del Shareware Viviente", le dije. Me miró con suspicacia con unas pequeñas gafas y una barbilla puntiaguda: mis palabras no le dijeron demasiado y él tampoco cooperaba. "¿Qué es eso?". Tuve que explicarme durante veinte minutos para que se diera cuenta de que no vendía aspiradoras, ni un agente del Wyrms que quería abusar de su hospitalidad.

Finalmente decidió dejarme entrar, aunque no parecía especialmente contento. Nos sentamos en la sala y me sirvió un vodka con limón con gran maestría. Intenté cambiar de tema para romper el hielo. "Bonita casa. ¿Qué tal vives aquí?" Me pasó un canapé con una mirada gélida "Escucha, no estoy seguro de quién eres, pero no puedes quedarte aquí. Eres un completo idiota por haber llegado así, sin avisar. ¿No sabes que Lyon es una ciudad extremadamente peligrosa?" Moví la cabeza, sorprendido. "Pensé que teniendo en cuenta como vives..." Convex fijó en mí su mirada vidriosa, sus ojos perdidos en algún punto. "Me encantaría tener tu sencillez de espíritu" me dijo "Si en verdad pudiera marcharme, lo haría. Pero las cosas no son tan sencillas. Tenemos que ganar una guerra aquí." Este tío comenzaba a ponerme nervioso. "¿Contra quién? ¿Contra los vendedores de automóviles?" Marcus dejó escapar un profundo suspiro y se dirigió hacia la puerta, que abrió: "Verdaderamente, Monsieur Sutherland, he tenido un gran placer en recibirle, pero me temo que el tiempo que le puedo dedicar ha terminado. Espero que nos volvamos a ver en alguna ocasión." Recogí mi saco de dormir y le dije. "¿Philodox, verdad? Nunca me ha gustado vuestro sentido del humor."

Convex prácticamente me cerró la puerta en las narices, y yo me apresuré a descender las escaleras mientras preparaba un insulto adecuado para alguien que trataba de aquella manera a los visitantes como yo cuando me crucé con un tipo que subía y que se giró completamente para mirarme ¡Vampiro! No hacía falta ser un metis para identificar a una Sanguijuela como aquella. Sus ojos brillaban con un malsano color rojizo, y sentí los pelos de mi nuca erizarse por la furia. "No sé quién eres..." comenzó a decir..."pero no vas a..." La puerta de Convex se abrió violentamente. "¡Morens!" gritó con toda la fuerza de sus pulmones. "¡Detente! ¡Está conmigo!" El vampiro hizo una pausa durante la que me pareció que sus colmillos se retraían. "Muy bien...si tú lo dices." Los dos me clavaron la mirada, esperando que me fuera, lo que hice con calculada lentitud. De modo que los Moradores del Cristal de Lyon colaboraban con los Cadáveres. Bueno, no debía generalizar pero me sentía como si le hubieran dado un golpe a mi moral. Decidí no

El Regente Tremere de la Congregación de Lyon, Morens, es un vampiro con una habilidad política poco común. Ha conseguido convencer a los Moradores del Cristal (una media docena de individuos repartidos por toda la ciudad) que colaboren con él en su lucha contra los vampiros Giovanni. Aunque con cierta reticencia, los hombres lobo han terminado por aceptar sus argumentos.

Morens les ha asegurado su protección cuando el conflicto termine, es decir, cuando los Giovanni hayan sido completamente expulsados de la ciudad. A menudo amenazados por los vampiros y reacios ha mostrarse demasiado activos, los Moradores del Cristal han aceptado colaborar con los Tremere. Saben que su supervivencia y tranquilidad dependen ahora de su colaboración con los servidores del Wyrn, aunque lo consideran un mal menor.

demorarme en esta ciudad podrida y cuando llegué a mi destino en el sur, ya había olvidado el incidente.

Martes



aboya. Son estas noches las que me hacen darme cuenta de lo insignificante que soy. Esta noche mi sueño ha tomado la forma de una joven histérica que casi se ha tirado bajo las ruedas del coche, después de atravesar más de ochenta kilómetros de paisaje nevado sin encontrarme con nadie. Decir que me desesperé es un eufemismo. Frené bruscamente, me cagué en todo sobre el volante y me bajé rápidamente para ayudar a la mujer a levantarse. Su mirada estaba perdida, murmuraba sinsentidos, estaba helada. Sin verme, pedía ayuda. “Mi hija...” decía, “mi hija, tengo que encontrar a mi hija” Menuda mierda. La llevé a la parte de atrás del coche, donde intenté calentarla y reanimarla con escaso éxito. Intenté razonar, le acaricié el cabello (siempre he sido un jodido romántico). Tras unos minutos se tranquilizó, y con voz temblorosa me dijo que estaba buscando a su hija, que se había escapado de casa. ¡En serio! Por su marcado acento supuse que debía vivir en una de las pequeñas aldeas perdidas en las montañas, donde los hombres viven borrachos y las mujeres desconsoladas. Estos estereotipos... Durante tres horas registramos caminos, refugios de montaña y abrigos forestales. Durante este tiempo mi protegida, que se llamaba Mona, buscaba a su hija mientras yo maldecía sobre el volante e intentaba descifrar la mierda de mapa que había comprado.

¡Mierda! ¿Dónde estamos? Tenía la impresión de estar chiflado y no tener a nadie con quien hablar. Unos minutos más tarde vimos un letrero indicador que ponía

“Auberge du Chaudron Rouge, 2km (Albergue del Caldero Rojo, 2 Km.)”. Consulté mi guía pero no encontré ni rastro ¡Genial! Después de los Invasores, entramos en la Cuarta Dimensión. Pensamos que la pequeña podría haberse refugiado allí, más que nada porque era la única posibilidad que teníamos. Además estábamos cansados y la calefacción de coche no ayudaba mucho. Es una de esas situaciones en las que prácticamente no tienes elección, y en las que a partir de entonces comienzan los problemas.

El albergue del Caldero Rojo no parecía gran cosa. Aparqué el coche detrás de la casa, abrí mi mochila, saqué mi abrigo, me ajusté la capucha y le abrí la puerta a Mona. Rápidamente corrió hacia la puerta de la entrada como una histérica y sin que pudiera detenerla comenzó a dar golpes y voces. La puerta se abrió y apareció una vieja señora, y detrás de ella unos vapores rojizos fundieron el hielo del porche.

“¿No habrá visto a una pequeña niña rubia, con mejillas pecosas? Tiene unos diez años.” Preguntó Mona mientras juntaba las manos implorantes. La vieja le dirigió una sonrisa desdentada. “Ah, ¿Es su hija? Pase, pase, ella está aquí, se está calentando. Ha pasado tanto miedo...” Mona saltó de alegría y se precipitó en el interior. Cuando llegué al porche la vieja me miró sonriendo y me dijo: “¿Monsieur?” Yo me froté las manos como un cretino.

Creo que ambos nos reconocimos al mismo tiempo. “Querido amigo, dijo la vieja con los brazos abiertos, ¡Hace tanto tiempo que no tenemos visitantes! ¡Eh, hermanas, venid a ver quién ha venido!”. Me hizo entrar en un vestíbulo en el que había un calor sofocante, con el papel de la pared pintado de un rojo vivo. Una cortina de cuentas se abrió dejando pasar a otra anciana, mucho más monstruosa que la anterior. Me tanteó los brazos, me acarició el vientre y las dos viejas comenzaron a murmurar en susurros. Putas arpías. En ese momento escuché un grito, un chillido humano, cargado de sufrimiento y terror, un llanto breve como la muerte. Mi sangre se congeló, y poco después la cortina se abrió nuevamente dejando pasar a una tercera... ¿hermana? Traía un cazo en una mano y un cuchillo cubierto de sangre en la otra. “¿Quién era ella?” preguntó dirigiéndose a las otras dos ancianas, “¡No era virgen!”.

Las ideas se agolparon en mi mente. Mona había gritado y estas viejas eran Furias Negras ¡las muy putas!

Las viejas me dijeron que las acompañara y yo esboqué una sonrisa forzada, mientras me empujaban hacia la puerta y entré en una sala monstruosa, su guarida. Un gigantesco caldero hervía en el centro, y en una esquina colgaba un cuerpo descuartizado, hecho pedazos con una fuerza monstruosa, Mona. La primera hermana, que se llamaba Mitha se dirigió a mí y me dijo: “¿Te gustaría ser inmortal, hermano?”, la segunda, Nala me arrojó una bocanada de aliento fétido en el rostro: “¿Por qué no te

quedas con nosotras, hermano? Necesitamos un hombre que nos satisfaga. No nos importa su tribu.” La tercera, Gena, se sentó en un taburete y comenzó a revolver la espesa mezcla que hervía en el caldero, mientras sostenía un extraño cáliz en su mano. “¿Te gustaría participar de nuestro festín, hermano? Es una especialidad saboyana.” Lo que menos me gustó fue la forma en que me llamaron, “hermano”. La anciana sacó un cucharón del caldero, y una pequeña mano brotó en la superficie, la mano de una niña. Las tres arpías se rieron estridentemente, las sombras se retorcieron sobre la sala roja, el calor me sofocaba, los olores me mareaban. Retrocedí.

Las tres hermanas me rodearon, como un cónclave maléfico. La corrupción brillaba en sus ojos centenarios. Las brujas reían, reían, reían y yo no me pude contener. Mi camisa comenzó a romperse, mis colmillos y garras surgieron. Las ancianas tuvieron miedo y retrocedieron, con una mirada interrogante. Lancé un aullido, rompí la puerta y me precipité en el coche como alma que lleva el diablo.

No fue hasta varios kilómetros después que conseguí tranquilizarme y ordenar mis recuerdos, recordando una historia, que trataba sobre un Túmulo perdido en una isla del Mar Egeo. Se dice que tres hermanas Garou custodiaban un fetiche, un cáliz que una vez lleno de sangre de virgen, otorgaba la inmortalidad a quien bebía de él. Recordé también que las tres hermanas habían sido expulsadas de su Clan, tras haber robado el cáliz. Si se trataba de las ancianas que había dejado atrás, el fetiche se encontraba en malas manos. ¿La Letanía? Ellas la ignoraban por completo. Buena suerte a los próximos visitantes.

Miércoles



¡Allá vamos, digo todo valiente. Muchas veces. Bueno, creo que todo está en orden. Después de Saboya, que se me ha atravesado en la garganta, decido marchar hacia el sur donde tengo una dirección, que el amigo de un amigo de un amigo... (el mismo simpático que me dio la dirección de Lyon) me había dado con un guiño de ojos. Durante el trayecto, intento desesperadamente comprenderla. Repaso el mensaje en mi cabeza: Luna Azul en el Cielo y Estrella Violeta, 220 calle de las Lilas. ¿Un código secreto? Cuando abro la puerta número 220 de la calle de las Lilas, en el pequeño rincón perdido de Poinçon-le-Trou, o algo por el estilo, mi mirada se ilumina, por Gaia. Luna Azul era una despampanante cuádragenaria con largas trenzas rubias; me presento con una sonrisa sincera, ella me mira a los ojos y me toma del brazo. No comprendo enseguida por qué hace eso, pero siento algo.



Es un Clan pequeño, una quincena de hermanos reunidos en torno al gigantesco tocón de un árbol perdido en un bosque al norte del pueblo. Luna Azul me sirve de guía, llevándome a través de árboles y arbustos y cruzándonos con algunas caravanas. Nuestra llegada fue festejada como si se tratara de un par de príncipes. ¡Santa Gaia! Me dan la mano, me abrazan, me besan, me olisquean. Me hacen sentar sobre una enorme roca gris y me hacen contar mis historias, cómo sobreviví a las tres brujas de Saboya, como resistí el poder de Morens en Lyon, como besé a la reina de Dinamarca...En fin, creo que esta noche he bebido demasiado...y también he fumado demasiado. Demasiado, en resumen. Me hacen un collar de violetas y me hacen bailar en torno al Túmulo. ¡Guau! He ayudado a un hermano, Miel, a curar sus heridas al lado del tronco, he jugado al pilla pilla con dos niños iluminados por la gracia (bueno, por lo menos así los vi en ese momento). He escuchado historias y visto las estrellas brillar sobre nosotros, completamente alucinado. Alguien trajo un piano y tocó algunas melodías mientras improvisaba poemas urbanos. Ese alguien se burló de mi forma de vestir y de mi coche, pero me hizo reír. He bebido, he fumado, he improvisado una vida, y esta noche he sido feliz. En este bosque me encontré con Kheops, un Caminante Silencioso que había venido de visita. También era un gran viajero y me habló de su travesía tibetana y de sus exploraciones africanas. Le escuché embobado con una admiración y respeto exacerbados por el alcohol, pues hablaba como un sabio, articulando sus palabras alrededor de la risa o de un sonido agradable. Creo que esta noche he hecho un nuevo amigo.

Después me han dicho que entrara en el tronco para buscar a mi conejito (¿qué?). Riéndome me puse a cuatro patas y comencé a imitar a una Alicia desesperada buscando su virginidad, y todos se rieron de mis tonterías. La risa lo era todo...y después, la vida. La felicidad y los astros me traspasaban de una forma desconocida. Vi paisajes deformados por el agua y el vapor, mis amigos sentados alrededor del tronco, riéndose y bailando. Yo estaba agotado y las perspectivas brillaban en el río de mis pensamientos. Vi a Gaia inclinada sobre el mundo, como una madre sobre una cuna. Ella lloraba pero me acogió en su seno (un seno magnífico) y me acunó. Me sumergí en las vidas de los demás, seguí el curso inverso de las agujas del reloj para seguir la pista de mis recuerdos pasados. ¿Era la Umbra o un sueño provocado por la marihuana? La leche materna nutritiva...hubiera podido beberla eternamente. Creo que me dormí sonriendo, bañado por la luz de las estrellas. En esta noche tuve los sueños más hermosos de mi vida. El problema es que los he olvidado todos.

Cuando me desperté, no me encontraba en mi coche, sino desnudo en una caravana, cubierto bajo un

grueso cobertor azul. Miré a mi alrededor. Cuando salí de la caravana el fuego estaba encendido, algunos Garou dormían bajo el sol, satisfechos y descansados. Divisé a Kheops y Luna Azul entrelazados bajo un arbusto de flores violetas. Los contemplé en silencio y regresé para vestirme. En un rincón de la caravana encontré un montón de ropa, pero no era mía, sino la de Kheops. Allí estaban sus cosas, su saco de dormir y sus zapatos, lo que me animó un poco. Encontré un portátil, su único elemento tecnológico. Tuve la impresión de que se trataba de un mensaje, una señal que sólo yo podía descifrar, era evidente. Sin pensarlo, tomé el ordenador, me vestí y volví a mi coche. Sin volverme atrás.

Jueves

e he echado una ojeada al portátil. Son unos textos interesantes, sin duda notas recogidas por Kheops. Lo leeré más tarde.

Domingo



cabo de llegar a Carcasona. Desde Marsella, cogí un ferry que recorrió la Costa Azul en un suspiro. El Mediterráneo es un vertedero, el Wyrn está aquí, lo siento vibrar y latir. El hedor me hizo apartar la cabeza. Cuando atravesé la muralla de Carcasona, sentí cómo el Wyrn ofendía mis sentidos. Me sentí deprimido y melancólico. Llegué al hotel donde contemplé esta magnífica ciudad, que todo el mundo cree plagada de leyendas e historia. ¡Mierda!

Martes



hora me encuentro en Mont de Marsan, cansado pero contento.

Al llegar anteayer a los Pirineos tuve una experiencia alucinante. Decidí visitar los castillos cátaros, y como me habían hablado de enormes colosos de piedra, me imaginaba que iban a ser impresionantes. Mala cosa, lo único que encontré fueron unas cuantas ruinas de piedra azotadas por el viento, nada más. No fue hasta un poco después que comprendí por qué hacen soñar a los visitantes, trasladándolos a la Edad Media. Después de darme un garbeo histórico entré en una pequeña cafetería, en una minúscula aldea de la montaña, y comencé a beber cerveza tras cerveza pensando en mi país.

Un pequeño niño con la camisa por fuera de los pantalones, el hijo del dueño del bar, se me acercó y me dijo, tirándome de la manga: “¡Eh, ¿Has visto los fantasmas?” Lentamente lo miré y respondí: “¿Fantasmas? ¡Los veo todos los días!”. Se quedó pensativo un momento

mientras señalaba la montaña que había delante de nosotros. “Allí arriba hay fantasmas, yo los vi una vez.” Su madre se acercó para servirme mi quinta cerveza: “Kevin, ¿quieres dejar de molestar a este señor?” El niño volvió a mirarme. “Es un señor que ha visto fantasmas, mamá”. La mirada de la madre me pidió disculpas, viendo que comenzaba a sentirme molesto. Vale, me dije, esta noche me dará una vuelta. Puse un billete de doscientos francos sobre la mesa y dije que me marchaba.

Más tarde, en la montaña de Larrun. Debía ser sobre la una de la madrugada, y estaba a punto de congelarme como un helado, todo porque un niño de cinco años me había contado que había visto fantasmas sobre esta mierda de lugar. El lugar era agradable, con su pequeña capilla derruida, pero yo estaba a punto de morirme de frío. Me refugié junto al altar de piedra, en el fondo de la iglesia, si se podía llamar tal a aquellas ruinas. No sirvió de mucho.

Debían ser las dos de la madrugada cuando vi que la puerta de la capilla se abría como en un sueño. Dos tipos entraron, envueltos por sudarios blancos como la nieve y pusieron sus mochilas en el suelo. Eché un vistazo y... ¡mierda! ¡Me vieron! ¡Garou! Desconfiados, nos observamos durante unos momentos. No parecían hostiles. “Perdona nuestra intrusión amigo. Pienso que estamos aquí por la misma razón esta noche. La luna es propicia”, dijo uno de ellos. Puse cara de saber de qué coño hablaban y vinieron a sentarse a mi lado y se presentaron. El que me había hablado era un Contemplaestrellas, un tipo barbudo de unos treinta años, de mirada dulce, un metis a juzgar por su brazo atrofiado. Se hacía llamar Marc y estaba de paso en Francia, y su acento era todavía más marcado que el mío. Su compañero me recordó un poco a Kheops, lo que no me sorprendió: era un Caminante Silencioso, y no se molestó en decirme su nombre, lo que tampoco me sentó mal, al fin y al cabo no tenía ningún motivo para estar allí.

Marc desenrolló un pequeño tapiz bordado y me mostró una serie de pequeños objetos cuya utilidad se me escapaba, sin duda algún tipo de amuletos o fetiches. El Contemplaestrellas me miró de forma extraña, y para no ser maleducado saqué mi mechero, mi paquete de tabaco, mi compact disc y los puse a un lado. Marc lo observó todo antes de cerrar los ojos, esperamos, diez, veinte, después treinta minutos, y no ocurrió nada. Comencé a aburrirme, “¿Os molesta si fumo?” dije, y mi compañero egipcio inclinó dulcemente la cabeza. Y seguí esperando, preparado para ver cualquier cosa.

Y finalmente algo ocurrió. Debían ser las cuatro de la madrugada cuando el Caminante Silencioso cerró los ojos, entrando en una intensa concentración. Parecía que estos tipos tenían el poder de hablar con los muertos. Una forma evanescente se materializó poco a poco ante nuestros ojos, diría que estaba separada de nuestro campo

de visión por una membrana diáfana. Era una mujer, vestida con un largo manto gris, que nos contemplaba con sus labios ligeramente abiertos, pero sin emitir ningún sonido. El Caminante Silencioso comprendió lo que había dicho porque le respondió: “Gracias, Ethielle.” Marc parecía sentirse un poco celoso, creo que se sentía un poco excluido. Yo por mi parte estaba petrificado...y fascinado. Estaba contemplando a alguien que quizás había muerto siglos antes, y esta persona nos veía también. Esta escena no duró más que unos minutos durante los cuales estoy persuadido de que Ethielle y el Caminante Silencioso se comunicaron realmente, que de alguna forma se había abierto una comunicación entre mundos.

Sin que fuésemos verdaderamente conscientes, la aparición comenzó a desvanecerse poco a poco hasta desaparecer. El Caminante se levantó y comenzó a desvestirse, parecía cansado y enmudecido. Marc se acercó a él y le puso la mano en la espalda: “¿Qué ocurre?” No ocurrió nada. Su amigo le miró con aire cansado. “Ella tiene problemas. Mejor será que me vaya, amigo.” Marc me miró suspirando. “Las cosas no son tan sencillas en el Otro Mundo. Tengo la impresión de que es la primera vez que has venido aquí. ¿Me equivoco? Bueno, no es necesario que nos des explicaciones. Me gustaría que lo que ha ocurrido esta noche quedase únicamente entre nosotros si te parece bien. Pobre Tekmhet.” Le dirigí una sonrisa cansada. “Ningún problema.” Le dije, pues de todas maneras no había comprendido gran cosa. Nos separamos y bajé hasta el valle, perdido en la noche helada.

Viernes



e encanta el foie-gras, es más fuerte que yo. Sólo lo había comido una vez, durante un Día de Acción de Gracias especialmente copioso. Después de haber llegado a Périgord, mi instinto infantil y mis papilas gustativas se despertaron a la vez. Aparqué mi coche en un terraplén al lado de la granja Veaux, especializada en la fabricación de foie-gras. El señor Veaux era un tío encantador, y después de haberle comprado algunos botes de foie-gras me hizo visitar su granja. Quedé completamente fascinado. En sólo unas horas lo supe todo sobre la elaboración del foie-gras. ¡Cuando mis amigos se enteren en casa, ja, ja!

La noche cayó sobre las montañas después de que el Señor Veaux me acompañara al coche, y pareció percibir alguna cosa a lo lejos, “Jodidos satanistas”, dijo apretando los dientes. Al mirar en la misma dirección, vi una forma luminosa desapareciendo detrás de una colina en el bosque. Cuando le pregunté de qué cojones se trataba, el señor Veaux me dijo que algunos jóvenes del pueblo venían allí, una vez al mes, para no sabía qué cosa

de misa negra. Le preguntó, medio riéndome, si no había pensado en avisar a la policía, pero se encogió de hombros y me dijo que todo eso “no era asunto suyo”. Esos tíos eran jóvenes, me explicó, tontos e ignorantes. Pero yo también era ignorante pero sobre todo, desesperadamente curioso.

Me dirigí a la colina sin demasiados problemas. La vista era impresionante desde allá arriba, y el lugar estaba aislado y era especialmente salvaje. Conduje durante una media hora antes de percibir luces de antorchas entre las ramas de una gran encina, y entonces escuché los murmullos de un extraño cántico, un cántico que ya había escuchado antes, bajo una forma diferente. Avancé entre los árboles y me quité con cuidado algunas espinas particularmente molestas. ¿Satanistas? ¡Y una mierda!

Una treinta de Garou vestidos de blanco estaban reunidos en torno a un barranco, y uno de ellos, con una larga barba, iba vestido de gris, estaba sentado sobre una piedra y parecía dormir. Tres hombres lobo bailaban en forma Hispo, contorsionándose en torno a una gran piedra esculpida. Lancé un juramento. Era una asamblea de Colmillos Plateados y había llegado en mitad de la fiesta. Mi instinto me dijo que huyera, pero mi curiosidad era más fuerte, y los Colmillos Plateados eran solemnes, espléndidos e inquietantes. Estaban hablando de cosas serias así que agucé la oreja.

El Maestro de Ceremonias comenzó el discurso: “Hermanos míos, llamo vuestra atención sobre la delicada atención que requiere este asunto. No estamos seguros de nada y podemos equivocarnos.”

Otro respondió: “¿Y por qué podemos equivocarnos, Gran Mardok? ¿Tienes miedo de algo? Por mi parte y ya lo he dicho, creo que no nos hemos equivocado de persona, estoy seguro. El Lobo Blanco está aquí para llevarse nuestros males y para restaurar nuestra gloria pasada.”

Una tercera voz intervino: “Bueno, por lo que sabemos, Gaspard ha desaparecido.”

El viejo hombre barbudo se rió, Mardok gruñó pero no dijo nada.

Otro hombre intervino: “El brillante Aquiles tiene razón, Gran Mardok, no olvidemos que toda

profecía es relativa, y que procede de una asociación de ideas subjetiva y arbitraria. ¿Para qué pedir la ayuda de los Garras Rojas? Las tribus pensarán mal, demasiado entusiasmo puede matar la verdad.”

El Gran Mardok respondió: “Tus pensamientos son nobles, Sully, pero recuerda los fundamentos de nuestra política actual. Nuestro bienestar reside en la cooperación, lo sabes como yo. Miranos, no somos más que la sombra de nuestros antepasados. En el Norte, nuestros feroces parientes se enfrentan con los Bastardos de Fenris, y entre nosotros la decadencia se apodera de los más grandes (el viejo se rió con risa sádica, Aquiles le hizo callar con un codazo). Aquí nos ocultamos para sobrevivir y el Wyrn terminará por alcanzarnos si no nos unimos. Necesitamos ayuda.”

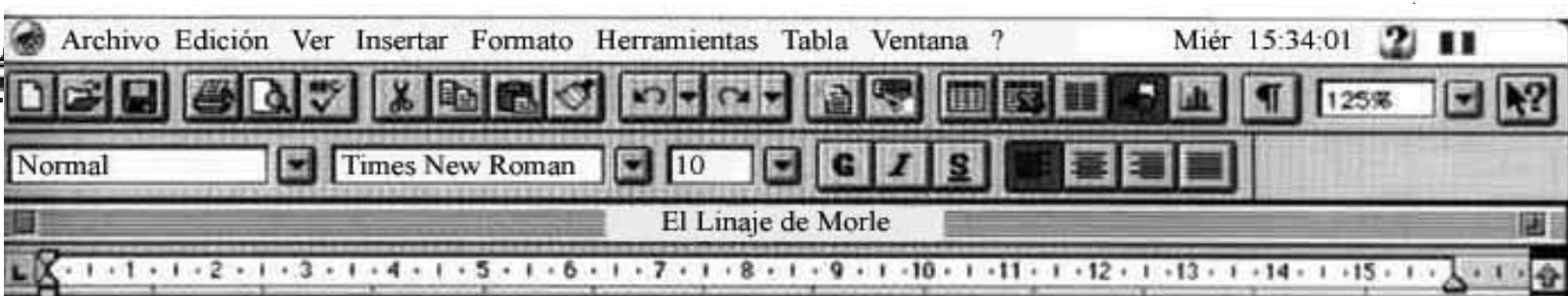
Aquiles respondió: “¿Es únicamente por esa razón que te aferras a la quimera del Lobo Blanco? – Mardok bajó la cabeza- No existe y lo sabes –se volvió hacia los otros- ¿Es que se trata del único medio que has encontrado para tranquilizarnos y que aguardemos? Mira a Édouard –señaló al viejo- Es la segunda vez que nos visita en un año, ya no piensa coherentemente, y recuerda que se encuentra en el centro del problema. No, no cantéis más esa profecía. El Lobo Blanco no vendrá jamás, no se encuentra en Gaia”. Otro intervino: “Quizás la profecía nos dé los sueños de los que tú careces.”

El viejo se echó a reír una vez más, pero esta vez no se calló. Yo retrocedí y pisé una rama que produjo un siniestro chasquido. Con la mirada vacía, Aquiles volvió la cabeza en mi dirección y clavó su mirada en mis pupilas.

Huí tan rápido como pude. Tenía miedo y estaba aterrorizado. Llegué al coche, cerré las puertas y busqué frenéticamente las llaves. Las encontré pero se me cayeron. Me incliné y las recogí, encendí el coche y aseguré las puertas, lancé un juramento puse en marcha el motor. Cuando llevaba un rato en marcha eché un vistazo por el retrovisor y me di cuenta de que nadie me había seguido. ¿Por qué estaban los Colmillos Plateados tan desesperados? ¿Habrían aceptado mi ayuda o mis consejos?

Con un poco de esfuerzo me tranquilicé. ¿Qué habría significado esa aterradora mirada? ¿Tristeza? Estamos en guerra, pero demasiados escuchan a su sangre y no a su corazón ¡Oh, Cameron!





El Linaje De Morle

Después de varios siglos la familia De Morle sobrevive a duras penas en un aislamiento casi total, retirados en una inmensa mansión, muy cerca del lugar que lleva su nombre. La influencia de esta casa era considerable, de hecho los De Morle remontan sus raíces hasta el héroe celta Brenno, y esta noble ascendencia permitió a la familia extender su autoridad sobre una gran parte de la región. Los De Morle son hoy una sombra de lo que fueron en el pasado. El éxodo rural que siguió a la Segunda Guerra Mundial les ha privado de gran parte de sus recursos, y la familia se pudre lentamente, prisionera del olvido.

Los De Morle, dirigidos por el patriarca Félicien violan la Letanía sin remordimiento. Los demás Garou podrían castigarlos con severidad si descubren sus secretos y lo que ocurre en su mansión, si los Colmillos Plateados no se encontraran obnubilados por su profecía quimérica que les impide ver la verdad.

El Patriarca. Félicien De Morle Ahroun de los Colmillos Plateados

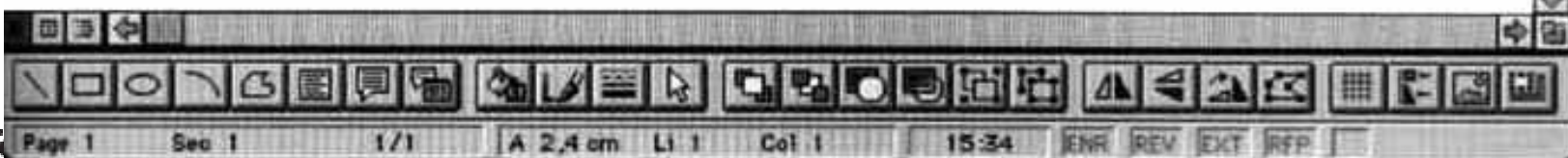
A pesar de su edad venerable (96 años), Félicien De Morle siempre ha controlado a su familia con mano de hierro, siempre alerta. El patriarca siempre se ha comportado como un verdadero tirano, inspirando más miedo que respeto entre los demás. Nacido en una época confusa, jamás ha aceptado los cambios transcurridos a lo largo del siglo XX, la retirada de los De Morle y de los Garou de los asuntos mundanos, que para él constituye un error imperdonable. Habría podido ser un líder excepcional, pero la guerra en las trincheras y una serie de traumatismos parecen haberle marcado más profundamente que su edad. Medio loco debido a los bombardeos intensivos y a los ataques de gas nervioso, Félicien De Morle ha renunciado a la humanidad, y esta “época indigna” así como los Garou, le resultan prácticamente indiferentes.

Tras regresar a sus tierras, Félicien rápidamente consolidó su influencia sobre el clan familiar, para “protegerlos” del mundo exterior. Arrastrando lo que queda de su linaje en su decadente caída, se ha empeñado en crear un verdadero infierno para su familia. En estos días el Patriarca “reina” siempre a través de su hijo Alexandre, y se ha retirado a su gran sala, en el piso superior de la mansión. Solo en la oscuridad, escuchando los sonidos y ecos de las conversaciones, sólo Dios sabe lo que piensa en su encierro voluntario.

El Ermitaño. Édouard De Morle Theurge de los Colmillos Plateados

Hermano menor de Félicien, Édouard vive apartado de la familia, en una cabaña próxima a una gruta donde se encuentra el último Túmulo que pertenece a la familia De Morle. Aunque su propio hermano afirmaba que le gustaría que se marchara de casa, el propio Édouard se ha retirado voluntariamente de la mansión, intentando escapar de la insidiosa locura que después de la Gran Guerra, parece haberse adueñado del lugar como un veneno. Desconcertado por la demencia de Félicien, ha preferido retirarse, con la esperanza de encontrar una solución a la maldición que ha caído sobre los suyos. Sólo la presencia del Túmulo ha podido persuadirle para que permanezca en la región.

Desgraciadamente los años se han cobrado factura sobre la cordura de Édouard, y el venerable Theurge ya no espera encontrar una solución al problema familiar, sino que a su manera, contribuye a la decadencia de su linaje. Cuando no vagabundea durante largas





horas, indiferente al mundo exterior, Édouard realiza varios rituales de forma mecánica e inútil en la gruta del Túmulo. Allí se encuentra en ocasiones en postura fetal, hablando con espíritus que no existen más que en su cabeza.

Alexandre De Morle

Ahroun de los Colmillos Plateados

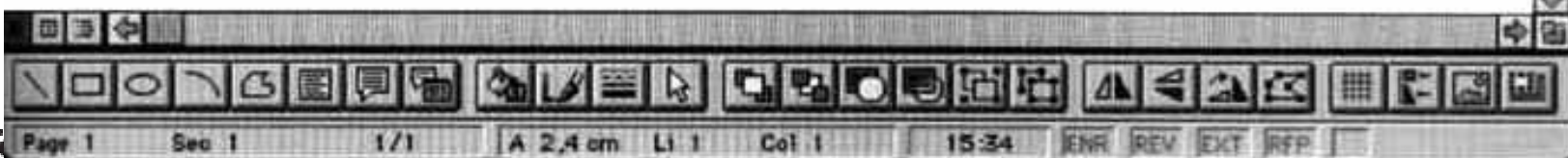
Fascinado por la personalidad de su padre, a quien considera un héroe de la Gran Guerra, Alexandre cayó rápidamente bajo la influencia del patriarca. Aunque éste manifiesta señales evidentes de locura, el joven Ahroun lo ha defendido siempre frente a sus hermanos, convirtiéndose en su principal peón. Sin embargo Félicien está lejos de agradecer la devoción y lealtad de su hijo, sino que descarga sus nervios sobre él y no deja de humillarlo. Quebrantado por el despotismo de su padre, Alexandre también ha caído en la locura. De este modo decidió colaborar con los ocupantes durante la Segunda Guerra Mundial, con la bendición de Félicien. Tuvo que hacer frente a la oposición de su hermano Henri, que quería unirse a la Resistencia.

Como la cohesión familiar se encontraba amenazada, Félicien y su hijo decidieron eliminar al “felón”, y éste fue dado por muerto después de que dejara la mansión para unirse a los resistentes. El recuerdo de Henri se ha convertido en un tabú en la familia, y la versión oficial es que murió durante la guerra después de haber sido capturado por la GESTAPO, víctima de su propia locura...después de engañar a las autoridades que surgieron tras la Liberación, la familia De Morle escapó a la depuración y prosiguió con su clandestina existencia sin remordimientos. Otro de los secretos familiares es que Alexandre De Morle es responsable de haber matado y violado a dos turistas alemanas cuyos cuerpos jamás han sido encontrados.

Angeline De Morle

Ragabash de los Colmillos Plateados

Angeline es la hija de Alexandre De Morle y la madre de sus últimos retoños. A menudo la joven debe sufrir las repugnantes violaciones de su padre, que influido por Félicien, está empeñado en fornicar con ella para que le dé los hijos que su mujer no ha podido darle. Persuadido del bien superior de esta teoría, Alexandre no se ha contenido en nada a la hora de ponerla en práctica. La joven Angeline es particularmente hermosa...pero una vez más la locura del patriarca y de su hijo se ha propagado a otros miembros de su familia, y en nombre de una protección ilusoria contra la corrupción y la decadencia del exterior...Profundamente enloquecida por las violaciones a las que su padre la ha sometido, Angeline ha desarrollado un desdoblamiento de personalidad, que surge con frecuencia en algunas situaciones. Al principio Alexandre ignoraba que la hija de su sangre era también una Garou, pero finalmente a los catorce años, en una de las visitas nocturnas, Angeline se transformó por primera vez, y estuvo a punto de matar a su padre empujada por el terror y la cólera...Sin embargo, no fue suficiente para detener a Alexandre, que, con la ayuda de su padre, consiguió retener a Angeline y la convirtió en un mero objeto de placer. De esta unión contra natura nació un primer cachorro metis con deformidades muy marcadas, después nació un segundo en otro “intento”, que fue bautizado como Alexandre II. En su delirio megalómano, los tiranos creyeron que el nuevo recién nacido no podía ser un metis, sino el salvador de su linaje. Esta tragedia sin duda es una alegoría trágica sobre el destino de los Colmillos Plateados.





Actualmente Angeline tiene cuarenta años y sigue siendo bella, aunque su higiene es cada vez más descuidada y sus rasgos han sido deformados por el alcohol. Según la situación ella muestra distintas familiares, que a su manera, representan el drama de su existencia.

- La Provocadora- Mientras mantiene esta identidad, Angelina se viste de manera muy provocativa y se maquilla exageradamente. Le gusta mostrarse lujuriosa con todos los varones de su familia, incluso (y sobre todo) delante de testigos. A veces ha llegado a salir de casa desnuda y bailar bajo la luz de la luna antes de regresar a casa para llevar a cabo sus deseos.

- La Inocente- Una vez que la Provocadora ha conseguido tener un encuentro sexual con éxito, Angelina se queda catatónica, y sufre crisis, delirios y convulsiones. Ella se encierra en su habitación durante varios días, completamente desesperada. En esos momentos es cuando reaparece la Angeline original, llena de remordimientos, culpabilidad e incapaz de tomar una decisión, casi parece una niña desamparada...

- La Vengativa- Después de que la Inocente desaparece, Angelina adopta una personalidad fría y rencorosa. Se viste y presa de una rabia difícilmente contenida, se presenta ante los suyos y los insulta con hirientes sarcasmos a la menor ocasión. Odia a su familia y escupe sin piedad a quien se atreve a replicarle (sin embargo, tiene un miedo atroz de Félicien al que evitar la mayor parte del tiempo, guardando su veneno para el resto de los De Morle). Todo el mundo soporta con cinismo los rencores de la Vengativa, esperando el momento del resurgir de la Provocadora que saciará sus deseos de nuevo...

Blanche De Morle

Pariente de los Colmillos Plateados

Prima y esposa de Alexandre, Blanche jamás ha amado a su marido por una sencilla razón: el Patriarca la obligó a casarse. Temerosa, jamás ha intentado liberarse de la influencia familiar después de su única tentativa de huida, pues sus parientes casi la mataron después de capturarla. Resignada, permanece prisionera en la mansión familiar, después de haber dado un único heredero Garou a su marido, Angeline. El primogénito Romuald era un varón, pero bastante deficiente, y jamás se convirtió en un hombre lobo. Angeline fue el segundo vástago, conociendo el dramático destino de ser violada por su propio padre. Sin saber el destino que le tiene reservado Alexander, Blanche se ha encerrado por completo en sí misma, sin poder escapar a los ardores bestiales de su esposo.

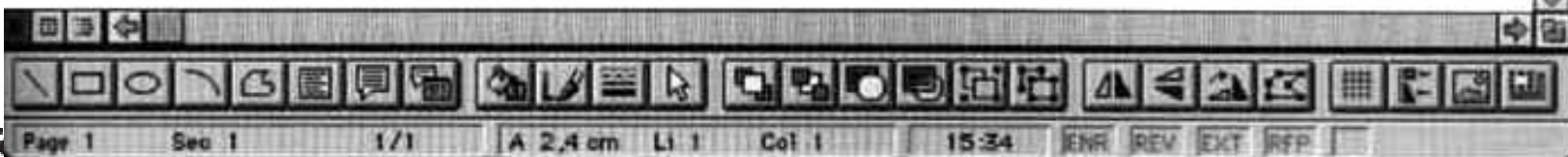
Si hubiera habido un nuevo nacimiento las cosas podrían haber ocurrido de otro modo. Después de un tiempo y de conocer lo que su marido le hacía a su hija, Blanche cayó en la esquizofrenia. “Por el bien de la familia” Félicien ordenó a Alexander que reprimiera su cólera, y después Blanche fue encerrada en el sótano, en el fondo de la mansión. Definitivamente muda, ella vive en medio de sus propios desechos, rodeada por una familia imaginaria ideal...sin ver jamás el cielo.

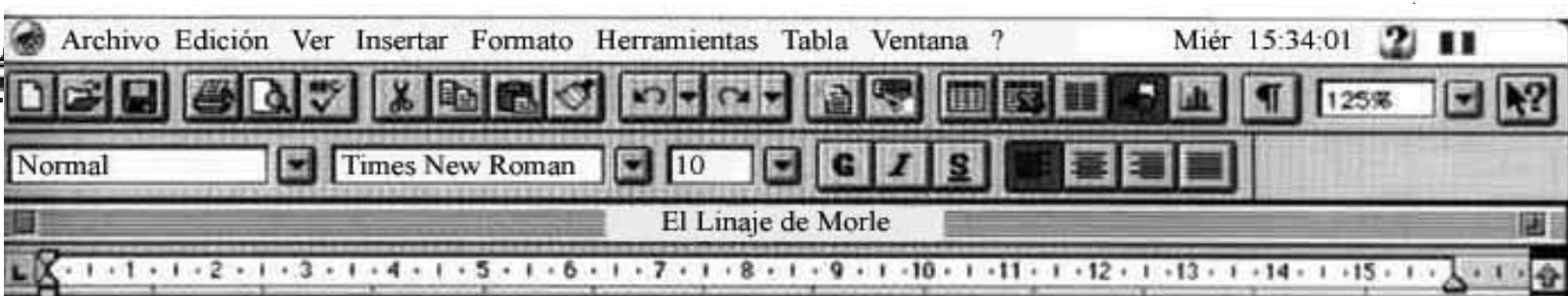
La Cosa

Metis Colmillo Plateado. Auspicio Indeterminado

El primer fruto de la unión de Alexandre De Morle y su hija produjo un metis particularmente deforme. De no haber sido por una prohibición familiar, los De Morle lo hubieran arrojado gustosos en el río más próximo, pero han decidido encerrarlo en una de las cuevas que hay bajo la mansión. Apodado “La Cosa”, este metis se ha convertido en uno de los secretos familiares y Félicien ha prohibido cualquier mención al respecto. Esta criatura es un miserable monstruo prácticamente deformado y con rostro torcido, que lleva una existencia miserable y solitaria en su prisión subterránea.

Si las dos turistas alemanas asesinadas por Alexandre De Morle jamás han sido encontradas, es que fueron arrojadas a La Cosa para que le sirviera de alimento. El monstruo no es un ser malvado, simplemente es una víctima de las acciones de su familia. Acordándose de la luz del sol, a menudo sus lúgubres lamentos se escuchan por toda la mansión.





Alexandre II De Morle

Theurge Metis de los Colmillos Plateados

Alexandre II es un albino, débil y enfermizo, pero dotado de una gran inteligencia. Protegido por su padre y su abuelo, ha terminado por convencerse de que está destinado a grandes hazañas. Cruel y retorcido, Alexandre II no duda en manipular a sus familiares con sutileza para alcanzar sus objetivos.

Romuald De Morle

Pariente de los Colmillos Plateados

Desde su más tierna infancia, Romuald ha presentado signos evidentes de deficiencia mental. Torpe y de mirada torcida, se encarga de las tareas más bajas de la mansión. Sin embargo, cuando no le están mirando, parece saber más de la familia de lo que su aparente necesidad da a entender. Se encarga de alimentar a La Cosa.

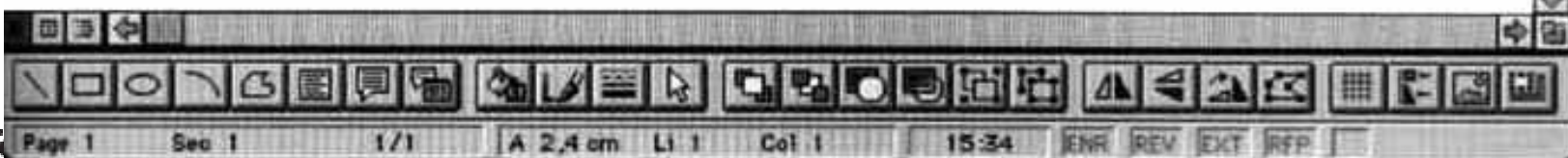
La Profecía del Lobo Blanco

En 1995 hubo una gran Asamblea en la que se reunieron la mayoría de los Colmillos Plateados de Francia, donde se trató una vez más de la creciente influencia de los Señores de la Sombra, y donde un viejo Theurge conocido como Gaspard d'Aubrac informó de una visión que pretendía haber recibido tras una búsqueda en la Umbra.

"En el territorio de San Loup a los pies del Gruñidor dormido, el linaje de Brenno se alzarán una vez más y de él surgirá el Lobo Blanco. A pesar de la maldición el traerá el estandarte de la Nación Garou y unirá triunfante a las tribus, salvando a nuestra raza de las tinieblas."

Ante semejante discurso, la mayor parte de la Asamblea no le prestó demasiada atención, y lo calificaron de "divagaciones". D'Aubrac, no obstante, consiguió convencer a algunos Garou de que le siguieran en la búsqueda de "El Elegido". La manada dirigida por Gaspard partió, encontrando señales que les llevaron hasta el linaje de Morle, cerca de Védrine-Saint-Loup en Auvernia. Los De Morle no habían asistido a ninguna Asamblea desde más de medio siglo, y los pocos Colmillos Plateados que se acordaban de ellos creían que el linaje familiar se había extinguido.

Gaspard y sus compañeros estudiaron la genealogía de esta familia y consiguieron remontarla hasta el héroe galo Brenno. Excitados por su descubrimiento, los miembros de la manada se acercaron a Védrine-Saint-Loup para hablar con los últimos De Morle. Al principio los tiránicos De Morle escucharon a Gaspard con desconfianza, que les contó su visión. Después, llenos de orgullo, pensaron que el albino Alexandre II bien podía ser el famoso salvador que mencionaban los emisarios de la Nación Garou (lo cual picó su interés). Este dulce sueño se desvaneció cuando d'Aubrac y sus compañeros se dieron cuenta de que la familia De Morle había caído en la decadencia y la degeneración, y su entusiasmo se extinguió rápidamente. Al no poder aceptar el desengaño, Alexandre II dio muestras de una increíble soberbia y con la ayuda de la Cosa y de Romuald, asesinó uno a uno a los miembros de la manada. Esta matanza fue disimulada a los ojos de la familia, que sigue persuadida (al menos por lo que respecta a Édouard y Alexandre) de que Alexandre II es un futuro héroe. Por ahora, este último se prepara para utilizar su linaje para cimentar su gloria. Con un abuelo decadente y un padre influenciable, todo parecer favorecer sus ambiciosos designios.





Henri De Morle/Brenno

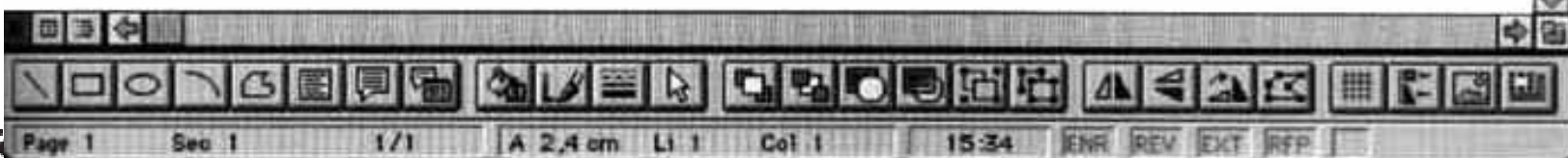
Galliard de los Colmillos Plateados

Aunque Alexandre quiso desembarazarse de su hermano Henri, dejándolo por muerto en el fondo de un barranco, gravemente herido por una bala de plata y duramente conmocionado por una caída vertiginosa, consiguió sobrevivir sobre todo gracias a sus excepcionales poderes regenerativos. Sin embargo, fue víctima de un traumatismo craneal que le hizo perder la memoria. Fue rescatado por los guerrilleros franceses, entre los que fue aceptado durante su convalecencia.

Desde que se restableció, acompañó a sus nuevos amigos al combate, tomando el nombre codificado de "Brenno", un nombre que mantuvo después. Después de que los guerrilleros fueran perseguidos se unió a las Fuerzas Francesas Libres, al servicio de las cuales utilizó sus Dones en alguna ocasión.

Al terminar la guerra, Henri dejó el ejército para convertirse en periodista y comenzó a viajar por el mundo. Aunque ha recuperado parte de su memoria ha decidido poner tanta distancia como sea posible entre él y su familia. Un buen orador como todos los Galliards, ha seducido a muchas mujeres, pero siempre ha reconocido a todos sus hijos. Actualmente es un Colmillo Plateado solitario y se encuentra en Brasil como muchos de sus congéneres para participar en la guerra de los Garou contra Pentex. Sin ataduras, sintiendo que la edad va haciendo presa en él, no aspira más que a una cosa: que sus compañeros se beneficien de su experiencia y morir por una causa justa.

Contrariamente a lo que piensa su familia, que ha colocado todas sus esperanzas en el siniestro albino Alexandre II, el Lobo Blanco de la profecía no se encuentra en las tierras de Auvernia, sino en alguna parte de Provenza, entre uno de los hijos habidos en las múltiples y efímeras conquistas de Henri.





Miércoles



e leído el archivo de Kheops sobre el Linaje de Morle, por lo menos creo que él es el autor, pero en cuanto a la reflexión no estoy seguro. Mierda de información. ¿Cómo es posible que alguien que sepa esto lo mantenga en secreto? ¿Por qué nadie se preocupa de Gaspard y sus compañeros? Si tuviera tiempo y ganas volvería sobre mis pasos para investigar más al respecto. Me siento como si algo se hubiera jodido desde el principio, pero bueno, será mejor que los discutan los Colmillos Plateados en otra ocasión en sus asambleas.

Ahora que lo pienso he nacido bajo una mala estrella. Es necesario que medite de forma racional. Vale. Hace tres días me dirigí a Lussec, un poco más allá de Clermont-Ferrand. Cuando llegué, los habitantes estaban reunidos en la plaza del pueblo. Me acerqué entre la multitud para saber de qué estaban hablando, sólo para darme cuenta de que acababan de matar un lodo. Era una bestia magnífica, un macho de pelaje espeso. Hacía calor y sentí que estaba sudando. Algunos de los presentes tomaban fotos y sentí asco. El asesino, un joven de unos veinte años, posaba al lado de su trofeo, con la carabina en la mano. Se le notaba orgulloso de su hazaña. Tuve que hacer un gran esfuerzo para controlarme y sofocar las ganas de abrirle la garganta antes de despedazarlo. Nada de estupideces, Cameron. Dos tipos discutían a mi lado. “Esta vez es el último y no habrá falta hacer más batidas. Se ha terminado.” “Ya no se comerá mis ovejas.” Intervino un tipo a mi izquierda. ¡Pobre lobo! Estaba tan enfadado que tuve que retirarme de allí para sentarme en un banco que se encontraba a un lado de la plaza. Me senté un momento y me tranquilicé un poco. El Wyrm avanza. Me sorprendí al pensar como Colmillos de Piedra, habríamos debido exterminar a hijos de puta como estos mucho tiempo atrás, pero ahora ya era un poco tarde: son más de seis mil.

Esa misma noche volví a encontrarme con el cazador, que por una ironía del destino era el hijo del dueño del hotel donde me había instalado. Trabajaba como camarero.

-¿Qué desea, Monsieur?

-Arrancarte la garganta con mis dientes.

-¿Perdón?

-Una cerveza, por favor. La más fuerte que tengan.

Así pasó la velada.

Eran las dos de la mañana., y me había despertado con un sobresalto debido a un ruido que venía de la habitación de al lado. Mierda, ¿qué pasaba? Ni siquiera me molesté en vestirme, los ruidos continuaba, se diría que en el hotel había entrado una banda de asesinos psicópatas. Escuché cristales que se rompían, gritos de

terror, muebles que caían, y otros sonidos menos identificables. Abrí la puerta de un golpe, y la habitación estaba llena de cuerpos desmembrados, bañados de sangre, y no todos estaban muertos. En el otro lado de la habitación había tres siluetas amenazantes, que se giraron hacia mí, con los brazos y la boca manchados de sangre, tres Garou en forma Crinos, y por sus marcas tribales los reconocí como Garras Rojas. Me miraron durante un instante, dubitativos y pasé a Glabro en un momento. “¡Tú!” dijo uno de ellos señalándome con el brazo. “No sé qué es lo que haces aquí, pero harías mejor en seguirnos. Los policías llegarán de un momento a otro.” Los seguí sin hacer preguntas, pasando al luego de cuerpos y entrañas esparcidos por todo el hotel. Otra persona aguardaba fuera en una camioneta y vigilaba que nadie nos hubiera visto salir. No sabía si era un simple humano o un Homínido, pero enseguida comprendí que se trataba de un Pariente “Euh” dije mientras me subía en su vehículo. “Mi coche está más allá” El jefe, que más tarde supe que se llamaba Habla a las Piedras, me dijo mecánicamente “Condúcenos” Al llegar al lugar me subí a mi coche con uno de los Garou. “Síguelo” me explicó mi compañero. “Conduce”.

Seguí durante media hora a la caminote, a través de un camino que se internaba en el bosque. Entramos en un pequeño camino que parecía retroceder, pero que realmente se introducía todavía más en la espesura. Después de haber llegado a una pequeña formación rocosa, encontramos una pequeña caverna iluminada por un débil resplandor. “Es nuestra madre” Me explicó mi compañero antes de continuar: “Creo ver desaprobación en tu mirada -pausa- piensa solamente que los hombres acaban de matar al último lobo de este bosque y que nosotros somos los últimos representantes de una raza condenada a extinguirse” Bonito cliché, pensé, pero Habla a las Piedras se lo tomaba muy en serio. “Y tú” -siguió- “Tu tribu y tú sirves al Wyrn mezclándoos con esos criminales. Estáis cavando nuestra tumba. Te he observado todo el rato, y he visto que sentías pena por la muerte de nuestro pariente, y es sólo por eso que te dejaremos marchar. Pero nos quedaremos con tu coche.” No sabía que decir. Negro como la Noche, uno de los Garou, se sentó sobre una peña y aulló a la luna, un largo aullido que me heló la sangre.

Su rostro se correspondía con su lúgubre lamento, los elementos se desencadenaron, el viento sopló con fuerza y las ramas de los árboles temblaron. Habla a las Piedras me señaló el Túmulo. “Acabamos de abrir un Puente Lunar”, se encendió una luz sobrenatural. Debía ser un Ragabash. “¿Me puedo llevar mi ordenador portátil?” Le pedí con insistencia, completamente desorientado. El guerrero me hizo un gesto desdeñoso. “Vete ahora, no puedes quedarte aquí”. Di algunos pasos y murmuré: “Eh, a dónde lleva este puente?” Habla a las

Piedras me dirigió una mirada antes de responder: “Por el Grifo, Morador del Cristal, eres bastante curioso...como todos los de tu tribu. Allá donde te enviamos serás bien recibido. Puedes llevar el eco de nuestra desgracia a los corazones de tus semejantes que siguen sordos al lamento de Gaia.” Tres pasos más y me sentí aspirado...estaba oscuro...una sensación de vacío... ¿Qué esperaba Habla a las Piedras de mí? Nada, pensé. Sin duda ése era el problema.

Sentí el ruido de una corriente de agua y me encontré en una gran gruta, una chimenea natural que dejaba filtrar la pálida luz de la luna. Me sentía mal y creí que me había torcido un tobillo. No sabía cuánto tiempo me había costado llegar, algunos minutos, quizás, o quizás segundos u horas. Habla a las Piedras me había empujado y ahora me encontraba aquí.

Este viaje estaba lleno de encuentros surrealistas y eso me hacía sentir miedo. Recogí el portátil y me dirigí cojeando hacia lo que creía que era una cascada, percibiendo un muro de agua y un sonido musical ¡de guitarras eléctricas! Regresé por última vez al interior de la caverna, el ambiente era tranquilo y relajante. Recogí mis cosas y atravesé el muro de agua, que estaba fría, deliciosamente fría. La música sonaba ahora mucho más próxima. ¡Mierda! ¡El ordenador! Lo tenía bajo mi braza y tenía que mantenerlo fuera del agua. Me encontraba en mitad de un río cuando alguien gritó “¡Hombre al agua!” y una banda de jóvenes vestidos de negro me rodearon cuando llegué a tierra firme. Un poco más allá a la izquierda, alguien había montado un escenario de rock en mitad del bosque. No me sorprendió que un pequeño grupo de fanáticos del rock se hubieran reunido junto a la cascada para presenciar el espectáculo.

Mis nuevos compañeros me rodearon y secaron con cuidado. Me desnudaron y me abrazaron...Oh, pues vale, yo me dejé hacer, mi cabeza me dolía un poco y estaba completamente confundido. Los jóvenes iban de un lado a otro, una chica muy dulce, con grandes ojos verdes, posó sus labios sobre los míos. Euh...qué dulces eran. Me dormí, acunado por la música, que no era precisamente la de Mozart.

Un poco más tarde un tipo de sonrisa simpática me propuso acompañarle a Rennes. ¿Estaba en Bretaña? Guau. Por qué no, le dije. Entre dos árboles vi un pueblo en la distancia, rodeado por un halo luminoso, y entendí las risas, canciones y música. En aquel pueblo estaban de fiesta. Me subí en el coche de mi compañero y vi desfilar bandas de música, muchos coches circulando, fuegos artificiales, que nublaban la atmósfera con colores difusos. Finalmente llegamos a Rennes, y enseguida me enamoré de la ciudad, de sus calles pavimentadas, de su población agitada, de su encantadora música. Asistí a un concierto realmente impresionante, donde tocaba un grupo escocés cuyo nombre no recuerdo. Su música era sorprendente,



con una melodía tradicional, dulce y profunda. Maravilloso. No pude contener mi alegría, me encontraba como en una escena de cámara lenta. Paseé por las calles. ¿Dónde estaba? ¿En la tierra? Amanecía ya y no comprendía nada.

Un extraño hombrecillo se acercó a mí y me dio un abrazo (lo que parece ser una costumbre en este lugar). Estaba borracho y completamente desinhibido. “Compañero” –me dijo– “¡Estoy desesperado!” Me miró por todos lados y se puso a reír como un poseso. Enseguida reconocí esa risa. Era la de un changeling. Estupendo, la velada prometía. Me llevó a un bar donde la música era más fuerte y la cerveza fluía como un río. ¡Ja, ja, ja! Charlamos durante horas sin que pudiese comprender dónde me encontraba. Me encantan estas pequeñas criaturas caóticas son... ¿cómo decirlo? ¡Volubles! ¡Eso es! Mi compañero me habló de un mal de amores, de una lucha activista, me habló de no sé qué proyecto ¿ZAP? ¿ZOP? Me dijo que nos admiraba y nos respetaba. Fruncí las cejas, pensando hasta donde las hadas bretonas se relacionaban con los hombres lobo, y me sentí de alguna forma en una frontera, en un límite entre el sueño y la realidad, que hacía que el sueño se tambaleara al borde de la locura.

Le hablé de mi viaje, le dije hasta qué punto nuestras razas estaban emparentadas, cómo nos sentíamos patéticos, nerviosos y desesperados, cómo nos sentíamos heroicos. Sus ojos brillaban, creo que llegó a llorar. Me tendió la mano y me abrazó y me tendió una jarra de cerveza y yo le seguí, siempre anestesiado por el alcohol, la música y el choque dimensional.

De nuevo en el camino. Efflam, pues ése era su nombre, era un tipo complicado, al que jamás llegué a comprender del todo. Conducía igual que un niño. Durante el viaje me dijo. “No te preocupes. Verás lo bien que te reciben.” “¿De qué hablas, Efflam?” le pregunté. El me miró, con su mirada llena de envidia, alegría y Glamour, “Hay fiesta, amigo, y vas a ver a tus hermanos, los Fianna. Hay una Asamblea esta noche y todo el mundo está invitado. Ya lo verás. Será genial.”

Aproveché el resto del viaje para consultar los archivos de Kheops.



Los Viejos Guardianes del Crepúsculo

Los Fianna De Bretaña: Una Aproximación

Presentes durante largo tiempo en Francia, los Fianna constituyen uno de los pilares de la Nación Garou en el país. Aliados con las Hadas y algunas Tradiciones de Magos, esta tribu fue en su tiempo uno de los artífices del Pacto del Crepúsculo, que debía garantizar la protección de algunas regiones francesas contra los invasores, mortales o no. Sin embargo, este tratado no consiguió resistir la invasión romana. Perseguidos y condenados al exilio, la mayoría de los Fianna se refugiaron con sus parientes de las Islas Británicas, donde se ocultaron en la clandestinidad. Ante el invasor sus Parientes lucharon una batalla perdida para proteger su retirada. Los romanos hicieron todo lo que estuvo en su mano para destruir las bases de la cultura gala e incluso amenazaron con destruir la lengua de los galos recalcitrantes, que se convirtió en un mero dialecto de su cultura.

Sin embargo, como otros imperios, el Imperio Romano no pudo soportar el paso del tiempo, y los romanos tuvieron que retirarse. Durante esta época los Fianna de las Islas Británicas estaban sufriendo las primeras invasiones sajonas, así como los ataques repetidos de la Camada de Fenris. Instalados en regiones fronterizas de la costa oriental de Gran Bretaña, finalmente los Fianna decidieron retirarse a sus tierras devastadas por las invasiones, pero finalmente abandonadas por los romanos. Al regresar a Bretaña contribuyeron a la creación de comunidades autónomas que se convertirían en los reinos de León, Cornualles y Vannetais. Firmemente instalados juraron que no perderían terreno y que protegerían a su pueblo contra toda amenaza exterior. Con el paso de los siglos el ducado de Bretaña se integraría progresivamente en el reino de Francia tras varios episodios sangrientos, como la Guerra de Sucesión (siglo XIV). Gracias a su apoyo, la región conservó su cultura particular, y la resistencia de los Fianna no fue en vano.

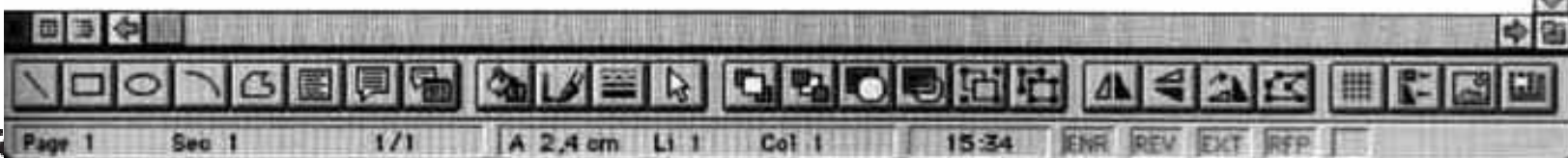
La Revolución que precipitó la caída de la monarquía francesa en 1789, fue la señal de una nueva tentativa de independencia. Tras apoyar la ruptura, los Fianna intentaron aprovechar la revuelta de la Chouannerie (que dejó la región ensangrentada una vez más) para separarse del resto del país. Demasiado poco numerosos a pesar de su motivación, los Garou fueron derrotados y tuvieron que retirarse a sus bosques. La República Francesa (¿una herramienta de la Tecnocracia?) no perdonó la “traición” de Bretaña. El alma de la nación había sido herida, y los Fianna debieron renunciar a su proyecto de independencia, mientras reconstruían sus fuerzas.

El tiempo terminó por cambiar el panorama. Asomándose a la extensión homogénea del paradigma tecnocrático, los Fianna decidieron contraatacar, animados por un evento inesperado: el regreso de la nobleza feérica, exiliada durante siglos. Aunque en Francia no todos los Nobles de las Hadas se habían marchado, al renacer las alianzas y proyectos olvidados, Bretaña renació.

Aunque la lucha clandestina no dio los frutos deseados, los Fianna se benefician hoy del resurgir de la cultura neocéltica para ganar nuevos adherentes a su causa, multiplicando las relaciones con sus parientes irlandeses y británicos. Combaten al Wyrn dondequiera que se encuentra y esperan crear un nuevo Pacto del Crepúsculo.

La Tríada

Entre los Garou los combates no son solamente cuestión de fuerza, el honor y la sabiduría son igual de nobles que la Gloria, incluso si los Ahroun son demasiado obtusos para comprenderlo. Francia no sólo es una guerra de lucha abierta, y los Fianna bretones han decidido diversificar sus métodos. Desde la renovación céltica, sostenida por el regreso de los Sidhe, los Fianna han constituido pequeños grupos itinerantes que recorren varios caminos para perpetuar las traiciones y reclutar a potenciales simpatizantes. Uno de estos





grupos, la Tríada, es conocido por su trabajo de mediación y de prospección particularmente eficaz. Incluso si no es tiempo de guerra, los Fianna permanecen vigilantes.

Erwan Sarlat, Galliard

Con un rostro que parece esculpido en granito, ojos grises claros y cabellos largos que caen en mechones irregulares, Erwan podría servir como modelo de guía turístico. Este Galliard no tiene escrúpulos de ningún género en lo que se refiere a iniciativa, es un gran defensor de la cultura bretona que tan apreciada es por los Fianna, y jamás deja de luchar por su protección y renovación. Fundador de la Tríada, es un modelo a los ojos de su tribu y nunca falta a una Asamblea. No es fiero ni arrogante, y sus intervenciones son particularmente apreciadas. No es vanidoso ni jamás cede a los halagos: se le puede ver en los festivales folklóricos, tocando el arpa en las calles buscando almas sensibles que ganar para su causa.

Con unos cincuenta años a sus espaldas, Erwan siente la llegada de la vejez, y su mayor ilusión sería encontrar un digno aprendiz que algún día pudiera tomar su relevo. En estos momentos todavía no lo ha encontrado.

Gwenchlan Lepennec, Philodox

Gwenchlan es un moreno peligroso de unos treinta años que pertenece al mismo linaje que Erwan. Resuelto y moderno, está muy vinculado a su cultura y es un gran embajador. Si Erwan lo ha elegido como compañero no es simplemente por una cuestión de parentesco, sino sobre todo porque Gwenchlan es uno de los Philodox más prometedores de los Fianna bretones. Su sueño sería poner los fundamentos de un nuevo Pacto del Crepúsculo, por lo que Gwenchlan procura contactar con todos los Changeling que encuentra a su paso. Los Hijos del Ensueño le han gastado varias jugarretas pero sus discursos han encontrado algunos oídos favorables. Desgraciadamente la nobleza Sidhe no parece dispuesta y sólo la perspectiva de implantación de una filial de Pentex en los Montes de Arrée parece capaz de suscitar alguna reacción por parte de las Hadas.

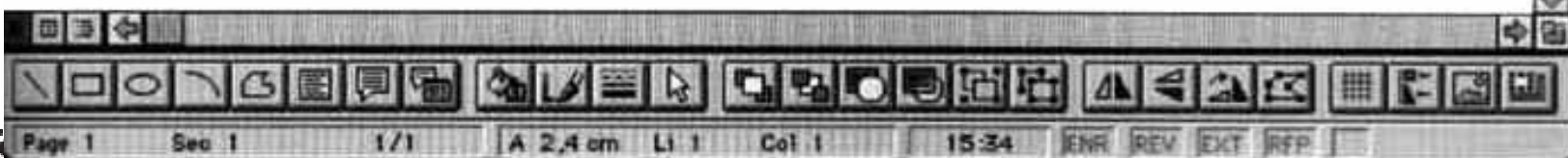
Gwenaëlle, Theurge

Gwenaëlle parece salida de una leyenda bretona. Esta joven de pelo claro posee la sensibilidad de una princesa, incluso aunque parece un poco "extraña", pero Gwenaëlle es una Theurge muy dulce. Fue presentada a Erwan por su compañero Philodox y sus Dones son muy apreciados en su grupo, pues ella los utiliza para localizar Túmulos dormidos y contactar con espíritus aliados con los Fianna. Desgraciadamente parece que Gwenaëlle aprecia demasiado la compañía de los Changeling para ser completamente fiable, y sus repetidas ausencias, sus discursos enigmáticos y sus frecuentes cambios de humor inquietan mucho a sus compañeros...

La Cacería Salvaje

Los Fianna de Bretaña no han renunciado a sus combates ancestrales, y algunos de ellos rechazan cualquier compromiso y se agrupan en Clanes guerreros, dispuestos a enfrentarse al Wyrn y sus servidores. La Cacería Salvaje es uno de estos Clanes.

Está compuesto de tres manadas con un total de unos quince Garou, y los miembros del Clan están orgullosos de poder remontar su linaje hasta las invasiones sajonas. Los Montes de Arrée son su territorio y los Garou lo conocen como la palma de su mano.





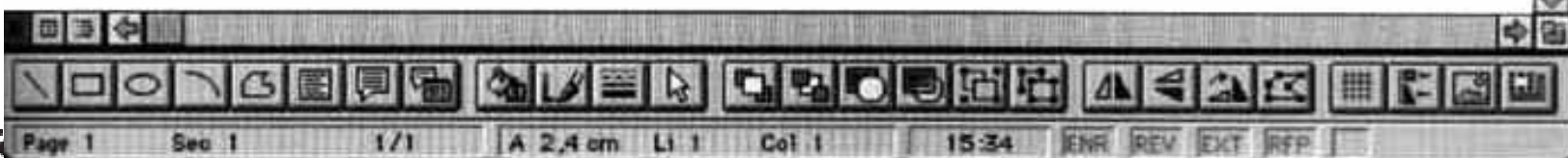
Dotados de una determinación sin fisuras, los Garou de la Cacería Salvaje luchan una guerra desigual contra un enemigo invisible. Para algunos se trata simplemente de la Tecnocracia, que intenta destruir la cultura bretona, demasiado imaginativa para su gusto. Para otros el Clan se enfrenta al Wyrn, ávido de corrupción e indiferente a todo movimiento de expresión artística. Sea quien sea, el Enemigo está ahí, y es necesario derrotarlo. Responsables de varios atentados contra los representantes del estado, los Fianna prosiguen sin descanso sus acciones en territorio bretón. La Cacería Salvaje no duda en sabotear las líneas telefónicas o hace desaparecer todos los letreros de información escritos en francés, pero en ocasiones el Clan realiza acciones más brutales y mortíferas. Los miembros de la Cacería son algunos de los más valerosos enemigos del Wyrn, y sus hazañas son incontables.

El Santuario Amenazado

El Wyrn extiende su influencia corruptora sobre el mundo entero, y Bretaña no escapa a su influjo, e incluso las regiones más apartadas sufren sus asaltos.

Perdido en el corazón de los Montes de Arrée, al pie de las montañas sagradas, el Yeun Ellez es una marisma maldita, tanto entre los Garou como entre los hombres. Las manifestaciones del Wyrn son allí más virulentas que en otros lugares, y según algunos rumores las mareas cubren un pasaje hacia Malfeas. Una central nuclear experimental fue construida en el lugar hacia 1960, provocando el furor y la frustración de los Garou, que no pudieron hacer nada, en un primer momento, para impedir la catástrofe. Gracias a las presiones ejercidas por los poderes locales, la central está hoy oficialmente cerrada, pero los Garou saben que alguien está tramando allí planes sombríos. En el valle, los Fomori son también cada vez más numerosos...

Por un lado, la Tecnocracia no descansa. Brocéliande es una de sus prioridades y objetivos principales, dedicada a someter uno de los Nodos más poderosos del territorio bretón situado en el legendario Valle sin Retorno. Por el momento las ofensivas se encuentran en punto muerto, pero no pasará mucho tiempo cuando los Tecnócratas pongan sus planes en ejecución. Esta perspectiva quizás podría obligar a los Fianna y a los Changelings a aliarse antes de lo previsto.



No parecían haber sido escritos por un Garou. ¿A qué jugaba Kheops? Llegué al hogar de los Fianna, a punto para la gran Asamblea de la que me había hablado Efflam. El Changeling había estado en lo cierto, y los Fianna nos habían preparado un recibimiento extraordinariamente entusiasta. Allí estaba Caradoc, un Philodox realmente simpático, un poco moralizante pero bastante extrovertido; Diannel, una encantadora Ragabash. El Maestro del Rito era un tal Cabellos al Viento, un Theurge un poco autoritario pero muy inteligente. Debían ser un total de unos veinte Garou.

Nos encontrábamos en una de las Islas de Glenan, cerca de Quimper. Algunas sirenas habían sido invitadas, o mejor dicho, ellas mismas se habían invitado. Canción de la Brisa, una pequeña gatita muy afectuosa, me dijo que se las llamaba las "Morganed", Efflam incluso parecía conocer a algunas. Nadie parecía saber cuál era la finalidad de aquella Asamblea, algunos hablaban de la invocación de un espíritu mientras que otros hablaban de abrir un tonel de sidra. Las dos opciones parecían atractivas.

La ceremonia comenzó sobre las nueve de la noche, cuando la oscuridad ya había caído y la Canción Turca de los Condenados sonaba en un lector de CDs portátil. La mayoría de los Garou presentes estaban un poco achispados. Diannel se apoyaba contra un árbol un poco a la espera de lo que ocurriría. Ella parecía cansada y yo me acerqué y puse la mano en su costado. ¡Guau!

Un poco más tarde, todos nos sentamos alrededor de Cabellos al Viento, que entonó una larga letanía, algo muy clásico en la apertura de una Asamblea. A continuación se realizaron varios ritos, durante los que estuvimos bastante sobrios para saber lo que ocurría (aunque la sidra fluía a raudales). Hubo un Bautismo de Fuego (este año sólo había habido uno, el de Canto de la Brisa, que me resultaba familiar, o por lo menos fue cosa del alcohol), después siguió un Rito de Bendición, en honor del recién llegado. Le pedí a Efflam que me hablara del Pacto del Crepúsculo, y me lo explicó tan claramente como le fue posible, pero no comprendí gran cosa, pues yo estaba demasiado ocupado buscando a Diannel con la mirada. La Asamblea se fue sumiendo en una creciente confusión, después los poetas se levantaron para cantar poemas en bretón, acompañados de flauta, tambor y cornamusa. Bailamos desnudos bajo la luna. Yo estaba completamente borracho.

La voz de Shane Mac Gowan se alzó sobre los asistentes, era magnífica. Diannel apareció a mi espalda, agarró mi cola y comenzó a acariciarme el bajo vientre, yo cerré los ojos sonriendo, imperturbable. Cabellos al Viento invocó a los espíritus, era un poderoso chamán: el Gran Ciervo le respondió y vimos su silueta recortada contra la bruma. Permaneció allí, inmóvil, en medio de nosotros, el hocico emitiendo un aliento invisible. No interrumpimos nuestros juegos por eso, Diannel y yo rodamos sobre la hierba, sin prestar atención a lo que



ocurría a nuestro alrededor, el Espíritu Totémico nos brindaba el honor de su presencia, esta noche era mágica. Todo eso no se parecía a lo que había leído sobre la Cacería Salvaje, estos Fianna me parecían mucho más tranquilos. Nos unimos sin pudor y a través de nuestros cuerpos entrelazados toda Gaia retuvo su aliento. “Alabados sean los Fianna” pensé levantando la cabeza de entre las piernas de Diannel, sudorosas y húmedas a pesar del frío. Abrumado por los olores, las canciones, el alcohol y los poemas, terminé por perder el conocimiento. Después de despertarme, hacía mucho más frío. La fiesta había terminado. Diannel había desaparecido. Mierda, me dije, como me duele la jodida cabeza, nunca más.

Caradoc se encontraba tumbado a mi lado, no sabía por qué. Se apoyó sobre un ojo y me miró. “Buenos días, Cameron” me dijo, “tengo algo increíble que enseñarte”. Se levantó y le seguí hasta una pequeña bahía, abrigada del viento, sólo iluminada por la luz de la luna. Ya me había pasado la borrachera, pero todavía sentía los efectos de la sidra. Caradoc me hizo una señal: “Por aquí, amigo” Me mostró un pequeño círculo de rocas y me dijo que me pusiera en medio e hice lo que me mandaba, entonces vislumbre la pequeña piedra lisa que tenía en la mano pero era demasiado tarde. Apenas tuve tiempo de pensar en Diannel una última vez, mientras el suelo desaparecía bajo mis pies.

Más tarde... ¿Cuándo? No lo sé.

En la Umbra el tiempo parece ralentizarse, no sabía dónde o cuándo me encontraba, mi percepción temporal estaba por completo nublada y podía percibir en el aire mi reloj interno.

...A medida que avanzaba notaba que caía, que caía...Era la segunda vez que tomaba un Puente Lunar, contra mi voluntad, y todavía no me había habituado. Estos viajes son completamente surrealistas, pensé; dos puntos unidos por un camino completamente olvidado donde las percepciones y las perspectivas son deformadas de tal forma que hasta el propio cuerpo pierde cohesión. Tomar un camino semejantes significa salir de la realidad, más allá del corazón de la Celosía, los organismos se disuelven y no pueden permanecer consciente salvo por su sentido de la supervivencia. En fin, todo este rollo es una teoría, que aprendí de un Theurge que conocía la Umbra ¡Que le den!

Después de despertar, me encontraba en una alta plataforma, en una gran sala, algo parecido a un lugar de reunión, con armaduras, panoplias y espadas decorando los muros, todo proporcionaba una sensación de poder y magnificencia. Enseguida percibí que me encontraba en las proximidades de un Túmulo de Fuerza. Mi pasada borrachera parecía lejana, y una vez más me encontraba desesperadamente sobrio, pero también fatigado, mucho

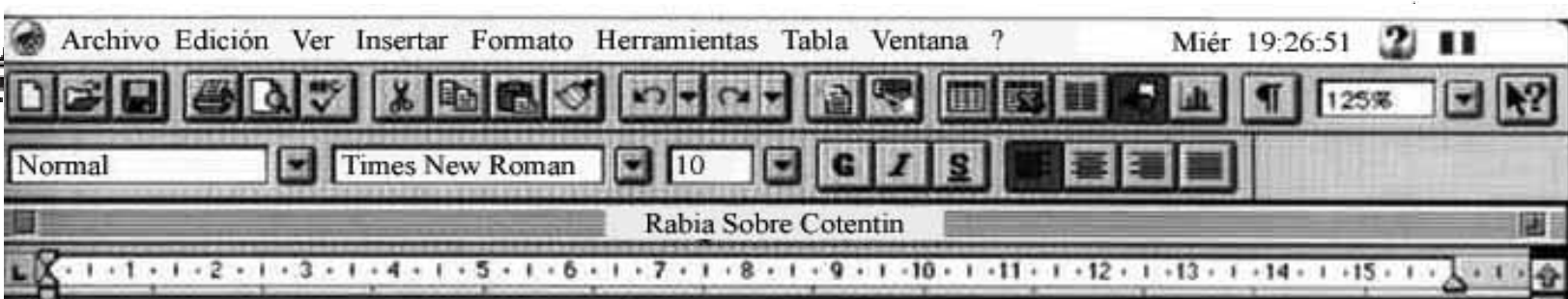
más cansado de lo que había sentido después de atravesar el tronco del árbol de los Hijos de Gaia. Los muros danzaban a mi alrededor, una violenta migraña me perforaba el cráneo y caí de nuevo en la inconsciencia.

Una patada me despertó. Abrí los ojos y vi cuatro siluetas inclinadas sobre mí, gigantescas y amenazantes. Una acercó su cabezota hacia mi cara y sentí su aliento en mi cara mientras me olisqueaba. “Es uno de los nuestros” dijo dirigiéndose a los demás. Otro me ayudó a levantarme y me tambaleé, golpeando una de las lanzas que estaban apoyadas en la pared. Me faltó tiempo para recuperar la compostura y comprendí dónde me encontraba, una gigantesca falla ocupaba el centro de la sala y hacía las funciones de Túmulo. El edificio había sido construido alrededor de forma original. Los cuatro hombres, vestidos de militares, me observaron y evaluaron, tenían los cabellos cortos y la mandíbula cuadrada. Miré a mi alrededor, todavía mareado por el vértigo de la Umbra y uno de ellos me ofreció un vaso de vino que bebí con avidez. “Gracias” dije. No tardé en comprender que no les caía simpático y más tarde me di cuenta de que me habían recibido cuatro Señores de la Sombra preparados para partir de caza. Me observaron en silencio hasta que uno de ellos inclinó la cabeza y dijo. “Tenemos que marcharnos, Maestros, la Camada de Fenris no esperará.” Dejaron la sala sin mirarme, lo cual no me extrañó, ya que conocía el proverbial orgullo de los Señores de la Sombra. Por fin podía descansar a condición de que permaneciera callado. Mejor así.

Ordené mis pensamientos, recuperé mi ordenador portátil (no les interesaba y ni siquiera habían intentado encenderlo y se habían marchado a pelearse con la Camada de Fenris). Se apresuraban a masacrar a sus hermanos por una sórdida historia de tradiciones. Pobres imbéciles, no comprendían nada.

¿Por qué estamos en peligro? Parece que no sabemos apreciar la diferencia entre supervivencia e instinto, cada día nos volvemos más extraños a la realidad y a nuestros hermanos. Cada día nos matamos un poco más. A este ritmo pronto habremos desaparecido, si es lo que Gaia desea, no sabría decirlo.

Cogí un jeep en el garaje y me fui sin agradecer el descanso, me faltaba mi coche y mi país me esperaba. Bajando la colina había una mansión, así que me acerqué para observar de qué se trataba. Tras una curva se distinguía una aldea, bastante próxima al Túmulo. Los Señores de la Sombra habían sabido cómo proteger la fuente de su poder, era comprensible, pero su audacia rayaba la locura. No podía más, sentía una rabia miserable de todo aquel poder desperdiciado al servicio de estúpidas disputas personales y me sentí enfermo. Eché un vistazo a los archivos de Kheops.



Rabia Sobre Cotentin

Los hechos son innegables. En Francia la Nación Garou se encuentra en decadencia. Pentex y sus esbirros han encontrado en Francia un territorio donde pueden llevar a cabo sus planes corruptores sin demasiados obstáculos, y sin demasiada oposición de los servidores de Gaia. Con el apoyo de un poder enormemente corrupto, movido por el interés del crecimiento económico manipulado por la Tecnocracia, Pentex multiplica sus acciones ante una indiferencia casi general. La evidencia es que Gaia está cayendo poco a poco bajo su presión. Inconscientes de los peligros que amenazan su país a corto y largo plazo, las autoridades francesas han recibido con los brazos abiertos a las filiales de Pentex sin hacer demasiadas preguntas. El impacto de la opinión pública y la urbanización bastante homogénea del país, han llevado no obstante, al Wyrn y sus servidores a actuar con mayor cautela. Francia no es la Amazonia y es difícil que los peones del corruptor actúen con completa impunidad.

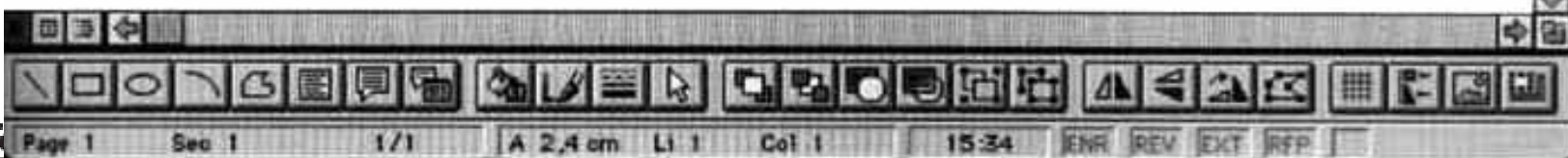
La región de la Hague es seguramente uno de los puntos más sensibles en la guerra de los Garou franceses contra el Wyrn. En Cotentin se encuentra un territorio salvaje y escasamente tocado por las acciones humanas. El viajero inocente puede encontrar un paisaje contrastado por landas azotadas por el viento, laderas salvajes cubiertas de bosques y frondosa vegetación. Y sin embargo, la zona de Cotentin está casi enteramente bajo el control de Pentex. Los Garou que atraviesan la Celosía y entran en la Umbra inmediatamente sienten la corrupción que contamina el ambiente. Las landas son áridas, batidas por vientos que arrastran gases tóxicos, los árboles presentan formas retorcidas, las corrientes de agua están estancadas y emiten un hedor a muerte. Recorrido por numerosos espíritus, el territorio de la Hague se encuentra hoy poblado por Gaflinos particularmente agresivos y salvajes. Esta desolación tiene su origen en la planta de tratamiento de residuos radiactivos y la central nuclear de Flamanville, verdaderas fortalezas invadidas por los esbirros del Wyrn.

Pentex controla estos dos lugares a través de sus tentáculos en varias sociedades anónimas. Sus múltiples inversiones y acciones le permiten obtener mayorías cómodas en los consejos de administración de Sogamex, que dirigen estas empresas.

La planta de tratamiento de residuos, que sirve de laboratorio experimental para numerosos servidores del Wyrn, es uno de los más importantes centros de actividad de Pentex en Europa. Misteriosos cargamentos son enviados en secreto al lugar, y son cargados en camiones que viajan en convoyes durante la noche. La central nuclear de la Hague es también una avanzadilla de los Danzantes de la Espiral Negra, que están a punto de abrir un Pozo. Gracias a la pasividad casi cómplice de las autoridades locales, Pentex espera edificar en este lugar varios bunkers donde serán enterrados numerosos barriles de desechos altamente tóxicos. Actuando prácticamente con impunidad, los Danzantes se comportan como si estuvieran en territorio conquistado.

En estos momentos, los distintos grupos de Pentex diseñan y realizan sus propios planes, sobre todo el proyecto Iliada.

En el transcurso de los años, la población de los alrededores ha sido corrompida lentamente en mayor o menor grado. Algunos habitantes ya han sido sometidos por el Wyrn y están dispuestos a defender ferozmente la planta de residuos y la central nuclear para defender sus empleos y el progreso económico del país. Además de ejercer cierta influencia sobre los habitantes de los alrededores, Pentex también tiene en perspectiva convertirlos en Fomori. Después de ser seleccionados y sometidos a salvajes experimentos, las cobayas humanas son minuciosamente observadas durante las jornadas de puertas abiertas, las distintas etapas de corrupción así como los síntomas espontáneos. En la mayoría de las ocasiones la "mutación" está lejos de ser voluntaria, y las pocas víctimas que permanecen lo suficientemente lúcidas como para darse cuenta de lo que les ocurre termina por suicidarse (una práctica cada vez más corriente en la región). A veces son los padres de las víctimas los que toman sobre sus manos el terrible cometido de matar a los mutantes, perpetrando masacres que aparecen en la prensa. Los que sobreviven al proceso no tienen otro remedio que unirse a Pentex en su enloquecida cruzada. Cuando el resultado de la metamorfosis es demasiado visible, basta con aislar a los desgraciados que sirvieron de sujetos de prueba para que sirvan de experimentos en otras pruebas todavía más peligrosas...





¿Demasiada Ansia?

Flamanville- Una mujer de 42 años, Gisèle Nautrand, ha sido puesta en prisión preventiva después de que sus vecinos descubrieran el cuerpo de su esposo, Marcel Nautrand, salvajemente apuñalado. Madame Nautrand, que fue descrita por sus vecinos como una persona “perfectamente normal” advirtió rápidamente de la muerte de su marido a la policía, afirmando que él “tenía mucho trabajo que hacer”. Madame Nautrand dijo que su marido había resultado contaminado en la Hague donde trabajaba después de varios años dedicado a la propiedad agrícola familiar. Gisèle Nautrand fue rápidamente puesta en observación, y los psiquiatras la encontraron completamente desorientada y cargada de ansia, síntomas de un claro delirio de esquizofrenia paranoide.

Las consecuencias trágicas de este suceso terminan una vez más en la desinformación. No podemos más que lamentar las conclusiones demasiado precipitadas que han aparecido en la prensa sensacionalista nacional, pretendiendo que existe un “peligro” en torno a la Hague y Flamanville. Recordemos que las industrias de estos lugares son conocidas por su seguridad extrema, respondiendo más que satisfactoriamente a los criterios de seguridad en vigor en Francia. La prensa sensacionalista demuestra una vez que alarmar a la población inútilmente no tiene ningún sentido y se trata de una actuación cínica teniendo en cuenta el peso de un dramático suceso como el que ha ocurrido en Flamanville.

R.H

Extracto de Noticias locales del Courier de la Manche.

¿Qué maquiavélicos planes tiene Pentex reservados para esta región? ¿Qué pasaría si un desafortunado “accidente” afectase a las instalaciones de la planta de tratamiento de residuos tóxicos? El Foso de la Hague trae a la memoria el siniestro suceso de Chernobyl, y podría provocar una catástrofe de gran magnitud. Los Fomori, prácticamente creados “en cadena”, podrían extenderse en un ambiente apocalíptico llevando a cabo misiones de infiltración y sabotaje. Si uno de ellos cayera en manos del ejército podría pasar por una víctima gravemente afectada por la radiación y sin duda sería abatido o aislado sin mayores preguntas.

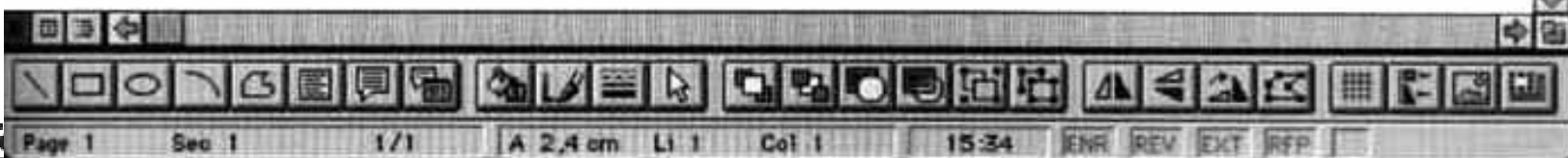
Pentex y los Danzantes de la Espiral Negra utilizan poco a poco sus herramientas, y la actividad cada vez más intensa y febril en la región parece indicar que sus planes están entrando en una fase crítica. Si nadie se cruza en su camino los esbirros del Wyrn podrían llegar a simular un accidente nuclear de débil intensidad (y si consiguen que sea aceptado por los medios de comunicación, más tarde podrían encubrirlo bajo una operación rutinaria de seguridad). Piensan aprovechar la situación para contaminar a gran parte de la población de los alrededores, utilizando una serie de medicamentos, destinados a cobayas preseleccionadas, que serían infectados por Perdiciones (Nivel 1, Gnosis 6), impacientes por apoderarse del cuerpo de la víctima (es necesario hacer una tirada de Gnosis contra Voluntad, cada éxito de la Perdición reduce la Voluntad de la víctima en un punto).

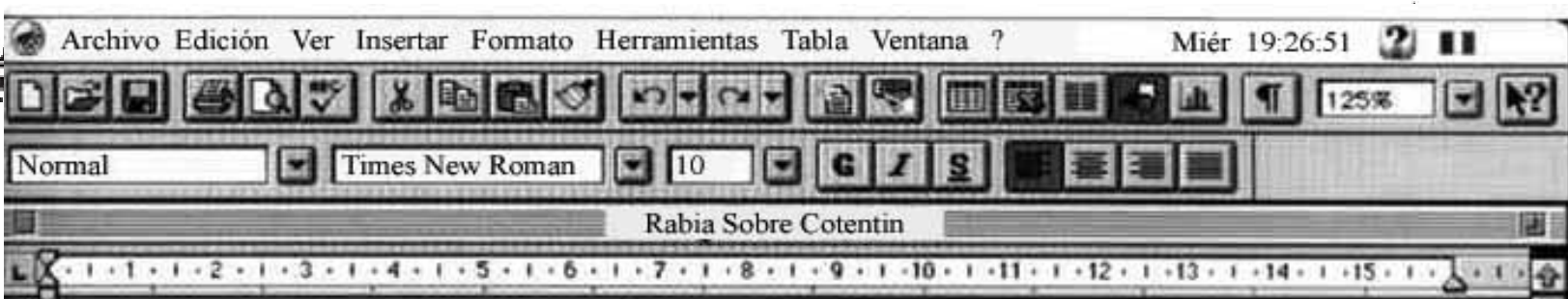
La Reacción Garou

La Camada de Fenris ha tenido una suerte diversa en Normandía. Tras llegar con los conquistadores normandos fueron sistemáticamente exterminados por los vampiros antes de enfrentarse a los vengativos Colmillos Plateados. Sin embargo han conseguido preservar algunos Túmulos y después de siglos de una discreta presencia han puesto en marcha uno de sus principales planes durante el siglo XX. Actualmente la región se encuentra casi completamente bajo el dominio del Wyrn, y numerosos Parientes y hombres lobo de la Camada de Fenris han caído bajo el azote de la maldita sociedad Pentex.

A pesar de la omnipresencia del Wyrn sobre este territorio, varios Túmulos han sido preservados de la corrupción ambiental. Uno de ellos, escondido en el corazón de pequeño valle invadido por una espesa vegetación, se ha convertido en un santuario en medio de una opresiva desolación. A pesar de las Perdiciones procedentes de las centrales nucleares, un par de Hijos del Calvero, atraídos por el poder del Túmulo, vigilan desde la Umbral próxima. Sin embargo, han sido debilitados por los espíritus que se apalotan a la entrada del refugio, y los dos Hijos del Calvero se encuentran al borde de la corrupción.

El Túmulo tiene el nombre de TyrBjort (El Arbol de Luz), y en el mundo físico tiene la forma de seis rocas en círculo cubiertas de musgo sobre las que se pueden ver con gran esfuerzo una serie de runas nórdicas casi borradas. El Túmulo está ubicado en un abrigo natural, en lo más profundo del valle. Inicialmente fue un refugio para la Camada de Fenris desde hace varios siglos, pero el Túmulo fue despertado recientemente y ahora es un lugar saludable, y que resiste el peligro que lo rodea.





Túmulo de Tyrbjort

Nivel: 2
Celosía: 4
Tipo: Túmulo de Visiones.

La Vanguardia de la Cruzada de Normandía

Los Garou creen que algún día deberán tomar las armas, y la mayoría están lejos de permanecer inactivos. En los últimos años sus acciones se han multiplicado, y parece que los defensores de Gaia han puesto toda la carne en el asador para detener por cualquier medio el avance de Pentex. Aunque hay varias manadas en Normandía (la mayoría de la Camada de Fenris) algunas desgraciadamente están enfrentadas entre ellas.

Los Huérfanos de Gaia

Compuesta de dos jóvenes Garou y de un niño metis, esta manada (si así puede llamársela) se ha lanzado encarnizadamente en la guerra contra Pentex. Frenados por un comprensible sentimiento de impotencia frente a la inmensidad de su enemigo, están dispuestos a recibir a todos los candidatos deseos de unirse a su cruzada. De este modo esperan algún día constituir una manada digna de ese nombre.

Llegados hace poco a la región, los Huérfanos de Gaia ya se han ganado la enemistad de la Hermandad Asgard, que no acepta una injerencia exterior en lo que consideran su guerra.

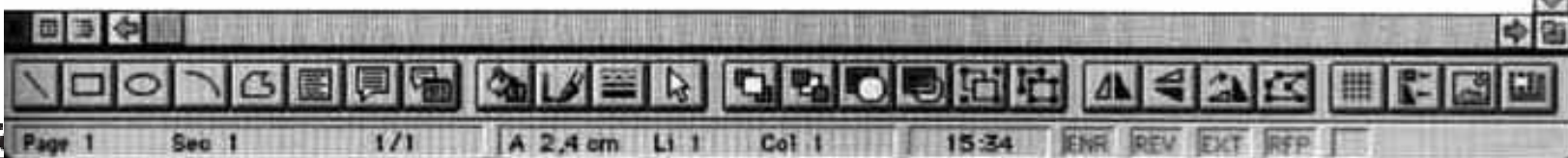
Khonsou, Galliard Ronin

Con 26 años, Khonsou es el “fundador” de la manera y su guerrero más feroz. Para el joven Mourad todo comenzó en 1988 después de ser adoptado por una familia de acogida de campesinos gascones obtusos y tiránicos. Fue en este duro ambiente donde descubrió su verdadera naturaleza en medio de una crisis nerviosa durante la cual sufrió su primera transformación y mató a algunos de sus familiares adoptivos antes de desaparecer en los bosques. Fue recogido por un Caminante Silencioso llamado Samhon durante su huida. Buscados por los gendarmes franceses, los dos compañeros atravesaron Périgord y llevaron una vida de vagabundos. Samhon se convirtió en el mentor de Mourad, le bautizó como Khonsou y le enseñó los Dones de los Caminantes Silenciosos.

Esta situación idílica hubiera podido durar durante largo tiempo. Pero una noche de verano Samhon murió electrocutado en un estúpido accidente provocado por la caída de un poste eléctrico. Khonsou prosiguió su viaje errático hacia el norte, intentando controlar sus frecuentes transformaciones y lleno de nerviosismo y dudas cayó en un ambiente marginal. Sólo e independiente utilizó todas sus fuerzas en su continua huida, y posiblemente el joven Ronin hubiera terminado por volverse loco si no se hubiera encontrado a Smart Alek, un Roehuesos de origen inglés. Este Garou devolvió el coraje a Khonsou, que comenzó a tomar consciencia de la importancia de su herencia a partir del contacto con su nuevo mentor. Al final de su viaje, el Roehuesos prefirió enseñar a su protegido a dominar sus capacidades que transmitirle las enseñanzas de la Letanía.

Tras recuperar la confianza en sí mismo, Khonsou recordó una experiencia traumática que había vivido durante su infancia en Normandía. Había sido encerrado en un reformatorio, de donde se había escapado para terminar encerrado dentro de una planta de tratamiento de desechos, sin duda influenciada por Pentex. También tomó consciencia de las heridas que los humanos infringían día tras día sobre Gaia. Aconsejado por Smart Alek, el joven Ronin emprendió una búsqueda misteriosa en la Umbra y regresó transformado, persuadido que debía unirse a la guerra de sus hermanos Garou. Khonsou comprendió que debía regresar a Normandía para comenzar su propia cruzada, se despidió de su compañero y se separaron.

A los 26 años, es un Galliard grande y musculoso. Vestido con un abrigo largo y pantalones de montaña, observa el mundo con calma y atención. Sus rasgos afilados están perfilados por una barba recortada que le confiere una expresión dubitativa.





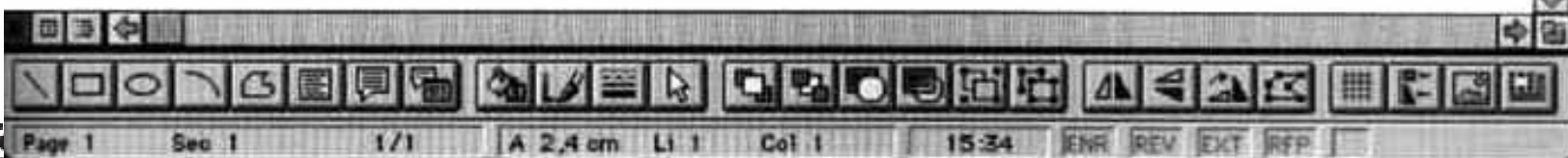
Minerva, Ahroun Ronin (Antigua Furia Negra)

Con 24 años Minerva ha conocido una existencia caótica. Fue adoptada por un Clan de Furias Negras instalado en los Alpes, donde fue azotada por una crisis de angustia mortal durante su Rito de Iniciación y tuvo que escapar, y ninguna de las manadas enviadas en su búsqueda pudo encontrarla. Desde entonces ha vivido una existencia precaria sin una ubicación fija. Enfrentada a la violencia de sus frecuentes transformaciones, Minerva no podía controlarse hasta que se encontró con Khonsou. El Caminante Silencioso le dio las palabras que necesitaba para tranquilizarse, como había hecho su primer mentor, y los dos huérfanos de la Nación Garou se convirtieron en inseparables. Rompiendo la prohibición de la Letanía, ambos tuvieron un cachorro metis que nació bajo el auspicio de los Theurge. El niño, llamado Mira con el Espíritu es ciego, pero parece dotado de poderes de videncia extraordinarios...

Minerva es una joven feroz, siempre a la defensiva cuando no se encuentra al lado de su compañero. Reprime con dificultad sus accesos de cóleras pero es una combatiente sin igual. Vestida con la moda punk, muestra varias cicatrices impresionantes que son los símbolos de sus batallas pasadas.

La Hermandad Asgard

Compuesta de unos quince hombres lobo de la Camada de Fenris, apoyados por un puñado de Parientes, la Hermandad Asgard es un grupo muy agresivo que reivindica con fuerza la pureza de su linaje. Infiltrados en el ambiente regionalista de Normandía, flirtean con la extrema derecha, y sus miembros manipulan a las organizaciones ecologistas o a cazadores con ideales cercanos. El Cotentin es su campo de batalla y ven con malos ojos la llegada de "extranjeros" como Minerva y Khonsou, a los que han descubierto recientemente. La joven pareja es una espina en su talón, unos intrusos de los quieren deshacerse lo más rápido posible. La situación no es fácil de solucionar, porque se dice que los Ronin no tienen permiso para dirigirse a un miembro de la Camada de Fenris si antes no vencen a uno de sus campeones en combate singular.





Los Frentes del Apocalipsis

La corrupción propagada del Wyrn es apoyada por las acciones de Pentex, que se manifiesta de manera diversa en numerosas regiones francesas: otros tantos campos de batalla para los Garou.

La metrópolis parisina, hasta la desembocadura del Sena, se encuentra masivamente industrializada. En sólo unas décadas, el río se ha convertido en una auténtica cloaca donde van a parar decenas de miles de toneladas de desechos tóxicos, medio filtrados. El Sena es una auténtica ofensa para la vista y sus afluentes están contaminados por las fábricas modernas. Esta catastrófica se agrava por la presencia de varias refinerías que se encuentran alrededor de Le Havre y arrojan nauseabundos gases en decenas de kilómetros a la redonda.

Al igual que París y la Alta Normandía, Provenza y la Costa Azul en general son consideradas zonas de alta actividad para Pentex. Los medios de acción de la compañía son muy diversos: contaminación desenfrenada, crimen organizado, desestabilización política, etc. Los responsables políticos locales no se refrenan ante ninguna perversión o malversación, y algunos incluso se encuentran influenciados por los vampiros del Sabbat.

Las principales centrales nucleares francesas se encuentran en el Centro de Francia (Belleville, Chinon), en la Gironde, en Alsacia y a lo largo del Rhone. La mayoría de ellas están controladas en mayor o menor medida por filiales de Pentex, pero ninguna constituye un peligro inmediato para el medio ambiente. Consciente del poder de los ecologistas, la sociedad ha sabido mostrar una fachada de discreción hasta el momento, y los efectos de su presencia no se notarán hasta largo plazo: un nivel de radiactividad en ascenso constante, vertido de desechos efectuado clandestinamente, contaminación de las corrientes fluviales, etc.

Sin embargo, las centrales nucleares están lejos de ser las principales herramientas de destrucción del Wyrn. Las refinerías de petróleo (especialmente las de Donges, Le Havre y Lavéra), a menudo desconocidas por la opinión pública, aportan su contribución al desequilibrio de la fauna y flora locales, así como otro tipo de fábricas extendidas por todo el territorio francés. Expulsión de gases tóxicos, destrucción de lugares naturales, saqueo indiscriminado de recursos: Pentex lleva a cabo su labor destructora ante la indiferencia generalizada, y con la bendición provisional de una Tecnocracia deseosa de conducir el país hacia el Progreso y la Razón sin importar el precio.

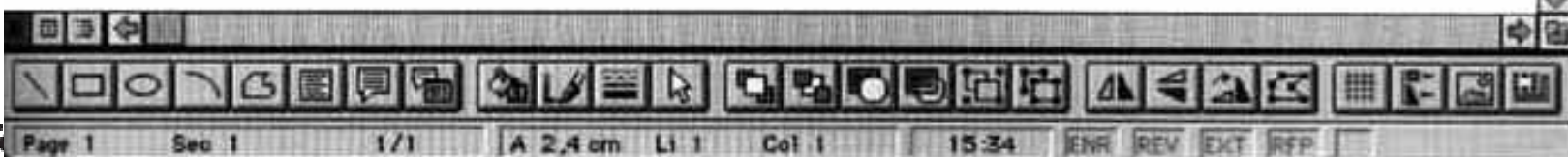
El principado de Mónaco no ha salido indemne de las acciones del Wyrn, y los informes del Instituto Oceanográfico suscitan numerosas inquietudes. Desde hace algunos años una extraña alga (la caulerpa taxifolia) se ha extendido por la costa del Mediterráneo, acentuando los daños causados sobre el ambiente marino en las últimas décadas. Después de los primeros informes, rápidamente extendidos, parece que el alga proviene del propio Instituto Oceanográfico. Esta noticia ha sido propagada por el capitán Boustand, un manipulador de prensa a sueldo de Pentex, y con gran influencia entre el público. En estos momentos es difícil distinguir la veracidad de la falsedad en los informes del Instituto.

¿Y cuál es la reacción de los Garou? Estas acciones nefastas han sido periódicamente denunciadas por valerosos informadores, pero ahora muchas informaciones son desvirtuadas o se pierden en una marea de versiones contradictorias, mientras los proyectos de Pentex se siguen ejecutando discreta y sutilmente...

Pentex y los Danzantes de la Espiral Negra

En Francia, los Danzantes de la Espiral Negra no sirven directamente a Pentex, pero su influencia es mucho menor que la del poderoso consorcio empresarial. Los Garou del Wyrn ocultos durante siglos en guaridas subterráneas, han salido a la superficie y se están multiplicando rápidamente. Actualmente los Danzantes de la Espiral Negra se encuentran por toda Francia, y se concentran sobre todo en el valle del Rhône, en Normandía, a lo largo del Rhin y en la frontera alemana. Lo más grave es que en algunos lugares como La Hogue, estos servidores del Wyrn han creado Piras de Corrupción.

Algunos Danzantes de la Espiral Negra realizan misiones puntuales para Pentex, pero la mayoría persiguen sus propios objetivos secretos. La mayoría de estas criaturas están más determinadas a exterminar a todos los Garou que actuar como agentes de Pentex, donde son considerados como activistas peligrosos (al mismo nivel que los ecoterroristas). Esto no significa que Pentex ignore a los Garou, sino que no le preocupan tanto como otros problemas. La situación podría cambiar si grupos como la Hermandad Asgard se multiplican en los años venideros.





La Cruzada Verde

Durante largo tiempo los Garou han esperado que la mentalidad ecologista de los años setenta produjera cambios en la sociedad humana, a medida que el ecologismo conseguía cada vez más adeptos en Francia. La ecología como política alternativa podía convertirse en una idea seductora...sin contar con el Wyrn. Durante los años ochenta, los discursos ecologistas se volvieron demasiado peligrosos para un sistema sostenido por la Tecnocracia, y el movimiento no consiguió pasar de las palabras de los políticos a los hechos industriales. Muchas empresas se apropiaron del ideario ecologista para corromperlo a conveniencia y vaciar de sustancia gracias a astutas campañas mediáticas. Cuando agentes de la Tecnocracia y de Pentex consiguieron infiltrarse en el movimiento ecologista le asestaron el golpe de gracia. Las disensiones internas fueron mostradas públicamente por medios de comunicación despiadados que hicieron saltar en pedazos las ilusiones utópicas de muchos miembros del movimiento. El sueño había muerto...

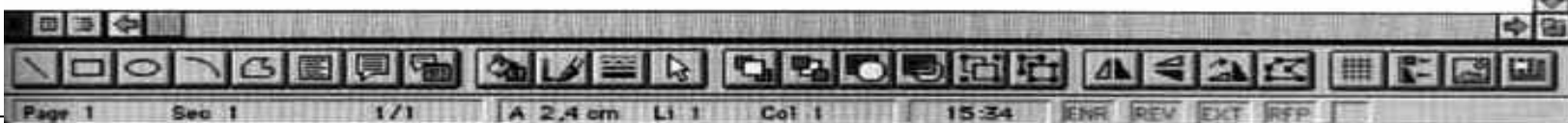
En nuestros días algunos Garou han abandonado esta tentativa infructuosa pensando que la hora de los discursos ha terminado y es el momento de la acción. Reunidos en un grupo disidente conocidos como los Caballeros Verdes, una docena de hombres lobo han tomado la vía de las armas y han formado una banda nómada bajo la autoridad de Martin Jensen, un Hijo de Gaia holandés establecido en Francia. Cambiando constantemente de base de operación, este grupo planea crear un vasto movimiento ecoterrorista en el sur de Francia. En estos momentos la guerrilla verde ha comenzado a atacar varios laboratorios farmacéuticos donde se realizan experimentos con animales, que han sufrido varios ataques violentos en los últimos años. Varias manadas de Danzantes de la Espiral Negra se están preparando para contraatacar, y esto parece ser el comienzo de una nueva guerra...

Pentex y la Tecnocracia

Pentex y la Tecnocracia no persiguen los mismos objetivos a largo plazo. La Tecnocracia intenta conseguir el control total y definitivo de la realidad, de "su" realidad. El orden y la razón deben reinar sobre todo, y este increíblemente poderoso grupo de magos aspira a guiar a la humanidad hacia una existencia sin imaginación, sin esperanza y sin fe. La Tecnocracia no quiere destruir el mundo, quiere dirigirlo.

Por otro lado, Pentex no tiene otro objetivo que corromper y devastar la tierra para que una vez desprotegida quede expuesta ante la destrucción del Wyrn. Su visión del mundo es muy nihilista.

Aunque los métodos de ambas organizaciones parecen similares, jamás han llegado a un acuerdo formal ni por el momento tienen intención de hacerlo. Por ahora cooperan a corto plazo, pero no se puede esperar que la situación permanezca en este estado.



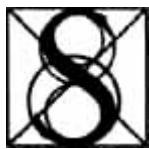
Demasiado tarde comprendí que me encontraba cerca de Charleville-Mézières, en las Ardenas. La idea me hizo sonreír, no sabía por qué. Sólo un momento. Me encontraba perdido, confuso y desconfiado, y me

sorprendí al sentir lágrimas corriendo por mis mejillas. Estaba cansado y harto y sólo deseaba una cosa. Volver a casa.



Capítulo Tres: Los Magos de Francia

Introducción



ería una tarea descomunal cuando no inútil proponer un censo detallado de los Magos de Francia. Raros y discretos, estos habitantes del Mundo de Tinieblas pocas veces cruzan los límites de su realidad y la mayor parte de las mezquinas y artificiosas consideraciones geopolíticas a menudo les resultan ajenas. Salvo excepciones, los Magos no se relacionan con los vampiros ni con los changelings (aunque existen algunas alianzas entre los magos de la Tradición Verbena y los changelings de Bretaña) y no les interesan los Garou salvo cuando se enfrentan por territorios de potencial mágico, Nodos para unos, y Túmulos para otros. El llamado Pacto del Crepúsculo entre magos y hombres lobo parece haber quedado muy atrás...

La única constante geográfica, es que a excepción de París, los Magos siempre han estado más presentes al sur que al norte de Francia. De hecho, la Tecnocracia ha instalado su presencia sobre todo en el norte del territorio francés. Sophia Antipolis, un complejo científico y cultural cerca de Valbonne es uno de los pocos ejemplos de implantación tecnocrática al sur de Francia.

Datos Históricos Generales



l contrario que los Vampiros, los Magos no aspiran a la dominación física del mundo, sino mas bien a su control espiritual". Esta afirmación audaz, defendida por algunos Hijos del Éter, se muestra cuando menos

difícil de sostener, por no decir imposible, pues realmente las Tradiciones mágicas han influido la Historia, así como la vida social, política y cultural de Francia.

6000 a.C.- Los Progenitores introducen el concepto de la agricultura y la ganadería entre las masas.

3000 a.C.- Nacimiento de la economía y el comercio, bajo el impulso de la Corporación. Posible aparición de los Artífices (conocidos posteriormente como Iteración X).

2500 a.C.- Los antepasados de los Ingenieros del Vacío desarrollan la astronomía.

50 a.C.- Invasión romana de la Galia, creación del Pacto del Crepúsculo entre los Magos (precursores de los Cuentasueños, los Verbena, la Orden de Hermes y el Culto del Éxtasis), los Garou (principalmente Fianna) y los Changelings del oeste de la Galia.

400 d.C.- La capilla de Doissetep se convierte en uno de los principales centros mágicos.

700 - Aparición del Malleus Neffandorum, principal obra de referencia sobre los Nefandos. El Kitab al Alacir aparece en España, y se convierte en una de las fuentes filosóficas de los Hijos del Éter.

800 - La capilla de Doissetep es tomada por los Magos de la Orden de Hermes y trasladada desde Turquía a Europa.

848 - Los magos de la Casa Tremere tratan de tomar el control de la Orden de Hermes.

900 - Doissetep es trasladada a los Pirineos españoles.

1000 - El potencial mágico del mundo comienza a disminuir.

1210 - Destrucción de la capilla de "Crêt de Brumes" (Mistridge) por los Masones Artesanos que tiempo después se encontrarán detrás de la creación de la Orden de la Razón.

1325 - Se crea la Orden de la Razón. Sus miembros intentan imponer una realidad única y coherente para aniquilar todas las demás posibilidades. Se firma la declaración de la Torre de Marfil.

1400 - Primer Symposium de la futura Tecnocracia.

1421 - Nacimiento de la Hermana Bernardette en Domrémy (Champaña), cinco años antes del nacimiento de Juana de Arco.

1438 - Gutenberg inventa la imprenta, sin duda bajo la influencia de la Orden de la Razón.

1440 - Tribunal de Mistridge, donde los miembros de la Orden de Hermes, los Verbenas y el Coro Celestial se reúnen y fundan las Tradiciones como se conocen actualmente.

1453 - Las teorías de Copérnico marcan de forma determinante el comienzo de la ofensiva tecnocrática.

1457 - Cada Tradición adopta una esfera específica entre las nueve existentes.

1466 - Creación del Consejo de las Nueve Tradiciones Místicas con el fin de luchar contra la Orden de la Razón. A lo largo de la Edad Media numerosas persecuciones contra criaturas sobrenaturales han provocado víctimas entre Garous, Magos, Vampiros y Changelings, habiendo sido manipuladas por la Orden de la Razón.

1470 - Heylél Teomim, un mago de la Tradición Solificati, traiciona a sus compañeros de la Primera Cábala y es condenado a muerte. La Tradición de los Solificati se disuelve y los sueños de unidad del Consejo de los Nueve se desvanecen.

1542 - La difusión de relojes portátiles permite a la Orden de la Razón establecer un paradigma temporal unificado.

1564 - Comienza el período de las cazas de brujas en Europa. Doissetep y el reino de Horizonte dejan temporalmente de cooperar.

1610 - Doissetep restablece sus conexiones con el reino de Horizonte.

1638 - Descartes expone sus teorías sobre el Éter y provoca importantes discusiones en el seno de la Tecnocracia.

1644 - Primera disputa seria entre los Hijos del Éter y la Tecnocracia.

1655 - Doissetep obtiene su primera victoria decisiva sobre la Tecnocracia.

1755 - El Consejo de los Nueve recluta nuevos magos para aumentar las filas de las Tradiciones.

1825 - Nacimiento del Culto del Éxtasis moderno (antiguo Culto de Baco).

1850 - Nacimiento de los futuros Adeptos Virtuales. Charles Babbage construye su famosa máquina.

1880 - Los Adeptos Virtuales comienzan la exploración de nuevos reinos dimensionales gracias a la invención del teléfono.

1885 - Benjamin Holmscroft funda el Arcanum.

1886 - Los Ingenieros Electrodinámicos se reúnen por primera vez en París.

1890 - La Reina Victoria instaura el Nuevo Orden Mundial.

1900 - La Tecnocracia decide proclamar la inexistencia del Éter en el espacio. Los Hijos del Éter, anteriormente

conocidos como Ingenieros Electrodinámicos, se rebelan y se unen a las Nueve Tradiciones en 1904, tomando el asiento de la Tradición Solificati, que ha permanecido vacío durante más de cuatro siglos.

1910 - Iteración X propone por primera vez enviar un hombre a la Luna.

1934 - La Tradición de los Ahli-i-Batin se retira del Consejo de los Nueve para defender sus tierras contra la Tecnocracia.

1940 - La Segunda Guerra Mundial afecta duramente a las Nueve tradiciones y a la Tecnocracia. Algunos magos de los Hijos del Éter, los Verbenas y la Orden de Hermes se alían con los países del Eje, mientras que los Adeptos Virtuales comienzan a distanciarse de la Tecnocracia. Numerosos Nefandos y Merodeadores aparecen durante el transcurso de la guerra.

1952 - 54º Consejo de las Tradiciones.

1961 - Los Adeptos Virtuales se rebelan contra la Tecnocracia y se unen a las Nueve Tradiciones, reemplazando a los desaparecidos Batini, supuestamente aplastados por los tecnócratas en Oriente Medio desde mediados del siglo XX. Por primera vez surge la cuestión sobre si debe aceptarse a los Huecos como una Tradición de pleno derecho.

1970 - Los Huecos piden convertirse en una Tradición, pero su petición es rechazada.

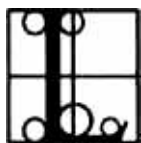
1984 - Creación del primer C.H.A.S.S.E.U.R (CAZADOR).

1997 - 59º Consejo de las Tradiciones. Todos los representantes de las Tradiciones son invitados a presentarse...

Salvo algunas excepciones, el capítulo dedicado a los Magos no hace ninguna mención a la Umbra, o por lo menos no más de lo dedicado en el capítulo de Hombre Lobo. Esto no significa que los magos y garou franceses no puedan acceder, sino al contrario, siguen utilizando las mismas reglas básicas en todo el país. Sin embargo, hemos preferido dejar a discreción del Narrador la libertad de decidir e imaginar sus propios reinos espirituales. Detallar, enumerar y describir cada uno de los Reinos de la Teluria a los que pueden tener acceso los jugadores puede resultar inútil y pretencioso. Un trabajo semejante requeriría un suplemento específico incorporado a este libro, lo que doblaría su tamaño, así como su precio. ¿Qué ocurre entonces? La Umbra se queda completamente en un Reino potencial de Espíritu e Imaginación, un reino interminable que nunca revelará todos sus secretos. Preferimos dejarlo a vuestra libre invención.

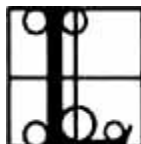
El Coro Celestial

Historia



a influencia del Coro Celestial no comenzó a aparecer en Francia hasta el bautismo del rey franco Clodoveo, hacia el 490 d.C. Esta influencia fue reforzada en el 800 cuando el Papa tomó la corona de Carlomagno y la colocó sobre su cabeza antes de que oficialmente fuera coronado, reafirmando así la superioridad del poder espiritual sobre el poder terrenal. Desde entonces el Coro Celestial comenzó un ascenso casi continuo hasta la Revolución Industrial, que marcó el comienzo de su declinar. A finales del siglo XIX, el Coro Celestial intentó contrarrestar el avance del pensamiento tecnocrático mediante una Revolución Espiritual basada en el surgimiento de diversos movimientos teosóficos que florecieron en Francia durante esta época, movimientos que intentaban crear un sincretismo global entre todas las religiones humanas, desde el cristianismo al budismo, pasando por el druidismo y el espiritismo. A pesar de obtener cierto éxito durante el transcurso de la “Belle Epoque”, la Revolución Espiritual sólo fue humo de pajas y Europa fue brutalmente sacudida por la dura realidad por la Primera Guerra Mundial, que fue la primera guerra de la nueva era tecnocrática...el fracaso de esta tentativa impidió al Coro Celestial continuar en escena, y actualmente sólo mantiene una sombra de su esplendor pasado.

Política



a debilidad de la religión cristiana en Francia ha apagado las posibles ambiciones de esta Tradición. Realistas, sus miembros actuales prefieren utilizar nuevas formas de expresión religiosa como las sectas. En los últimos años, la Tecnocracia ha comenzado a tomarse el avance del Coro muy en serio y ha declarado la guerra a estos grupúsculos religiosos. Los magos del Coro Celestial, de la Hermandad Akáshica y del Culto del Éxtasis se han aliado en ocasiones de forma temporal para enfrentarse al desafío del Nuevo Orden Mundial y de Iteración X.

El Coro Celestial se encuentra muy organizado. Su líder supremo se encuentra en París y su autoridad se extiende a toda Francia. Actualmente la Tradición cuenta con cinco sectas y varios grupos afiliados. Entre ellos destacan:

• **Le Club de L'Harmonie** (El Club de la Armonía), cuyos miembros son principalmente políticos y financieros. Creado a finales del siglo XIX para revitalizar la moral y la ética entre los grandes empresarios franceses, ha ido extendiendo su influencia al ámbito político. Su

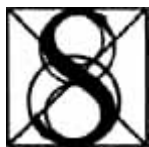


presidente se llama G rald Dumont, un disc pulo del Coro Celestial que se preocupa por los desamparados y que reside en Lyon, no muy lejos de la sede social de su organizaci n, que posee varios albergues en algunas ciudades francesas. En Lyon el Club se encuentra en un conflicto casi permanente con un grupo de misteriosos empresarios de origen italiano y que han demostrado ser potencialmente peligrosos (los vampiros Giovanni). Asimismo, el Club de la Armon a lucha constantemente al lado de la Orden de Hermes contra la Tecnocracia.

Les Chanteurs de la Vie (Los Cantantes de la Vida). Estos Coristas han surgido en las iglesias de los barrios desfavorecidos y han intentado influir sobre el comportamiento y el modo de vida de sus residentes. Aunque su doctrina es bastante pr xima al cristianismo, los Cantes rechazan la oposici n tradicional entre cuerpo y esp ritu. Los Cantantes poseen tres congregaciones itinerantes, una de ellas recorre el sudoeste de Francia, otra el norte y la  ltima la regi n de Lyon.

Capillas

La Sede de Le Club de L'Harmonie



Situada en Lyon, esta gran basilica g tica del siglo XVIII normalmente est  ocupada por diez residentes, que disponen de dormitorios, salones privados, una biblioteca bien equipada y una peque a capilla. Sus s tanos se comunican a trav s de pasajes subterr neos con varios puntos estrat gicos de la ciudad, uno est  comunicado con el domicilio de G rald Dumont, y otro con una biblioteca muy antigua que perteneci  a la Orden de Hermes. Actualmente la Biblioteca de Salom n es compartida con el Coro Celestial, y el lugar tiene un gran valor estrat gico ya que se encuentra situado sobre un Nodo m stico (ver la Orden de Hermes).

La Iglesia Saint-Gabriel

Situada en un barrio de Lille, esta casa de Dios fue construida en la Edad Media y est  conectada a la Biblioteca de Salom n por un Nodo muy d bil. Esta capilla constituye un puesto de avanzadilla del Coro Celestial en la lucha contra el Templo Rojo, y su posici n nunca ha sido desvelada.

La Cofrad a de la Luz

En las criptas secretas del Mont Saint-Michel, una de las abad as m s peculiares y hermosas de Francia, se encuentra el cuartel general de la capilla m s antigua del Coro Celestial en Francia, la Cofrad a de la Luz. Antiguamente el lugar estuvo dedicado al dios Mitra (cuya figura fue posteriormente asimilada al Arc ngel San Miguel). La Cofrad a lleg  de Oriente y se estableci  en el

lugar durante la  poca romana. En el momento de la fundaci n de la capilla el lugar era conocido como Monte de Belenos, y estaba dedicado a un dios galo, "El Dios Brillante", cuyos rasgos fueron adoptados por Mitra y San Miguel y fue considerado por los Coristas como un avatar m s del guerrero del sol. Las galer as secretas que se encuentran bajo el monte llegan hasta un Nodo especialmente poderoso, celosamente guardado por los  ltimos miembros de la Cofrad a. Despu s de varios siglos sus miembros se han aislado sobre s  mismos, rechazando todo contacto con los dem s Magos que pertenecen a otras Tradiciones y mostrando una gran desconfianza hacia sus "hermanos" que pertenecen a otras ramas del Coro Celestial.

Personalidades

G rald Dumont



Entre los mundanos, oficialmente es el presidente de la sociedad Algede B timents que se encuentra presente en Francia, en Guyana y en Costa de Marfil, y que es conocida por construir albergues para los sin techo. Dumont es uno de los pocos miembros del Coro Celestial que se ha convertido en millonario, pero hace todo lo posible para que los dem s se beneficien de su riqueza. Con cincuenta y un a os, G rald es un Maestro de Cardinal y Adepto de Vida y Esp ritu.

Tradic n: Coro Celestial

Esencia: Din mica

Naturaleza:  ngel Guardi n

Conducta: Director

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulaci n 5, Apariencia 3, Percepci n 3, Inteligencia 5, Astucia 2

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 1, Consciencia 2, Esquivar 1, Expresi n 3, Pedagog a 2, Intuici n 1, Intimidaci n 3, Callejeo 2, Subterfugio 5, Conducir 2, Etiqueta 4, Armas de Fuego 2, Liderazgo 5, Meditaci n 1, Investigar 3, Sigilo 2, Inform tica 2, Cosmolog a 3, Cultura 2, Enigmas 2, Investigaci n 3, Leyes 4, Ling  stica 5, C. Tecnocracia 3, Medicina 1, Ocultismo 4, Ciencias 1

Esferas: Cardinal 5, Correspondencia 3, Esp ritu 1, Fuerzas 3, Materia 2, Mente 4, Tiempo 1, Vida 5

Fuerza de Voluntad: 8

Aret : 7

Trasfondos: Aliados 5, Arcano 1, Avatar 5, Influencia 5, Biblioteca 5, Nodo 5, Recursos 5

Hermana Line

Nacida en Domr my, donde reside su familia, esta joven muestra toda una obsesi n por la figura de Juana de Arco y su vica. Rebuscando en el desv n de sus

padres encontró un viejo baúl que contenía un cuaderno de notas bastante estropeado, de una tal Bernadette (ver **La Senda Frágil**). Line comenzó su lectura y cuando terminó alcanzó el Despertar. Actualmente la Hermana Line todavía conserva el manuscrito.

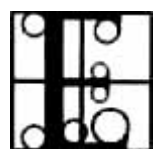
Line es una de las hermanas de Francia que lucha con más fervor contra la corrupción propagada por los Nefandos. Actualmente se encuentra en el norte de Francia, buscando un Nodo maléfico del que encontró pistas en la biblioteca de Doissetep.

Hermano Mathieu

Mathieu pertenece a un grupo secreto que mantiene estrechas relaciones con la Sociedad de Leopoldo de Chartres. Ambas organizaciones lucha contra los Vampiros, los Nefandos, los Demonios, etc. Es difícil conocer qué hay de verdad en las afirmaciones del Hermano Mathieu que afirma que el Coro Celestial en Francia se encuentra infiltrado por fuerzas ocultas. Mathieu es visiblemente un extremista, al margen de sus compañeros.

El Culto del Éxtasis

Historia



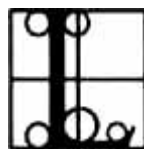
Es muy difícil trazar la historia de esta Tradición, pues el desarrollo y evolución del Culto se encuentra detrás de una acumulación de sucesos y acontecimientos más que de un verdadero dinamismo político. Durante la época medieval el Culto intentó instalarse de forma presente y duradera en Francia pero fue completamente rechazado por la Iglesia, que consideraba que las enseñanzas del Culto del Éxtasis parecían Evangelios del Diablo...si bien el Renacimiento permitió que algunas enseñanzas del Culto llegaran a Francia, en general siempre fue sometido a diversas persecuciones organizadas por fanáticos religiosos, agentes de la Tecnocracia o incluso magos pertenecientes a Tradiciones rivales. Hubo que esperar a los Locos Años 20 para que el Culto del Éxtasis dispusiera de una influencia importante en el seno de la comunidad intelectual y artística francesa.

El Culto experimentó un inesperado apogeo después de los sucesos de mayo de 1968 (es divertido que al igual que los Changelings, el Culto también se atribuye la paternidad del movimiento), experimentando una ascensión fulgurante como nunca antes se había visto. Sin embargo, actualmente parece que la unión conjugada de la Banalidad y la Tecnocracia han frenado las ambiciones de la Tradición. El Culto sólo se encuentra presente en las grandes ciudades francesas (París, donde murió Jim



Morrison en 1971, Marsella, Lyon, Rennes y Toulouse) y algunas localidades rurales muy apartadas donde sus acólitos pueden entregarse en completa libertad a cultos neopaganos y dionisiacos.

Política

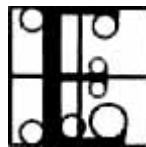


Los adeptos del Culto del Éxtasis no buscan establecer su influencia en la vida política francesa, pues su ideología es esencialmente contestataria, pero su presencia puede encontrarse en el origen de los grandes "raves" y festivales que el Nuevo Orden Mundial trata de impedir por todos los medios. En general, el Culto del Éxtasis se encuentra presente en los lugares donde la libertad sexual se encuentra asegurada y donde las autoridades no están presentes: clubes nocturnos, clubes de intercambio de parejas, campamentos rurales. Su influencia sobre la vida nocturna de París es considerable, a pesar de los esfuerzos de la Tecnocracia. Existen rumores sobre una posible conexión entre los Changelings y los miembros del Culto en la capital francesa.



Capillas

La Tribu Moon XTC



Este grupo está formado por varios tecnoentusiastas que han renunciado a cualquier atadura para vivir según su pasión. A semejanza de gitanos y nómadas, de los que se inspiran, los miembros de Moon XTC recorren el país en un autobús seguido por un camión lleno de material musical. Según la estación, se los puede encontrar en las carreteras del sur de Francia o cerca de París, normalmente para asistir a la reunión de diversos grupos y tribus. Moon XTC es una caravana heteróclita con miembros fluctuantes que siguen sus intuiciones y sus visiones colectivas, como si se guiaran por cualquier señal invisible que apareciera en sus vidas.

El núcleo de la tribu, formada por entre ocho y veinte miembros (sólo tres de ellos son Magos, el resto son Acólitos), está compuesto por un trío de Adeptos del Culto del Éxtasis.

Personalidades

Dom

Tecnopagano, Iniciado de la Compañía de Pan



A los 19 años Dom dejó sus estudios de inglés para viajar al otro lado del Canal de la Mancha. Una vez en Londres consiguió encontrar un trabajo de vendedor en una tienda de discos especializada en música alternativa. Una vez sumergido en el mundo de la música que le había fascinado desde siempre, se lanzó de lleno dentro del mundo de la noche. Fue en medio de una fiesta de excesos que Dom fue atraído por un mago del Culto del Éxtasis, y éste a su vez descubrió en Dom una pasión que podía servir a su causa. Tomado en un remolino de placeres, el joven francés fue adiestrado en la espiral del éxtasis, y fue rápidamente iniciado e integrado en un grupo de nómadas con los que recorrió Inglaterra y Europa. Fue durante una estancia en Ámsterdam, en medio de un festival de música, que se encontró con Surya. Los dos jóvenes Adeptos no se han separado desde entonces y finalmente han llegado a Francia para propagar el movimiento del Culto del Éxtasis.

Dom es un joven de 22 años, delgado y tatuado con varios signos neopaganos. A pesar de haber visto varios horrores con sus ojos, su mirada sigue brillando y fascina a quienes siguen durante un tiempo el rastro de Moon XTC. Dentro del grupo es el DJ en los raves que la capilla organiza y que son famosos entre los iniciados del Culto del Éxtasis.

Surya

Holandesa de Origen Indonesio

Surya es la musa de Carl y de Dom con los que forma un trío de amor complejo y tumultuoso, pero que por fortuna no ha afectado a la unidad de la tribu. Esta hermosa joven de rasgos exóticos fascina a los que la rodean, emitiendo un aura terriblemente cautivadora. Mientras Moon XTC organiza sus festivales, ella se une a la masa de los asistentes para bailar hasta caer en un trance hipnótico. Aunque se encuentra muy unida sentimentalmente a Dom, ha descubierto que con Carl ha redescubierto el placer de ciertas prácticas orientales. Toda una maestra, Surya ha iniciado sexualmente a muchos jóvenes que acuden a los festivales de la tribu. Sin importar su sexo, estos novicios pierden toda noción del tiempo y se despiertan un día, lejos de sus ojos, desorientados y completamente cambiados. Algunos incluso llegan a renunciar a sus vidas para seguir a la bella diosa de Oceanía. La influencia de Surya explica el número fluctuante de seguidores en el seno del grupo, pues son pocos los que aceptan tener que compartir su afecto con otros.

Carl Lazard

Guía Espiritual Iniciado Tântrico

Con 26 años, Carl ha asumido la función de líder espiritual en el seno de la capilla. Un viajero infatigable, nunca le faltan anécdotas, experiencias o enseñanzas crípticas que compartir con quienes quieran escucharle. Es un individuo carismático, siempre rodeado de fans...lleva unas pequeñas gafas redondas, un gorro afgano y tiene una barba de chivo que le da cierto aire de gurú. Iniciado en el tantrismo en oriente, conocedor de las filosofías de la India, es el autor de gran parte de la música del grupo y que está teniendo un gran éxito en el ámbito tecno de Francia.

Aparte de su habilidad como orador y de su poder en la magia de la Mente, Carl es bastante mañoso con las plantas y hace maravillas con ciertas especies prohibidas. El cáñamo indio no tiene secretos para él y con unas manipulaciones de Cardinal y Vida le proporciona cosechas abundantes y de efectos variados pero muy apreciados por sus seguidores. Siempre sostiene una lógica antisistema y trata de incitar el Despertar en los Durmientes, por lo que siembra sus semillas "especiales" por dondequiera que pasa. Las plantas modificadas mágicamente crecen cerca de las rutas que recorre Moon XTC, y las cosechas anuales marcan la fecha y lugar de algunas paradas, que se convierten en sinónimo de divertidas y coloridas fiestas.

Tradición: Culto del Éxtasis

Esencia: Dinámica

Naturaleza: Visionario

Desde hace algunos años, el movimiento tecno se ha extendido por Francia, atrayendo a numerosos seguidores y adeptos. Fruto de numerosas influencias tanto orientales como occidentales, esta nueva corriente musical forma una nebulosa que es difícil de describir. Vehículo de los principios del éxtasis y de la comunión inducidos por los ritmos binarios y las drogas sintéticas o no, el movimiento atrae a las multitudes que desean participar en fiestas alucinantes, los famosos raves. Para bailar durante horas en trance en medio de ritmos constantes y bajo la influencia de ácido o éxtasis, los ravers se reúnen para entregarse a la inquietante y seductora sensación de unirse en un único espíritu, el de la fiesta. Al haber comprendido su esencia, el movimiento tecno es una señal del resurgimiento de los adeptos del Culto del Éxtasis. Después de que los sueños de mayo de 1968 fueran aplastados por los conceptos de ambición y competencia de la década siguiente, la juventud occidental no quiere otra cosa que disfrutar de los placeres del momento. Jamás una moda apoyada por los Cultitas había recibido tanto apoyo...para convertirlo en victoria.

La Tecnocracia conoce bien el fenómeno tecno y no ha tardado en reaccionar contra esta amenaza potencialmente incontrolable. Entre los países europeos (especialmente Francia e Inglaterra) han comenzado varias persecuciones contra los ravers a través de múltiples métodos de un poder controlado por los tecnócratas. De este modo, detrás de las prohibiciones y proyectos de ley reaccionarios y paranoicos se encuentra la sombra de un exterminio místico, cuyo principal objetivo es el Culto del Éxtasis. Sin embargo, no hay que equivocarse, los tecnócratas saben ser sutiles y retorcidos. En lugar de emplear la represión abierta, el Nuevo Orden Mundial y la Corporación han decidido beneficiarse del movimiento. Su método consiste, por una parte, en apropiarse del movimiento musical para influenciar a las masas durmientes bajo la forma de una sopa consumista, lobotomizante y lucrativa llamada "El Baile" y por otra parte, cortar el espíritu del movimiento de raíz mediante raves conformistas. Para llevar a cabo sus planes, la Tecnocracia utiliza sus redes de reclutamiento privilegiadas en las universidades y escuelas de negocios, animando así a los infelices a participar en fiestas con derechos de entrada prohibitivos.

Con una música vacía de contenido, un discurso narcotizante en el curso de las reuniones para apartar a la juventud de la droga con el fin de hacerla depender de los productos vendidos por la Tecnocracia.



Conducta: Vanguardista

Atributos: Fuerza 2, Destreza 5, Resistencia 2, Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 3, Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 5

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 1, Consciencia 2, Pelea 1, Esquivar 3, Intuición 3, Callejeo 5, Subterfugio 4, Conducir 3, Armas de Fuego 2, Liderazgo 1, Meditación 1, Investigar 1, Sigilo 4, Tecnología 3, Música 5, Informática 5, Cosmología 2, Cultura 1, Enigmas 3, C. Tecnocracia 2, Medicina 1, Ocultismo 1, Ciencias 1

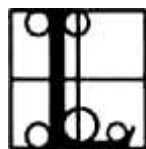
Esferas: Cardinal 2, Correspondencia 1, Espíritu 3, Fuerzas 2, Mente 3, Tiempo 5, Vida 2,

Fuerza de Voluntad: 8

Areté: 6

Trasfondos: Aliados 3, Arcano 4, Avatar 5, Sueño 1, Recursos 3

Un Viaje Alucinante



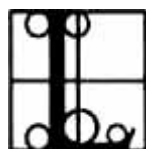
a tribu Moon XTC vive al margen de la realidad y se preocupa poco de las repercusiones de sus actos. Como una película psicodélica sus miembros viajan de un lugar a otro con el objetivo de compartir todo tipo de placeres con los jóvenes. Algunos raves son el escenario de demostraciones de magia particularmente atrevida, pero afortunadamente los espectadores se encuentran condicionados por el ambiente festivo. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos, el trío de Magos está acumulando rápidamente Paradoja lo que podría dar lugar a peligros imprevistos. Aunque los Magos no se preocupan por esta eventualidad, es difícil predecir lo que podría ocurrirles a sus compañeros y a sus invitados en un momento dado.

Por ahora, la pequeña banda sigue su camino, y lo que podría parecer un recorrido caótico sigue un itinerario bien marcado. En cada una de sus etapas, Moon XTC captura a los zeitgeist (ver **Cult of Extasy Tradition Book**) de la época psicodélica francesa.

Aunque nadie es capaz de decir a qué se parecen estos espíritus que encarnan la locura, los Magos creen que la iluminación que les pueden conceder puede abrirles puertas insospechadas.

Eutánatos

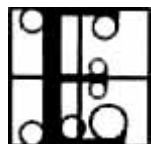
Historia



a historia de esta Tradición se resume principalmente en la emigración de pueblos orientales en Francia. Sus Magos jamás han jugado un papel especialmente importante, y a menudo han sido señalados con el dedo por el Coro Celestial, que los ha

acusado de adorar al diablo. Es necesario decir que las relaciones entre ambas Tradiciones son muy tenues. Los Eutánatos prefieren confundirse con las masas de las grandes ciudades, y el anonimato y la pobreza que se desarrollan en estos lugares les son de gran utilidad. Sin embargo, su precaria situación también significa que en caso de necesidad, no dudan en recurrir a alianzas poco recomendables.

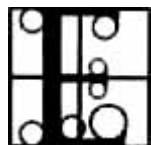
Política



n Francia los Eutánatos se encuentran representados principalmente en tres ciudades: París, Marsella y Niza. En Marsella se han infiltrado en los barrios más pobres y luchan contra los vampiros Setitas, cuyos actos no sólo les amenazan a ellos, sino también al ciclo kármico de numerosos Durmientes. En Niza, dos Eutánatos y un Hueco colaboran en secreto con los vampiros Giovanni y mantienen contacto con algunos Wraith de la ciudad.

Capillas

La Gruta de Niza



ste complejo subterráneo de cuevas naturales, abierto a la altura del mar, está situado bajo un acantilado de Niza, en cuya cima se encuentra un edificio que pertenece a los vampiros Giovanni. El Nodo se encuentra en una de las cuevas más profundas y secretas. Cubierto de pinturas rupestres, el lugar era antaño un santuario para los nativos que acudían para enterrar a sus muertos para que sus espíritus pudieran viajar al otro mundo. El Reino con el que está conectado el Nodo de Niza es el mismo con el que está conectado el Nodo de Marsella, y se trata de una dimensión vacía e inquietante donde reina la oscuridad perpetua y donde todo puede ocurrir espontáneamente, ya que la Entropía es muy fuerte.

La gruta está protegida por criaturas semiacuáticas que miden casi un metro y tienen mandíbulas descomunales. Son guardianes disuasivos que sirven a sus creadores con devoción.

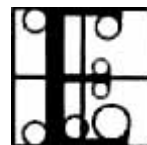
Los Eutánatos de Niza saben que juegan a un juego peligroso al colaborar con los vampiros Giovanni por lo que siempre se encuentran vigilantes y crearon los guardias míticos. En caso de problemas pueden recurrir a la ayuda de ciertos fantasmas con los que mantienen buenas relaciones.

Las Termas de Marsella

Una antigua y misteriosa secta romana utilizaba este lugar para practicar terribles sacrificios humanos en homenaje a Hades, lo que provocó la aparición de un Nodo conectado con un Reino de Entropía. Las termas se encuentran en las alcantarillas de la ciudad, bajo un mercado y comunican con algunos edificios del mercado y casas adyacentes.

Personalidades

El Barón



ste extraño personaje Despertó cuando estaba siendo Abrazado por un vampiro Samedi. El vampiro lo había elegido por su interés casi obsesivo por la muerte. En aquel tiempo el Barón era un estudiante doctorado en Filosofía que experimentaba con “un análisis fenomenológico de las experiencias post mortem”. El Cainita que intentó Abrazarle fue destruido en el proceso en circunstancias inexplicables, aunque probablemente debido a una descarga de energía entrópica. Tras este incidente el Barón se dirigió a una capilla Eutánatos cuyo emplazamiento descubrió gracias a la biblioteca del vampiro. Entre la numerosa información que el vampiro había recogido, también se encontraba la forma de contactar con los vampiros Giovanni de Niza, y les ayudó a tratar con fantasmas con los que se encontraban enfrentados.

Desde entonces el Barón ha tomado posesión de la Capilla de la Gruta, continúa estudiando a los fantasmas con fervor y espera descubrir nuevos conocimientos de interés. Es uno de los Magos que conoce mejor el mundo de los vampiros y fantasmas, y ya ha realizado varios servicios para los vampiros Giovanni, que se encuentran en deuda con él. Por ahora, es demasiado valioso para que los Giovanni traten de actuar en su contra.

Tradición: Eutánatos

Esencia: Buscadora

Naturaleza: Visionaria

Conducta: Director

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Consciencia 5, Esquivar 3, Expresión 2, Instrucción 4, Callejeo 4, Subterfugio 3, Conducir 2, Liderazgo 3, Meditación 2, Armas C.C. 2, Investigar 5, Sigilo 4, Informática 2, Lingüística 4, C. Vampiros 4, C. Sabbat 2, C. Gratis 2, Medicina 3, Ocultismo 4, Ciencias 1

Esferas: Cardinal 5, Correspondencia 3, Entropía 5, Espíritu 2, Fuerzas 2, Mente 1, Vida 1

Fuerza de Voluntad: 7

Areté: 7

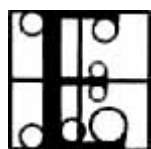
Trasfondos: Arcano 2, Avatar 4, Destino 3, Influencia 2, Biblioteca 5, Nodo 4

Sum Moribundus

Este hombre tenía un cáncer terminal hasta que fue Despertado y atendido por el Barón. El hombre era un experto en legislación médica y dirigía el departamento de medicina legal del mayor hospital de Niza (también había hecho varios favores a los vampiros de la ciudad, aunque sin saberlo). Sum Moribundus ha podido contactar con los Progenitores de los “Ingenieros de FACADE” (como los llaman los americanos) haciéndose pasar por un Durmiente. Desde su posición privilegiada trata de conocer mejor la naturaleza de los implantes y mejoras de los tecnócratas, aunque sus métodos de clonación le repugnan. Sum Moribundus tiene unos cincuenta años y puede considerársele como el segundo al mando del Barón.

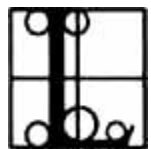
La Hermandad Akáshica

Historia



Esta Tradición se ha instalado en Francia recientemente y su presencia nunca fue significativa hasta el siglo XX. Después de la Segunda Guerra Mundial la Hermandad consiguió extender su influencia sobre el Hexágono de París a través de Acólitos Durmientes. La popularidad de las artes marciales en Europa atrajo a varios Akáshicos, y las multitudes fueron rápidamente seducidas por los nuevos deportes que combinaban expresión física y dominio espiritual. La Hermandad ha tenido así la oportunidad de extender poco a pocos sus pretensiones paradigmáticas en Francia.

Política



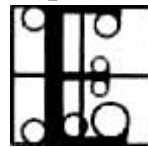
La Hermandad ha conseguido extender sus conceptos entre ámbitos tan diversos como el ejército, la policía, las asociaciones deportivas, la educación y las actividades municipales, introduciéndose en la medicina (mediante nuevas terapias orientales) y los medios de comunicación. Si bien el poder político y económico de esta Tradición es casi inexistente, en contraste su poder social se ha incrementado mucho. La Hermandad actúa casi exclusivamente a través de sus Acólitos y se oculta a través de fachadas públicas impersonales, y de este modo sigue una tradición

típicamente oriental de que para sortear un obstáculo hay que rodearlo.

Los occidentales ya han comenzado a familiarizarse con las artes marciales y sus sorprendentes posibilidades (meditación, relajación, control corporal y espiritual). Quienes consideran el Kiai y las demás capacidades fantásticas de los maestros del Do como simples mitos son raros en la actualidad. La propia Tecnocracia se ha mostrado incapaz de ejercer su influencia sobre la Hermandad o de descubrir su origen. Sólo el Nuevo Orden Mundial parece disponer de cierta capacidad para invertir esta tendencia desacreditando las tradiciones orientales. Todos los medios son aceptables para vencer, como las películas de kárate de serie Z, la asimilación de varias ramas de la Hermandad en sectas peligrosas o en grupúsculos extremistas, etc.

Por otra parte, la Tecnocracia también trata de frenar el avance de los Akáshicos controlando la legislación, prohibiendo determinadas armas exóticas o técnicas en los dojos de los Durmientes, rechazar o anular el visado de los maestros orientales que son considerados indeseables...todo lo que pueda utilizar el arsenal jurídico de la Tecnocracia. Sin embargo, las escuelas y dojos de artes marciales no dejan de multiplicarse, por lo que estas medidas parecen estar resultando insuficientes, aunque los verdaderos Magos siguen siendo muy escasos.

Capillas



En Francia, la Tradición sólo posee una capilla con un Nodo, sus otros “Xiudayuan” sólo son lugares de entretenimiento y enseñanza dedicados a los Durmientes. Sin embargo, la Hermandad se encuentra presente en capillas que comparten con otras Tradiciones.

El Templo de la Reunión

Situado en una pequeña aldea de los Alpes, este santuario puede acoger a una treintena de hermanos pero sólo nueve residen de forma permanente. Veinte Acólitos se encargan del mantenimiento del lugar y del centro de entretenimiento dedicado a los Durmientes. La entrada al Nodo se encuentra en un jardín secreto situado en algún lugar de la montaña, que es vigilado por un centinela que domina varias técnicas de ocultación. El Nodo conduce a un Reino donde la naturaleza es poderosa y hostil, el paisaje está formado por montañas vertiginosas y móviles. Los días y las noches se suceden de forma irregular y las formas de vida están vinculadas a la esfera de Espíritu, cuyo uso es particularmente sencillo.

El propio Templo, construido con madera barnizada, es muy sobrio, a juego con el silencio casi absoluto que reina en el lugar. El Gran Maestro O Sensei

gobierna el lugar con sabiduría y dirige una de las dos cábalas instaladas en el santuario. El Templo de la Reunión está abierto a las demás Tradiciones, en la medida en que los demás se adapten al modo de vida de los Akáshicos. Algunos rumores aseguran que el Maestro O Sensei habría establecido vínculos con otro templo situado en los Alpes suizos, donde se encuentra un grupo de religiosos egipcios que veneran a Osiris.

Personalidades

El Gran Maestro o Sensei



adie conoce el verdadero nombre de este hombre que, con treinta y dos años, fundó el santuario del Templo de la Reunión en la década de 1960. El Gran Maestro meditó durante varios meses en la montaña hasta que encontró el Nudo, levantó el Templo con sus propias manos e invitó a sus hermanos a meditar en él. Este santuario Akáshico es uno de los más frecuentados de Francia y se rige por una normativa sencilla: el Gran Maestro O Sensei posee un poder casi absoluto. La sabiduría del Gran Maestro es tan grande y abrumadora que nadie jamás ha conseguido replicarle.

Tradición: Hermandad Akáshica

Cábala: Cábala de la Reunión

Esencia: Buscadora

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Protector

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 5, Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 3, Consciencia 5, Pelea 1, Esquivar 5, Expresión 2, Pedagogía 5, Intuición 4, Subterfugio 3, Do 4, Liderazgo 4, Meditación 4, Armas C.C. 4, Sigilo 4, Cosmología 2, Cultura 1, Enigmas 4, Lingüística 2, C. Vampiros 3, Medicina 2

Esferas: Cardinal 5, Correspondencia 2, Entropía 1, Espíritu 2, Fuerzas 3, Materia 1, Mente 5, Tiempo 2, Vida 3

Fuerza de Voluntad: 8

Areté: 10

Trasfondos: Arcano 5, Avatar 5, Destino 3, Nudo 5

La Cábala del Gran Maestro

El hermano Chong-Li tiene cuarenta y tres años y se ocupa de un dojo situado en las cercanías, supervisando la formación de los jóvenes aprendices. Maestro de las Esferas de Cardinal y Espíritu, favorece el intercambio de doctrinas, pero se muestra muy imprevisible en su comportamiento con los extraños.



La Hermana Mathilde sólo tiene veinticinco años. Hija de un gran maestro de Aikido, Despertó cuando tenía diez años, el día en que su padre fue asesinado por agentes de Iteración X. Actualmente se ha convertido en maestra de las Esferas de Espíritu y Materia y su principal interés en el exterior es la lucha contra la Tecnocracia.

Zhang Mei

El Hermano Zhang Mei es un especialista en varias artes marciales, y se ocupa de los dojos de los Durmientes. Ha abierto dos escuelas de Ninjutsu en París, y utiliza ambas para formar asesinos y ninjas a los que la Hermandad Akáshica recurre para algunas misiones puntuales.

Sania Brothen

Sania Brothen es una Maga instalada en Marsella que intenta luchar contra la corrupción y la violencia de un clima social decadente. Con veintinueve años Sania es profesora de artes marciales y conoce bien la calle. Se enfrenta a la oposición de los magos Eutánatos que, aunque la respetan, no aprecian sus intrusiones en lo que consideran "su" territorio.

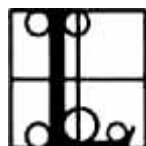
Cuentasueños

Historia



Si es difícil trazar la historia del Culto del Éxtasis, la de los Cuentasueños es prácticamente imposible de encontrar, aunque de una u otra manera siempre han estado presentes al sur de Francia, pero desunidos y desorganizados. Sin embargo, ha estado prácticamente ausentes del territorio francés hasta el punto de que su historia se resume en una sucesión de idas y venidas individuales. Paradójicamente, aunque la Tradición es una de las más antiguas, no ha sido hasta los últimos años que ha comenzado a instalarse en Francia, un fenómeno paralelo al redescubrimiento del chamanismo y al surgimiento del movimiento de la Nueva Era en cuyo seno hay numerosos charlatanes pero también algunos Cuentasueños verdaderos.

Política



Los Cuentasueños que habitan en Francia viven actualmente en el ámbito rural, con la intención de defender a Gaia de los ataques del Wyrn y la Tecnocracia. Aunque los Cuentasueños son los Magos que mejor recuerdan el Pacto del Crepúsculo, son demasiado escasos como para renovarlo solos. Aunque en otro tiempo eran aliados de algunas tribus Garou, actualmente sólo pueden contar con un apoyo ocasional.



Capillas



os Cuentausños de Francia utilizan las capillas de las demás Tradiciones. Se rumorea que algunos tienen acceso a los t mulos de los Garou Fianna de Bret  a, pero no ha podido verificarse.

Personalidades

El Indio



ste Mago lleg  a los Pirineos hace algunos a os, un personaje enigm tico que se ha convertido en un ecoterrorista de reputaci n dudosa. Su intenci n es defender las monta as contra los proyectos de la Tecnocracia que tratan de construir un gigantesco t nel que podr a destruir el ecosistema local. Aunque trabaja solo, algunos Garou creen en la posibilidad de que se haya aliado con los hombres oso Gurahl que habitan la zona.

Tradici n: Cuentasue os

Esencia: Ordenada

Naturaleza: Protector

Conducta: Solitario

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 3, Manipulaci n 2, Apariencia 1, Percepci n 4, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 3, Consciencia 3, Pelea 2, Esquivar 4, Intuici n 4, Intimidaci n 4, Subterfugio 2, Conducir 2, Armas de Fuego 3, Liderazgo 2, Meditaci n 4, Armas C.C. 2, Sigilo 5, Supervivencia 5, Tecnolog a 2, Cosmolog a 3, Cultura 2, Enigmas 4, Investigaci n 3, Ling  stica 2, C. T mulo Gurahl 3, Medicina 2

Esferas: Cardinal 1, Correspondencia 2, Esp ritu 5, Fuerzas 3, Materia 3, Vida 4

Fuerza de Voluntad: 9

Aret : 6

Trasfondos: Aliados 2, Arcano 4, Avatar 4, Sue o 3, Influencia 1, Nodo (T mulo Gurahl abandonado) 3

La Orden de Hermes

Historia



os Magos de la Orden de Hermes han hecho todo lo posible por mantener la discreci n al m ximo, notablemente a partir del siglo XIII cuando la Inquisici n comenz  a perseguirles como herejes. Esta persecuci n fue fomentada posiblemente por la



manipulación de los vampiros de la Casa Tremere, y actualmente la Tradición guarda un fuerte rencor hacia los vampiros magos. La guerra oculta que enfrenta a los Herméticos con los Tremere, sigue siendo una de las principales actividades de la rama francesa de la Orden.

Durante la Segunda Guerra Mundial, la Orden, junto con el Coro Celestial, fue la Tradición que más sufrió los efectos de la locura de Adolf Hitler y finalmente forzó a las Tradiciones y a la Tecnocracia a unirse contra el nazismo. La Orden de Hermes, posiblemente debido a la traición agentes infiltrados, resultó muy debilitada con el fin del conflicto. Desde hace algunos años, ciertos miembros de la Tradición tratan de restaurar su antiguo poder. Los apóstoles de este renacimiento se han reunido en una organización conocida sencillamente como la Logia y han conseguido establecer lazos con varios Durmientes próximos al poder mediante varias sociedades secretas de apariencia masónica.

Política



Las disputas internas no están ausentes de la Orden de Hermes, ya dividida en varias Casas. Los detractores de la Logia critican a sus miembros por considerar que han desviado a la Tradición de su propósito original y de buscar el poder temporal en lugar de la Ascensión. Frente a estas críticas los miembros de la Logia replican que es imposible luchar eficazmente contra la Tecnocracia permaneciendo aislados del poder mundano, infiltrado y manipulado por la Corporación y el Nuevo Orden Mundial. Además, la Logia también ha realizado un papel destacable en la lucha contra los vampiros Tremere.

La Orden de Hermes posee tres centros de influencia sobre Francia, uno de ellos situado en el sur (dirigido por Doissetep) y los otros dos situados en París y Estrasburgo. En este último el poder de los Herméticos es tan importante que se ha convertido en una fuente de tensión entre la Alianza (nombre dado por los Magos de la Orden de Hermes a sus capillas) de Doissetep que desea situar Estrasburgo bajo su autoridad. No obstante, la Alianza de Estrasburgo, establecida en la exploración y desarrollo de nuevos conocimientos mágicos, se encuentra demasiado ocupada luchando contra el Nuevo Orden Mundial y la Corporación para prestar atención a este problema.

Capillas

La Biblioteca de Salomón en Lyon



Dirigida por un Mago llamado Arcadius, esta Alianza se encuentra situada bajo la responsabilidad de la Orden de Hermes y del Coro Celestial. Es una biblioteca muy antigua cuyo acceso está limitado a un puñado de universitarios, investigadores y religiosos cuidadosamente seleccionados. Se trata de un edificio de piedra que fue construido durante la Edad Media, y que dispone de cimientos poderosos, escaleras de caracol y pasadizos olvidados. Para un no iniciado este lugar es un verdadero laberinto, parecido en muchos aspectos al de la abadía de la célebre película de "El Nombre de la Rosa". Se trata de una Capilla de adiestramiento, que dispone de un Nudo al que se accede por un pasadizo en la biblioteca, que normalmente se encuentra cerrado con llave y del que pocos conocen su existencia. Los Magos que lo conocen son muy prudentes, porque el Nudo conecta con Doissetep.

La Alianza de Dagda de Rennes

Instalada en un antiguo monasterio en Rennes, dispone de un extenso patio interior en cuyo centro se conserva la base de un menhir dedicado al dios Dagda. Actualmente esta piedra es un Nudo que conecta con Bangor, y el monasterio se ha convertido en un "hotel de lujo" que acoge varios seminarios de magia. A los nostálgicos del Pacto del Crepúsculo les encanta reunirse en este lugar, que es muy frecuentado por los magos Verbena de la zona.

La Alianza de Mercurio

Cuartel general de los simpatizantes de la Logia, esta capilla se oculta detrás de la fachada de un club privado muy exclusivo, cuyos locales se sitúan en un hotel situado en el casco viejo de Burdeos. Ningún mago reside de forma permanente, y el lugar sirve esencialmente como lugar de reunión: el club y las instalaciones anexas son dirigidas y mantenidas por un grupo de fieles Acólitos. La Alianza de Mercurio tiene en particular que cuenta entre sus filas con Magos que ya pertenecen a otras Alianzas.

La Sede de la Sociedad Finances & Conseils

Instalada en Estrasburgo, esta empresa de financiación y asesoría opera en el mercado europeo y es dirigida por Bernard Frezmoth, un Durmiente al servicio de la Orden de Hermes. La sede de la empresa también aloja una Alianza dirigida y protegida por un tal Schimdt Pietrov. Con sesenta años, este Mago Hermético ambiciona dirigir y organizar la lucha contra la

Tecnocracia de Europa. El Nudo de la Alianza es poderoso, y los miembros de la Alianza "F & C" se burlan a menudo de Doissetep y de su organización caduca. Aparte de Magos de la Orden de Hermes, en la Alianza también se encuentran miembros del Coro Celestial, Hijos del Éter y Adeptos Virtuales.

Personalidades

Arcadius



Arcadius ha cambiado de cuerpo en dos ocasiones y en realidad tiene 147 años. Conoce muchos secretos de la Cábala y a menudo frecuenta la biblioteca de las principales sinagogas francesas para aumentar sus conocimientos. Se muestra conciliador con los miembros del Club de L'Harmonie, con quienes comparte el Nudo de la Alianza.

Tradición: Orden de Hermes

Esencia: Ordenada

Naturaleza: Tradicionalista

Conducta: Director

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Consciencia 5, Esquivar 1, Expresión 5, Pedagogía 5, Intuición 1, Subterfugio 3, Conducir 1, Etiqueta 3, Liderazgo 4, Meditación 2,

Investigar 5, Sigilo 2, Informática 2, Cosmología 4, Cultura 2, Enigmas 4, Investigación 2, Derecho 2, Lingüística 5, C. Tradiciones 5, C. Tecnocracia 4, C. Wyrn 3, C. Nefandos 3, C. Merodeadores 1, C. Vampiros 1, Medicina 2, Ocultismo 5, Ciencias 3

Esferas: Cardinal 4, Correspondencia 2, Entropía 1, Espíritu 1, Materia 2, Mente 5, Fuerzas 5, Tiempo 1, Vida 5

Fuerza de Voluntad: 9

Areté: 8

Trasfondos: Aliados 3, Arcano 2, Avatar 5, Destino 4, Sueño 2, Influencia 3, Biblioteca 5, Nudo 5, Recursos 4, Santuario 4, Familiar 4

Schmidt Pietrov

Un Mago paranoico, manipulador y dispuesto a todo para destruir a la Tecnocracia, Schmidt desprecia a los Magos de Doissetep, pero las maniobras de los tecnócratas, que controlan una gran parte del Consejo de Europa, le preocupan todavía más que los miembros de su Tradición.

Yannick

Yannick es un joven Mago Hermético que se ha instalado en la Alianza de Dagda. A menudo viaja a Bangor y permanece fiel a las antiguas costumbres celtas. Yannick tiene buenas relaciones con los Magos Verbena de la zona y, según parece, con los Changelings. A



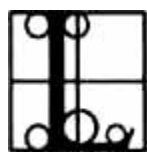
menudo actúa como intermediario entre la Tríada de Dana y los Durmientes.

Isis

Isabelle-Sophie d'Isors-Satie (conocida como Isis) es una joven mujer ambiciosa y emprendedora, que sin duda es una de las figuras ascendentes de la rama francesa de la Orden de Hermes. Líder oficiosa de la Logia y creadora de la Alianza de Mercurio, encarna mejor que nadie el espíritu de la "nueva generación" de la Orden de Hermes y mantiene estrechas relaciones con la rama estadounidense de la Tradición.

Los Huecos

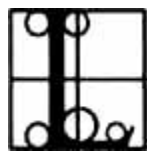
Historia



Los primeros Huecos aparecieron en Francia a mediados de la década de 1920, aunque todavía no habían adoptado su nombre actual. Durante ese período se mostraron muy activos, especialmente en París. Actualmente la "décima" Tradición afirma haber iniciado movimientos artísticos como el dadaísmo o el surrealismo, afirmaciones que han sido rechazadas por las demás Tradiciones. No obstante es necesario reconocer que varios Acólitos mortales de la Tradición tenían talleres de pintura donde se originaron estos movimientos. La Segunda Guerra Mundial asestó un duro golpe a los Huecos de París, que desamparados, se ocultaron rápidamente en el anonimato para resurgir unos veinte años después en el seno de grupos revolucionarios. Su responsabilidad en los acontecimientos de mayo de 1968 nunca ha sido completamente aclarada.

Los Huecos nunca han sido tan numerosos como en la actualidad, aunque su presencia no es tan importante como en otros países como Holanda o Inglaterra. Parece que la multiplicación de Huérfanos parece estar detrás de este crecimiento, pero la debilidad del mundo del rock gótico en Francia es sólo uno de los elementos que muestran la relativa debilidad de su influencia.

Política

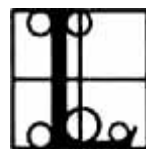


Los Huecos de Francia se encuentran demasiado dispersos y desorganizados para poder reivindicar una mínima coherencia política. Aunque los Huérfanos de París eligen cada año a su Príncipe o Princesa, a imagen de sus camaradas americanos, esta costumbre tiene más de folklore que de poder político. El interés reciente

de los franceses por la fiesta de Halloween se encuentra sin duda en esta extraña ceremonia.

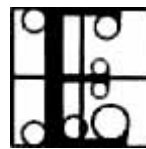
A ojos de las demás tradiciones, los Huecos no existen. Lejos de enfadarse, este rechazo sólo alimenta el nihilismo de los aludidos, que les devuelven su desprecio con creces. Sólo los miembros del Culto del Éxtasis poseen cierto respeto a sus ojos.

Capillas



Los Huecos de Francia instalan sus capillas en los clubes nocturnos y clubes más "atrevidos" de las principales ciudades francesas. Hay más miembros de esta Tradición en París que en otras ciudades, pero también mantienen cierta presencia en Tours, Toulouse o Rennes, ciudades estudiantiles por excelencia, así como en ciertos cementerios relevantes. La mayoría de estas capillas no mantienen ninguna obediencia hacia el Príncipe o la Princesa de París, algunas incluso ignoran su existencia.

Los Crepusculares



En nuestros días, en Francia no se da el mismo tratamiento a todas las Tradiciones de Magos. Con el paso de los siglos, la influencia de unas y otras desde los inicios de la guerra de la Ascensión hasta la actualidad y el dominio del modelo tecnocrático. Encrucijada de pueblos e ideas, Francia a menudo ha sido el crisol de revoluciones, tanto entre los Durmientes como entre los Despertados.

Siguiendo el transcurso del tiempo, con las víctimas de las guerras místicas en el camino, son numerosos los Magos que han caminado entre los hombres y dejado mensajes invisibles entre los profanos. Perseguidos, y marginados en la clandestinidad, sus herederos han intentado de alguna forma perpetuar sus enseñanzas y proteger su herencia. Expulsados de la guerra, no obstante no han dejado de luchar, aislados de sus pares obsesionados y perdidos en sus maquinaciones. Estos Magos a menudo se inspiran en los preceptos de los antiguos firmantes del Pacto del Crepúsculo, o como ellos se llaman, los Crepusculares...

Verbena



En los Cuentasueños, esta Tradición es una de las más antiguas. Integrados en el seno de sus comunidades, estos Magos marcaron profundamente sus culturas, habiéndose convertido en uno de los

Una Gran Figura: Eon De L'Etoile

A partir de 1141 y durante casi diez años, Bretaña fue el hogar de una extraña herejía dirigida por el enigmático Eon de L'Etoile. Había sido educado entre los monjes de Brocéliande antes de vivir como un ermitaño cerca de la fuente de Barenton. Desde entonces, el místico reunió un grupo de seguidores compuesto de pensadores herejes y de rufianes de la peor especie. De este hombre que portaba un bastón retorcido se dijo que pensaba restaurar las costumbres de los antiguos druidas luchando fervientemente contra la nobleza y el clero. Extrañamente, la Iglesia intentó entrar en contacto con estos violentos insurgentes, sin éxito. Eon fue finalmente capturado en 1148 con la mayor parte de sus seguidores. Juzgado por hereje, no terminó ejecutado como sus seguidores, sino que fue condenado a prisión y encerrado en una abadía...

La clemencia de la Iglesia, muy extraña para la época, tiende a acreditar las afirmaciones de los Verbena que pretenden que Eon fue uno de los suyos. Esta afiliación también explicaría la actitud de la Iglesia, en su mayor parte infiltrada por los Magos del Coro Celestial.

alianza surgida del Pacto del Crepúsculo, la civilización celta terminó sucumbiendo con la invasión romana, que marcó la llegada de la Orden de Hermes seguida poco después por los antepasados del Coro Celestial. Persuadidos de que su tradición iba a caer en el olvido, los Verbena trataron de integrarse entre los Magos Herméticos como la Casa Diédne. Este intento fracasó y la Orden se volvió contra los druidas, que consideraba demasiado peligrosos para su supervivencia. Todavía más terrible que la invasión romana, este conflicto que enfrentó a la Orden de Hermes contra los Verbena, llevó a la extinción casi total de los herederos del druidismo.

En esta desigual lucha fratricida la actitud del Coro Celestial nunca terminó por definirse. Aunque algunos seguidores del Uno llevaron a cabo sangrientas expediciones de castigo contra los paganos, otros ofrecieron refugio a los refugiados Verbena... las circunstancias exactas son confusas y nebulosas actualmente, porque la Orden de Hermes destruyó la mayor parte de los registros de la época relacionados con esta siniestra purga. La guerra provocó una fractura irreparable entre las dos Tradiciones, e incluso actualmente, cuando los Verbena consiguen hacer oír su voz, no cesan de pedir justicia y reparación. Recientemente el Maestro Urfin no dudó en alterar el orden del día del Cónclave de Tolench, mientras se celebraba un Tribunal, para exigir la apertura de las cuevas



de Doissetep, para que se arrojase la luz sobre el exterminio de los discípulos de Diédne.

Aunque actualmente los Verbena son una Tradición completamente dispersa, siempre se han mantenido como una llama vacilante bajo la cual los oprimidos pueden protegerse y aguardar el momento para regresar. Comenzó con los pocos Verbena que consiguieron sobrevivir a las persecuciones medievales. Aislados en las profundidades del ámbito rural, estos Magos sirvieron en secreto a sus comunidades siguiendo sus costumbres ancestrales, mientras que otros, ocultos en el corazón de los bosques, vivían como ermitaños no lejos de sus Nodos agonizantes. Dispersos, desorganizados, los Verbena se hicieron olvidar, al borde de la ruptura, como rosas en medio de una tempestad...

Pero a medida que el cristianismo se imponía en Europa también surgieron movimientos de rechazo que en ocasiones surgieron como estallidos de violencia y revueltas contra el orden establecido. Si bien, algunas de estas revueltas estuvieron dirigidas por Magos Verbena, carecían por completo de organización y fueron rápidamente reprimidas en baños de sangre.

En los siglos que siguieron, la Inquisición y la Tecnocracia contribuyeron a marginalizar y perseguir a los herederos del Pacto del Crepúsculo hasta que los llevaron al borde de la extinción. Esta caza de brujas combinada con la propagación de la Razón hicieron la existencia de las capillas aisladas cada vez más precarias.

Los Guardianes



causa de los esfuerzos de la Tecnocracia a lo largo de los siglos, el Pacto del Crepúsculo sólo es un mito que pocos Durmientes y Despertados conocen. Bretaña, que fue el último bastión de esta utopía, todavía acoge a los últimos descendientes de estos visionarios, pero sus luchas fratricidas y las constantes amenazas han impedido la unión que habría permitido renovar el Pacto. Es necesario destacar que en esta región periférica de Francia, lo sobrenatural siempre ha estado presente de una u otra manera hasta tal punto que la presencia de espíritus y sucesos maravillosos se ha convertido en un reclamo para atraer a los turistas. Bretaña es una excepción mística, que ha sabido conservar su rico patrimonio con el paso hacia la modernidad. Esta situación es fruto de la acción discreta de algunos Magos que se preparan para la creación de un nuevo Pacto...

Las particularidades de Bretaña son defendidas por los miembros de una antigua capilla Verbena que durante siglos ha permanecido escondida a los ojos de sus enemigos. Estos Magos han cultivado el arte de la ocultación por encima de la acción directa, pero su

estructura se conserva bien asentada y podría asestar un golpe terrible en los próximos años...

Contrariamente a las Alianzas de la Orden de Hermes, que reúnen a los Magos en un mismo lugar, quienes se hacen llamar los Guardianes han adaptado una organización que conviene mejor a su herencia celta. Así, como en la época de las federaciones tribales, los Guardianes se han organizado en entidades autónomas dispersas que comparten un mismo Reino de Horizonte en la Umbra. La dispersión de los diferentes grupos no es fruto del azar, sino en función del potencial mágico de cada región. De esta forma se ha creado una columna vertebral mística que atraviesa el centro de Bretaña de Este a Oeste y los bosques de Huelgot, Guerlédan y Brocéliande se han convertido en sus centros de poder. Varias ramificaciones se extienden por lugares como Carnal, conocidos por su riqueza de Nodos. En cada uno de estos lugares se encuentra al menos un Mago cuyo Nodo está conectado al mismo Reino de la Umbra y a los demás Nodos.

La Isla de Bangor



unque todos los Guardianes se encuentran dispersos por los rincones de Bretaña, comparten el mismo Reino en la Umbra. Antes de convertirse en un Reino de Horizonte, Bangor era una isla mítica situada a lo largo de las costas bretonas donde se reunían las adoradoras de la Diosa Madre Dana. Cuando la llegada de la Orden de la Razón se hizo irreversible, Bangor siguió a las antiguas capillas como Doissetep y fue trasladada a la Umbra.

Bangor es una isla rodeada de bruma, recubierta por una frondosa vegetación y rodeada de playas de arena plateada. Sinuosos caminos se abren a través de los bosques entre fuentes de agua cristalina y fresca que brota en numerosos puntos. En este refugio de paz se encuentra un milenario árbol sagrado que es la fuente de Quintaesencia del Reino. Su corteza presenta reflejos de energía mística y está cubierta por líneas, símbolos y pictogramas en toda su superficie. Entre sus raíces hay varias cavidades naturales, que constituyen el refugio de los Guardianes. Aunque la mayor parte de los Magos que componen la capilla nunca viajan aquí, tres sacerdotisas de Dana se aseguran de la protección y el mantenimiento del lugar.

Desde tiempos antiguos, antes de que Bangor se separara de la realidad, la isla ha sido conocida como un refugio para sacerdotisas paganas. Aunque en otras épocas contaba con nueve Guardianas, actualmente sólo quedan tres sacerdotisas, alejadas de los asuntos mundanos y que raramente se alejan de su capilla, cultivando la magia del

lugar y acogiendo a los visitantes en las ocasionales reuniones.

La Tríada De Dana



imagen de su Diosa, las sacerdotisas de Bangor simbolizan las tres facetas del ciclo de la naturaleza. Hasta donde puede remontarse la memoria de los Guardianes, siempre han sido tres: la Anciana, la Madre y la Virgen. Maestras de Vida, conocen todos los aspectos y secretos.

De acuerdo con las leyendas, la Anciana siempre escucha las palabras del más allá conversando con los muertos, domina la Entropía y sabe utilizarla para lanzar maldiciones sobre los que ofenden a Dana. La Madre protege a sus hijos y también sabe cómo curarlos y consolarlos, mientras que la Virgen es un himno a la Vida que invita a la celebración del cuerpo en homenaje a la Diosa Madre.

La Anciana

La Anciana es una mujer de edad venerable de mirada depredadora, largos cabellos canos y plateados. Se apoya en un bastón tallado, pero no hay que confiarse ante su fragilidad, su apariencia forma parte del papel que ha asumido en el seno de la Tríada. Siempre ha sido una Maestra de las Esferas de Vida, Tiempo y Entropía. Al abrigo de las oscuras salas talladas entre las raíces del árbol sagrado, encanta sus talismanes y consulta, según se dice, a los oráculos sobre el pasado y el porvenir. Vestida de negro, es una mujer inquietante pero respetada por su gran sabiduría y su conocimiento apenas afectad por las secuelas de la Paradoja.

La Madre

La Madre aparece como una mujer en la plenitud de su edad, vestida de azul y sin ningún adorno. De ella emana un aura de sencillez y serenidad, que tranquiliza a todos los que se aproximan. Como exige su papel en la Tríada, siempre se muestra maternal, pero de una forma muy sutil y que a menudo se escapa a sus interlocutores. Experta en las artes de la curación, vigila el bienestar de los habitantes de la capilla.

La Doncella

¿Quién es capaz de escapar al encanto de esta belleza sobrenatural de veinte primaveras? Su piel es clara como un rayo de luna, su cabello moreno cae en cascada sobre su delicada espalda, sus ojos verdosos de largas pestañas completan un retrato que como mínimo se puede calificar de fascinante. Siempre atenta, a menudo feliz, a veces inquietante, siempre se encuentra en movimiento y continuamente invitando a un baile de seducción.





De las tres Guardianas de Bangor, sólo la Doncella acepta en ocasiones abandonar el santuario pero sus viajes son muy discretos y a menudo el resto de los habitantes de la capilla ignoran su ausencia. Por lo que parece a través de ella la Tríada de Dana multiplica sus contactos con el objetivo de reclutar novicios y detectar jóvenes prometedoras que puedan crear una nueva Tríada llegado el momento.

Hace algunos años la Tríada actuó bajo la fachada de un orfanato situado en las proximidades de la costa, no lejos de Nantes. El establecimiento estaba dirigido por la Madre, que educaba a las niñas siguiendo las antiguas costumbres, pero la experiencia fracasó por razones que las Guardianas prefieren callar. Entre los demás miembros de la capilla este experimento fracasó el día que una “elegida” se perdió entre la locura y la cordura, debido a una influencia exterior, abriendo la puerta a un Merodeador, que puso en peligro toda la red mágica de Bretaña. La Doncella prefirió ser prudente y abandonó el experimento, pero la Tríada cuenta con repetir su obra de iniciación, aunque de forma más discreta.

El Cambiante, Guardián del Bosque



o lejos del Muro de Bretaña, en el bosque de Guerlédan, un artista vive en una ermita en el corazón del bosque. Bajo las hojas de grandes árboles centenarios, lejos de los caminos recorridos por los turistas, ha creado un dominio cuidadosamente escondido de los ojos de los curiosos. La obra del Cambiante no está hecha para los ojos de la humanidad sino en homenaje a la naturaleza que lo rodea. Como el legendario Hombre Negro del Bosque, es el protector de la magia del bosque, que esconde una amenaza bajo las hojas de la cólera, pero que vive feliz recorriendo los caminos que sólo él conoce.

El Cambiante es un individuo enorme de cerca de dos metros, con una barba velluda y cejas pobladas que refuerzan su aire severo y feroz. Sus ojos del color del ámbar le otorgan un aura animal fascinante e inquietante. Vestido con ropas oscuras, con el brazo cubierto de tatuajes, parece surgido de otra época. Posee la sorprendente facultad de tomar las formas de diversos animales, que le permiten recorrer el bosque con el aspecto de sus habitantes.

El Refugio del Cambiante

Retirado del mundo por alguna razón que sólo conoce él, al margen de los ruidos de las ciudades, el Cambiante ha convertido en su dominio una construcción rodeada de estatuas y bajorrelieves de madera y piedra. Perfectamente integrada en el paisaje, esta verdadera catedral vegetal y mineral parece surgida del sol, los árboles forman sus columnas y placas de musgo cubre y adorna las paredes con elaborados motivos naturales. El interior es una única sala iluminada por un sutil juego de cristales, donde se encuentra el taller de escultura del Cambiante así como una habitación sencillamente amueblada donde duerme cuando

no está recorriendo el bosque. Esta construcción está abierta a los visitantes pero el Cambiante sólo aparece en muy raras ocasiones, prefiriendo observarlos desde la distancia, decidiendo si son dignos antes de decidir presentarse.

Alrededor de este santuario, el Cambiante ha construido pacientemente un jardín donde ha reunido todas las esencias conocidas y desconocidas del bosque. Aparte de los centinelas situados como extrañas esculturas hay varias bestias poco feroces para detener al visitante. Este lugar es el foco de la magia del dominio pero también un punto de encuentro entre la realidad y la Umbra próxima, donde en ocasiones cruzan encarnaciones de algunos mitos e incluso Changeling. A estos últimos les gusta celebrar aquí sus fiestas, bajo la mirada complacida del Guardián.

El Levantador, Guardián de las Piedras

De todos los lugares fabulosos de Bretaña, Carnal es sin duda el más fascinante. A lo largo de los siglos el lugar ha sido fuente de leyendas y fantasmas, sin que nadie haya podido descubrir la función de los alineamientos de piedras talladas. Aparte de los ritos mágicos del Pacto del Crepúsculo, este complejo telúrico guarda las claves de numerosos misterios que sólo los Magos están destinados a descifrar. Actualmente, un miembro de la capilla de los Guardianes se ha instalado en esta región para proteger el lugar y es uno de los místicos dedicados a descifrar sus secretos.

El Levantador es un arquitecto vanguardista conocido por sus proyectos de edificios geobióticos. Amante de la piedra y de la historia que lleva, conoció el Despertar estudiando los alineamientos megalíticos, donde tuvo la revelación de la ancestral tradición de su familia y todo se le apareció en su brillante y sencilla verdad. Actualmente nadie presta atención a este lugar, que realmente es un lugar místico y un Nodo olvidado por los Garou Fianna, que toleran la presencia del Mago.

Una auténtica encrucijada de los campos telúricos, en Carnal se cruzan varios caminos a los que los alineamientos proporcionan acceso, y el Levantador está estudiando estas líneas místicas para descifrarlas. Experto en la Esfera de Correspondencia, puede proyectarse a cualquier lugar impregnado de magia y viajar en la Umbra.

Aparte de su comunicación con las fuerzas vitales de la Tierra, el Levantador también es un practicante de la Esfera de Fuerzas, y como en la más pura tradición de la hechicería, puede controlar los elementos y manipular la energía. Aunque el Levantador es el más joven de los Guardianes, el poder que controla lo convierte en uno de los más temibles.

El Soñador, Guardián de las Leyendas



Mientras los demás Guardianes se encuentran vinculados a lugares específicos, el Soñador no conoce otro dominio que los caminos. Mientras su compañeros protegen los vestigios del pasado, el Soñador aviva la llama en el espíritu de los Durmientes. Un narrador sin igual, el Soñador conoce todas las baladas y las gestas heredadas de los Tiempos Sagrados, y es un músico genial que utiliza los instrumentos para canalizar su magia. Gran especialista en las Esferas de la Mente y el Espíritu, puede hacer viajar a su público a mundos olvidados por los Durmientes.

El Soñador es ciego pero su magia le abre otras puertas de percepción. Atento al menor sonido, a la menor vibración, puede escuchar los mensajes que le trae el viento o cualquier otro elemento, guiado por la magia del mundo, sabe ver detrás de las apariencias. Su espíritu es una ventana abierta a otras realidades.

El Soñador es acompañado en sus peregrinaciones por un joven que le sirve de guía. Linn es un aprendiz entusiasta que escucha con devoción y concentración la menor palabra de su maestro espiritual.

Implicaciones Ocultas



Brocéliande es una de las principales preocupaciones de los Guardianes, pues este lugar mágico y feérico ha conocido un nuevo resurgimiento debido al aumento de actividad de los Changelings. Esta repentina actividad ha atraído la atención de la Tecnocracia, y es muy posible que en un futuro próximo intente hacer algo para detener esta amenaza a la Realidad.

Actualmente, los Sidhes de Brocéliande han sido rechazados por los Magos. Aunque esta actitud puede parecer suicida, los Guardianes tienen sus razones. Hace muchos siglos, los primeros Guardianes acogieron al hijo feérico del rey Taulas, mortalmente herido. Una vez restablecido y en lugar seguro, el heredero llegó a un pacto con los Magos y éstos creen que algún día regresará para recuperar el trono.

Los Guardianes mantienen numeroso contactos con los Garou Fianna. Las dos facciones siempre han mantenido buenas relaciones, hasta el punto de que los guerreros de Gaia son actualmente los aliados más fiables de los Guardianes.

Adeptos Virtuales

Historia



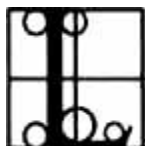
Como los Hijos del Éter, los Adeptos Virtuales son víctimas de la desconfianza de las demás Tradiciones, raros son los que escapan a las sospechas de las demás Tradiciones, y Francia no escapa a la norma. Su abandono de la Tecnocracia es demasiado reciente como



para las sospechan que circulan en torno a ellos se hayan disipado.

Muy activos en Francia, estos antiguos miembros de la Tecnocracia, estos antiguos miembros de la Tecnocracia han dirigido su atención hacia objetivos prometedores. Sin embargo, el país está plagado de Paradoja: si bien la invención del ordenador es obra de ingenieros franceses (mucho antes de su verdadera creación, debe precisarse), los más brillantes especialistas informáticos actualmente eligen otros países para explotar su talento. En materia de informática e internet, Francia es uno de los países más mal equipados de Europa Occidental. ¿Se trata quizás de una visión nublada de la realidad y manipulada por los propios Adeptos para desviar la atención? Por lo que se refiere a ellos mismos, los Adeptos franceses han trazado su territorio virtual a iniciativa de un tal Joseph-Marie Jacquard. Algunos sólo ven en ellos a miserables farsantes, mientras que otros los consideran verdaderos visionarios. Por el momento la situación de la Tradición permanece confusa (Información: V [Hugo]2hasard.nomic) y los Modeladores franceses, que intentan luchar en su propia porción de la Telaraña Digital.

Política



os Adeptos Virtuales están aislados, y sin duda constituye la Tradición sobre la que menos se conoce en Francia, divididos y sin centros de influencia oficiales. La mayoría de las comunicaciones se realizan virtualmente,

y los contactos directos son poco frecuentes. Los Adeptos Virtuales pasan la mayor parte del tiempo infiltrándose en las bases de datos de su enemigo jurado, la Tecnocracia, con acciones de carácter más individual que colectivo. Aunque los Cyberpunks, Modeladores, Caóticos y Hackers intercambian información, se aferran a sus propias prerrogativas, por lo que la acción concertada resulta difícil. Los verdaderos enfrentamientos resultan poco frecuentes.

Por ahora, las demás Tradiciones dejan a los Adeptos en paz, conscientes de la importancia de su lucha, pero el desprecio de los Adeptos a los Consejos nacionales de las Tradiciones (cada nueve años) comienzan a irritarles muy seriamente.

Capillas



parentemente, los Adeptos Virtuales poseen pocas capillas poderosas, aunque han instalado algunas en cybercafés de apariencia anodina o en estudios de diseño de videojuegos, así como en domicilios particulares. La mayoría no se relacionan con otros Magos, y raramente invitan a los miembros de otras Tradiciones. París, Marsella, Burdeos y Estrasburgo (donde residen numerosos miembros de la Tecnocracia) son las ciudades donde se encuentran más representados.



Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma	Mer 21 40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	2:01

De: Johan H2-Gamma Kovalis

Para: Círculo Interior

Fecha: 16 de diciembre de 1994- 02:06

Prioridad: Alfa-Cero

Seguridad: Encriptación retroviral utilizando el código genético del agente.

-----Comienzo del mensaje encriptado-----

Tema: El Psicopropulsor & La Reaparición de Julio Verne

Palabras clave: Verne, Avatar, Hijos del Éter, Adeptos Virtuales, Merodeadores, Realidad, Francia

Sé cuán presuntuoso de mi parte es dirigir un mensaje directamente al Círculo Interior de la Unión Tecnocrática o incluso utilizar la prioridad Alfa-Cero, pero los acontecimientos a los que acabo de asistir me parece que requieren una intervención inmediata. He puesto en peligro mi cobertura al comunicaros esta información, así que espero que os ocupéis de mi seguridad ante de comenzar una cualquier operación de envergadura.

Es poco posible que hayáis oído hablar de mí, aunque mi eficacia y fidelidad a la Unión nunca han sido puestas en duda. Bajo el control de mi Administrador, Alex Servo-VII de Iteración X, durante siete años he conseguido infiltrarme en la Capilla de los Hijos del Éter [Informes de actividad #H2GK-PO-0JO14 A #H2GK-PO-0R102]. No tengo el hábito de explayarme, pero las ignominiosas violaciones de la lógica y del sentido común a las que he asistido en el transcurso de los últimos años han afectado seriamente a mi salud mental y a mi tolerancia hacia estos despreciables bufones que pretenden ser científicos.

Habría podido delatar mi disgusto de no haber sido equipado con un prototipo de Implante Inhibidor Sensorial de Descarga Endocrina [Ref.: XP-BIO-C5H-568K-β08]. Este maravilloso mecanismo del que quizás conocéis su existencia, produce una serie de efectos múltiples y ha sido diseñado por los mejores investigadores de Iteración X y de los Progenitores, enmascarando los influjos sensoriales y manipulando los pensamientos para que un contexto determinado provoque un “borrado” ante una sensación de angustia en presencia de una situación inexplicable. De esta forma puedo permanecer en presencia de acontecimientos provocados por mecanismos perversos que no respetan el Paradigma sin por ello caer en la Paradoja. Es cierto que eso significa que no puedo testificar esos incidentes, pero me proporciona un carisma fuera de lo común, y me ha permitido ganarme la confianza de estos autoproclamados expertos autodidactas durante años. Si la próxima versión del Inhibidor pudiera ser modificada para suprimir las migrañas y la melodía monótona que resuena permanentemente dentro de mi cabeza, considero que nuestros agentes podría realizar su trabajo de forma más efectiva.

Pero basta de hablar de mí, veamos el tema principal del mensaje.

Aunque la capilla de Poitiers no es ni de lejos comparable al cuartel general de los Hijos del Éter situado cerca de París, es importante debido a que es el único Colegio de esta Tradición en Francia. No es que los Hijos del Éter practiquen menos el proselitismo que las demás Tradiciones, pero este lugar constituye una auténtica amenaza para las masas. Aprovechándose de Futuroscope, una gran exposición permanente que muestra la gloria y beneficios de la ciencia, los Hijos del Éter intentan extender su influencia sobre los visitantes. A pesar de nuestra vigilancia, no es raro que una de sus “invenciones”, por calificar de alguna forma sus máquinas infernales, aparezca en medio de la exposición. Es necesario reconocer su habilidad y que las máquinas que ofrecen al público dejan maravillados a los presentes, pero sin duda alguna sus mecanismos a menudo se encuentran muy alejados de los límites impuestos por el Paradigma.

A veces algunos de los visitantes son seducidos, por no decir engañados u obnubilados. Es el momento en que intervengo, comunicando sus nombres y coordenadas a mi Administrador para que haga uso de la información.



Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Verne	H2-Gamma	Mer 21:40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	2:01

Los Magos de la Tradición de los Hijos del Éter imparten sus enseñanzas que no son accesibles de forma ordinaria, sino a través de portales transfísicos que abren los profesores. Creo que la información bloqueada por mi Inhibidor Sensorial no me permite describir la naturaleza exacta de estos portales porque jamás he podido contemplar su funcionamiento. Estos portales transportan a sus usuarios a través de un complejo salones, laboratorios y anfiteatros donde se exhiben varias máquinas de aspecto extraño, llenas de tubos de vacío, gigantescos electrodos oxidados y de técnicas arcaicas. Debido al tamaño de estas salas, es posible que esta estructura se encuentre bajo tierra porque ninguno de los edificios de Futuroscope es suficientemente grande como para albergarlos.

Desde hace una semana, comenzó a extenderse cierta excitación entre los profesores del Colegio, que se extendió entre adeptos y aprendices. Según los rumores, un Maestro de Ciencia (el más alto título otorgado por los Hijos del Éter) iba a dar una conferencia allí mismo. Parece que algunas extrañas personalidades habían comenzado a hacer aparición en las residencias para invitados, y entre ellas reconocí a algunos eminentes Doctores, así como a representantes de otras Tradiciones, especialmente de los Adeptos Virtuales. La fecha de la conferencia fue anunciada al mismo tiempo que el nombre del conferenciante, ¡que era nada más ni nada menos que Julio Verne!

La sorpresa fue mayúscula, sobre todo para quienes conocen la influencia que han tenido sus obras y trabajos entre los fundadores de los Hijos del Éter. Es necesario recordar que la creación de la Sociedad de los Ingenieros Electrodinámicos, los antepasados de la Tradición, tuvo lugar apenas un año después de la aparición del libro "De la Tierra a la Luna". Quienquiera que fuese entre los Despertados, todos los presentes intentaron recordar las pocas informaciones que se tienen sobre Verne, quien al parecer no tuvo una participación activa en la fundación de los Ingenieros Electrodinámicos, lo que constituyó motivo de intriga para muchos. Algunos afirmaban que Verne había Despertado y descubierto la existencia de la Tecnocracia, pero que no compartía los objetivos de la organización, una conclusión que indica una cierta estrechez de espíritu para una mente tan visionaria. Otros afirman que había puesto secretamente los fundamentos de la Tradición de los Hijos del Éter, y una hipótesis más creíble afirma que habría caído bajo el influjo del infame Zar Vargo, quien le habría "lavado" el cerebro para que Verne pusiera su conocimiento al servicio de sus sueños de conquista. La novela "Robur el Conquistador" corrobora esta idea, pues constituye una auténtica apología de las ideas de Vargo. Sin embargo, parece que al final Verne se enfrentó a Vargo y le desenmascaró, desapareciendo unos antes de que pusiera sus planes en marcha.

Muy pocos saben que Julio Verne permaneció activo durante la mayor parte del siglo XX y que en secreto pasó a formar parte de la dirección interna de la Tradición de los Hijos del Éter después de que se separaran de la Tecnocracia. Parece que Vargo causó un enorme desgaste en la mente de Verne por lo que se aisló del mundo la mayor parte del tiempo. Ahora que le hemos localizado creo que deberíamos hacer todo lo posible para encauzarlo por el camino recto y convertirlo en un miembro de la Unión Tecnocrática, pues el intelecto de Verne continúa siendo uno de los más vivaces y sería un terrible error permitirle que siguiera en el bando de nuestros enemigos. Además añadiría que los daños que nos ha inflingido son bastante considerables.

Una vez dicho esto, el anfiteatro en el que expuso su conferencia estaba lleno a rebosar, los cursos y experimentos habían sido interrumpidos para que todo el mundo pudiera asistir a la conferencia de Julio Verne. Debía anunciar una considerable victoria conseguida por los Hijos del Éter, de modo que las primeras filas estaban reservadas para los Doctores y Profesores de la Tradición, así como para los estudiantes. He mencionado que las demás Tradiciones también habían enviado a sus representantes para que informaran de los logros de Verne a sus superiores, pero también puede identificar a varios extraños aunque no pude verificar su identidad ni su procedencia. El silencio se hizo en el momento en el que Verne apareció en el estrado, y parecía gozar de buena salud a pesar de las profundas arrugas de su rostro. No sé donde habrá pasado estos últimos años, pero parece no haberse mantenido al corriente del cambio de la moda en la vestimenta. Nos saludó con una voz poderosa y serena, con una sonrisa exquisita ante lo que iba a decir y que paso a transmitir.

[Doctor Zebulón, el director del Colegio y moderador de la conferencia, presenta al Maestro de Ciencia Julio Verne que, como he citado, nos presentará los resultados de su investigación en los últimos años. Fuertes aplausos.]



Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma	Mer 21 40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	2:01

Queridos Colegas,

Hoy me encuentro entre vosotros lleno de gozo, y vuestra nutrida asistencia es la confirmación del éxito de los esfuerzos que he llevado a cabo durante este último siglo. Veo por aquí caras jóvenes, que traicionan un impresionante fuego y creatividad interior, y otras caras más...curtidas [risas], símbolos de sabiduría y respeto en la Tradición. Mi propia cara es de las más marcadas, pero no por ello me considero el más sabio y digno de respeto de la Tradición que profesamos, muy al contrario [risas generales]. El Doctor Zebulón os ha dicho que me llamo Julio Verne pero, aunque hayáis leído algunas de mis obras menos aburridas, muchos de los más jóvenes de los aquí presentes no sabéis quién es en verdad Julio Verne. En pocas palabras era un idealista a quien le gustaba creer que la ciencia podía hacer realidad la locura del hombre. Me gusta pensar que no he perdido esa ilusión, aunque haya visto cómo la Ciencia podía ser pervertida por nuestros enemigos y convertirse en una herramienta para esclavizar a los hombres y no un vehículo hacia la utopía.

Como vosotros, jóvenes estudiantes, hace mucho tiempo Julio Verne creyó que la salud de la humanidad dependería de utilizar la imaginación que intentamos insuflarle para llevarla al Despertar. Pero los tiempos han cambiado y actualmente la Tecnocracia controla el paradigma de la realidad con mano de hierro, y la lucha que realizamos aquí y en el mundo para imponer nuestras teorías se parece al intento de conquistar algunos islotes antes de que suba la marea...inexorablemente. Todo lo que podemos hacer es construir diques que nos permitan defender los modestos territorios que hemos podido arrebatar tras una ardua lucha contra los Tecnócratas. Tener razón no es suficiente, el agua continúa subiendo, más rápidamente que la velocidad a la que podemos construir nuestros diques y un día, nos ahogaremos [murmullos].

Veo que os estáis preguntando si este pájaro de mal agüero que se encuentra ante vosotros puede realmente ser uno de los vuestros. No lo dudéis. Pero es el momento de que reconozcáis que jamás podremos ganar nuestra guerra contra la Tecnocracia, mientras continuemos luchando en su terreno. Ellos dirigen los medios de comunicación y nos desprecian continuamente, y cada vez que hacemos un nuevo descubrimiento nos inflingen una nueva derrota. ¡Si no podemos detener la marea construyendo diques, controlemos la luna!

[Los asistentes se quedan mudos y estupefactos, y debo reconocer que igualmente contengo el aliento, pues este hombrecillo risueño me hace temblar de excitación y ha sabido captar la atención del auditorio, y aunque sus propósitos sean incoherentes, Julio Verne ha sacado del bolsillo de su gabán un pequeño cilindro de cobre con numerosos botones y uno de los lados se encuentra recubierto de vidrio oscuro y pulido. Pulsa un momento los controles y mi Inhibidor Sensorial se activa, y cuando he recuperado la visión, el gran encerado oscuro detrás de Verne está recubierto de diseños y fórmulas diversas. Todo el mundo está perplejo y atento...]

LA META REALIDAD

Después del día de vuestro Despertar, y quizás antes para los más perspicaces, el mundo era lo que hacíais de él. ¿Pero jamás os hicisteis preguntas sobre el fundamento de esta ley tan simple pero con consecuencias tan complejas? ¿Por qué la Realidad requiere un consenso respecto al Paradigma adoptado? ¿Cuál es la naturaleza de la Paradoja que limita la Realidad? ¿Por qué “pensar es hacer” como afirma el Doctor Dawkins? Numerosos filósofos mucho más competentes que yo se han hecho estas preguntas y las han meditado y seguro que todos habéis leído sus escritos en algún momento de vuestros cursos [risas]. Yo me considero un sencillo reparador, y desde el punto de vista de un reparador abordo el problema. Nunca destacaré bastante las ventajas de la aproximación pragmática a un problema, de modo que si alguna vez tenéis alguna duda sobre una teoría, construid un modelo físico. Si no destruíis vuestros laboratorios, tendréis muchas oportunidades que os ahorrarán muchas horas de reflexión estéril.

Mi problema era el siguiente: quería descubrir si las leyes que describen la evolución del Paradigma consensuado eran inmutables. No las leyes que rigen la Realidad, sino los principios que gobiernan estas leyes, y que determinan el cambio de la Realidad, las metaleyes. Hoy el concepto de metarreglas os puede resultar familiar, pero a comienzos del siglo XX parecía un lunático para las pocas personas a las que me atreví a exponer mis teorías.



Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Verne	H2-Gamma	Mer 21:40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	2:01

Es cierto que mi modelo era muy abstracto y que la fuerza del consenso me impedía una experimentación seria, con el riesgo de provocar una increíble reacción de Paradoja. Sin embargo, me obstiné y finalmente llegué al final del problema. En medio de lo que hoy llamaríais una sesión de espiritismo, conseguí inducirme un estado mental que me permitió manipular los pensamientos de los participantes para modificar la Realidad de la sala. La amplitud del efecto producido sobrepasó con creces mis previsiones. La mansión donde nos encontrábamos resultó destruida, provocando probablemente la muerte de los participantes de mi experimento, en cuanto a mí, fui arrojado por un Maelstrom de Paradoja en la Umbra. Pasé horas, días o quizá años, aprisionado en un Micro-Reino que había engendrado esta extraordinaria explosión de Paradoja.

Finalmente conseguí salir y llegué a un Reino más acogedor y más maleable, donde pude realizar experimentos que no podía realizar en la Tierra. Pero necesitaba sujetos adecuados y no me servían las criaturas No Nacidas que habitaban este Reino y que sólo se asemejaban a los humanos a nivel mental, por lo que mis investigaciones no fueron concluyentes y quedé intranquilo. Con el tiempo descubrí que contrariamente a lo que creía la Paradoja se acumulaba igualmente en aquel Reino y que algunas...pruebas...mal hechas habían probablemente dañado algunos Nodos hasta inutilizarlos. Me encontraba de nuevo prisionero en un Reino reducido a la nada por fuerzas entrópicas que yo mismo había despertado.

He contado estos fracasos, porque, aunque no me proporcionen gloria alguna, demuestran por lo menos que me encontraba en el buen camino. ¿Quién había intentado modificar un Reino mediante la única fuerza de su pensamiento antes que yo? Afortunadamente, Joseph Marie Jacquard me encontró y ayudó antes de la completa destrucción de mi encierro.

[Me limito a transcribir el propósito de Verne, no intento juzgar sus elucubraciones. Aunque el público en general guarda una actitud respetuosa en presencia de un Maestro muchos oyentes se quedan perplejos. La inscripción que se encontraba en la parte superior del encerado ha cambiado sin que consiga percibir cuál es su significado...]

EUROPA: UNA ORGANIZACIÓN DE MERODEADORES

Aunque sea un golpe a mi amor propio, yo no soy el innovador que pensé que era, varias personas antes que yo habían recorrido el difícil camino que había creído descubrir primero. Por lo que he conseguido deducir, antes que yo hubo otras personas llegaron a creer en una Realidad tan incompatible con el Consenso que se vieron obligados a exiliarse al otro lado de la Celosía. Estos otros, a los que actualmente llamamos Merodeadores, se aislaron del mundo en el mismo preciso momento en que se convirtieron en lo que son. No tenían más refugio que su propia locura, nadie podía comprenderlos y ellos mismos no podían comprender a los que anteriormente habían sido sus compañeros. Ocultos del Consenso, hemos rechazado a los Merodeadores porque creemos que se han equivocado. Pero esta premisa es falsa, porque sólo ellos conocen la verdad por la que su mundo les pertenece. ¿Cómo podemos rechazar con un simple gesto de la mano las magníficas invenciones que permitirían las realidades de los Merodeadores? Su propia naturaleza les permite desarrollar de forma natural las teorías que nosotros nos esforzamos con dificultad por crear en nuestros laboratorios. Sin embargo, ellos son capaces de emitir auténticas chispas de genialidad, a pesar de que encontrarse socialmente inadaptados, a excepción de los que han decidido construir sus realidades siguiendo los principios del Meta Paradigma.

En apariencia existen límites muy fuertes, quizás una especie de Meta-Meta-Paradigma **[sonríe irónicamente y recalca esta afirmación con un gesto]** por el que los Merodeadores han adoptado una serie de Meta-Paradigmas propios y compatibles. No me he encontrado ninguna persona bastante loca o bastante imaginativa como para poner en cuestión estos "meta-principios". Poco a poco algunos Merodeadores han conseguido compartir los Paradigmas en los que se encuentran, reconocidos y asociados entre sí, y de esta forma ha nacido una organización de Merodeadores llamada Nomic, que ha tomado el nombre del juego que modifica sus propias reglas. Joseph Marie Jacquard, mi salvador, es uno de los miembros fundadores de esta formación y lo más parecido a un Maestro en la misma, y por lo que a él mismo se refiere, no sólo parece de origen francés -de Lyon-, sino que también es uno de los pocos miembros que utiliza un lenguaje terrestre. Debo admitir que entre los veinte Merodeadores que forman la organización Nomic unos quince poseen un grado de locura que sobrepasa cualquier comprensión.



Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma	Mer 21 40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	2:01

Debido a su esencia, los Merodeadores de Nomic no pueden vivir bajo la influencia del Consenso, por lo que se ven obligados a habitar en un lugar donde la Celosía sólo ofrece una pequeña resistencia y que les permite influir en nuestro mundo. Han encontrado un lugar ideal en Francia, bajo la catedral de Estrasburgo, donde se encuentra un Nodo que les permita acceder a una zona de la Umbrá Próxima, mitad Penumbra y mitad Reino, que refleja los alrededores de la ciudad y que posee un ambiente...muy peculiar. No he conseguido definir la influencia de esta organización sobre el Nodo, pero al parecer los Merodeadores tienen un concepto particular del principio de causalidad, pero parece innegable que el Reino Umbral parece haber sido construido por ellos. Sin embargo, por lo que nos concierne, parece que la influencia de los Merodeadores se extendió rápidamente desde Estrasburgo y se extendió en sucesivas oleadas por el continente europeo.

Y de esta forma han influido y conseguido la creación de la Unión Europea. ¡Ah, Europa! Este magnífico sueño de fraternidad aparentemente devorada desde sus inicios por la Corporación. ¿Habéis echado un vistazo a la Europa de nuestros días? Nos encontramos en la Unión Europea, una unión de naturaleza más económica que cultural. La moneda única, los acuerdos comerciales, la libre circulación de bienes...qué tragedia. Pero todo esto cambió porque los Merodeadores de la organización Nomic, mediante una serie de revisiones meta-paradigmáticas, han conseguido modificar el sistema en el mismo lugar donde la Corporación y el Nuevo Orden Mundial ejecutan sus proyectos.

El Consejo de Europa se encuentra situado en Estrasburgo, así como el Parlamento Europeo y numerosos organismos de control de los medios de comunicación. Fue durante esta época cuando me uní a Nomic y puse sus recursos al servicio de los Hijos del Éter, porque si bien la influencia de estos Merodeadores se extiende por todo los ámbitos, creo que es el ámbito científico donde se hace sentir con más fuerza. ¿Creéis sinceramente que la Corporación habría dedicado tantos medios financieros y tecnológicos al proyecto faraónico que representó el Canal de la Mancha? Se trata de un proyecto capaz de inspirar de nuevo a los Durmientes y de instilar la esperanza en la humanidad, fomentando su creatividad y perseverancia. La Tecnocracia desea eliminar esos elementos, pero gracias a la organización Nomic, los proyectos dedicados a las "grandes obras" del siglo XXI ya han sido votados. Debo mencionar también el Proyecto Hermes para crear una estación orbital habitada que constituirá una gran victoria sobre los Ingenieros del Vacío. Estos últimos todavía no se han recuperado de su sorpresa por el anuncio de la construcción de un radiotelescopio francés llamado Proyecto SETI para examinar las ondas de las profundidades de la Teluria. Debo también mencionar entre otras victorias grandes y pequeñas, de mencionar el Proyecto ESPRIT para unificar los recursos financieros y humanos de Europa en todas las disciplinas científicas.

Es cierto que trabajar con las meta-reglas de la Realidad nos obliga necesariamente a trabajar a largo plazo, porque sólo podemos influir en la forma en la que operan los cambios y no sobre los propios cambios. Es cierto que la Tecnocracia nos ha seguido el juego durante todos estos años, pues nuestros objetivos aparentemente coinciden con los suyos, por lo que podéis percibir mi comprensible satisfacción. Si podemos influir ligeramente en el trazado del camino, los Tecnócratas terminaran obedeciéndonos, y habremos ganado la Guerra de la Ascensión. Si hoy me permito revelaros la existencia de la sociedad Nomic, es debido a que nuestra posición se encuentra inevitablemente asentada. Nada, excepto la explosión de todo el sistema solar podría detenernos, lo cual por otra parte tampoco debe ser descartado, teniendo en cuenta los métodos de los Tecnócratas.

Mis queridos compañeros, este es el momento en que os toca intervenir, pues necesito a los Hijos del Éter para reforzar el Meta-Paradigma y abrir la ruta hacia el futuro. Los Merodeadores sólo están moderadamente interesados en la Ciencia y no tengo derecho a influir de forma particular sobre toda la política científica de un continente. Ya he establecido varias disposiciones para que quienes así lo deseen reciben una formación especial en la organización Nomic, lo que les permitirá influir en el Meta-Paradigma. Debo prevenir a los voluntarios que Nomic es un entorno extraño y en ocasiones peligroso, y todos los que participen quedarán inevitablemente transformados. ¡Pero no quiero decirlos que todo poder requiere un precio...os ofrezco las posibilidades de cambiar las reglas del juego!

[Nuevo cambio repentino de la inscripción. Todos los que no tienen los ojos maravillados y la boca abierta pueden leerla...]



Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma	Mer 21:40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	2:01

EL PSICOPROPULSOR

La ayuda que podéis ofrecerme no sólo se limita a mejorar lo que siempre habéis hecho o a actuar en función de un nuevo Paradigma. También necesito a los mejores de vosotros para trabajar en un proyecto todavía más grande, el arma que nos permitirá combatir en el campo de nuestros enemigos, el Psicopropulsor.

Independientemente de su bando, sus Convenciones o sus Tradiciones, los Despertados mágicos están al menos de acuerdo en un punto, el Avatar es el instrumento que permite a un individuo modificar e integrarse en la Realidad. Entre paréntesis, se trata de una meta-regla en la que los miembros de Nomic han trabajado mucho y que nadie discute. Las experiencias genéticas de los Progenitores y las menos gloriosas de nuestras creaciones han demostrado que las máquinas orgánicas desprovistas de Avatares no son viables. Esto no ha impedido que algunos investigadores utópicos intenten crear una criatura artificial dotada de pensamientos autónomos. En los últimos años se han realizado numerosos esfuerzos en esta dirección gracias a los avances de la informática y sobre todo de la inteligencia artificial. Las posibilidades presentadas por la coordinación entre pensamiento, información y código informático han atraído la atención de muchos de estos investigadores.

Los experimentos en este campo parecen haber tenido cierto grado de éxito, porque Iteración X ha conseguido crear una inteligencia artificial consciente, pero sería más creíble decir que han conseguido ligar un Avatar, separado de su legítimo propietario, y conectarlo a un ingenio informático. Si en verdad es así, los Iteradores no han conseguido gran cosa: vincular una consciencia descarnada a la Telaraña Digital es algo que los Adeptos Virtuales hacen regularmente.

Pero este hecho permite realizar consideraciones más profundas: si la información puede codificar el pensamiento, también puede codificar el Paradigma, por exhaustivo que sea. Ahora pensad ¿No creéis que con la información podría alterarse el Paradigma? Más allá de algunas interesantes experiencias relativas a la transmisión de virus mentales mediante vía digital a los humanos, no se han obtenido resultados tangibles con los llamados “programas de pensamiento”. La razón es que todas estas experiencias fallan desde un principio básico al carecer de Avatar. No hago mención de los Adeptos Virtuales conocidos como Moldeadores de la Realidad que utilizan el paradigma informático como un filtro o foco para su magia, sino que además han creado ordenadores que son capaces de emplear magia.

Pero como mencioné al principio, las cosas han cambiado...

Hace algunos años, Joseph Marie Jacquard y yo nos encontramos con el trabajo de un Adepto que parecía tener las mismas preocupaciones que nosotros sobre su propio Paradigma. Este Mago trataba de modificar una parte de la Telaraña Digital para que las reglas de la Red local se modificaran automáticamente influyendo sobre la naturaleza de las localizaciones. Este joven que se hace llamar Vector Hugo **[Hace una señal hacia un hombre de unos treinta años en la primera fila, cuyos ojos se encuentran cubiertos por unas gafas fluorescentes. Sus largos cabellos negros y sucios caen sobre una camisa kaki y se encuentra rasurado alrededor de las patillas, donde tiene dos placas de metal plateado.]** tenía una teoría completamente diferente a la nuestra y debo reconocer que nos ha enseñado muchas cosas sobre la persistencia meta-paradigmática.

Nuestro encuentro fue muy provechoso, por lo que decidimos trabajar juntos. Hace no mucho tiempo la combinación de nuestras habilidades y conocimientos nos llevó de forma natural a un proyecto sobre “máquinas de pensamiento”. Nuestro objetivo no era crear una inteligencia artificial capaz de pensar como un ser humano, sino que sus capacidades de memorización y de operación debían ser muy superiores. ¡Y no sólo eso, también queríamos que esa superioridad de cálculo se tradujese a nivel consciente! **[Mira a su auditoria para juzgar su reacción, y no se da cuenta de que el lugar ha permanecido en silencio desde hace quince minutos].**

Un ordenador es capaz de pensar un millón de veces más rápido que un ser humano, pero nosotros hemos podido crear una máquina que piensa un millón de veces como un ser humano, ¿Puede una máquina semejante influir en la Realidad como lo haría un millón de seres humanos?

[Un silencio perplejo se extiende por el anfiteatro, los oyentes se miran unos a otros. Un estudiante detrás de mí contiene la respiración mientras Verne mete la mano en otro bolsillo de su gabán.]



Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Verne	H2-Gamma	Mer 21:40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	2:01

Queridos colegas, os presento... ¡el Psicopropulsor!

[La audiencia estalla en aplausos y bravos mientras Verne deposita sobre el escritorio que se encuentra ante él un pequeño artefacto de quince centímetros de diámetro. Si no fuera por su pequeño tamaño, nada lo diferenciaría de los demás artefactos de los Hijos del Éter. Botones, cursores, mandos y palancas. Zebulón llama al orden y en unos minutos Verne puede seguir.]

A riesgo de decepcionaros, este objeto no es más que una maqueta de una centésima parte del prototipo del Psicopropulsor. El modelo original se encuentra, por lo menos en su parte material, en la organización Nomic. La fracción logicial recubre nueve sectores bien protegidos del Hexágono, por lo que se refiere al motor...

Como ya expliqué hace un momento, ningún pensamiento creativo puede existir sin un Avatar, por lo que hemos tenido que obtener uno para "alimentar" nuestro Psicopropulsor. Desde hace tiempo sabemos que el ritual del Gilgul puede separar un Avatar de su huésped, pero hasta donde conozco, jamás hemos sido capaces de capturar uno. A menos que los rumores sobre Iteración X sean verdaderos. El proceso que hemos puesto al día...digamos...extrae Avatares, los fija en una porción de la Telaraña Digital y los conecta con nuestro equipo, de una forma que debo reconocer es poco ortodoxa, implicando la participación de criaturas de la Umbra creada especialmente con este efecto, ya que se trata de un espacio que contiene un Meta-Paradigma recursivo. ¡Pero dejémonos de detalles y contemplemos los resultados! El Psicopropulsor fue activado por primera vez hace doce años y hasta el momento ha desarrollado una potencia de mil QP ambientales –Cada QP corresponde a la cantidad media de pensamientos elaborados por una persona –pero no hemos sido capaces de aumentarla.

Los pensamientos del Psicopropulsor son cada vez más claros, aproximándose a una porción significativa del Paradigma y cada vez más poderosa. Seguimos adelante para superar el millón de QP antes de que termine el año. Como una forma de prueba, Vector Hugo y yo nos hemos limitado a un dominio de aplicación que conocemos bien y en el que podemos identificar sus efectos con seguridad. También tiene la ventaja de limitarse a una población humana reducida y que permite al Psicopropulsor tener mayor influencia sobre el conjunto. Desgraciadamente, nuestro aparato es mucho más sensible a la Paradoja que un ser vivo, así que estamos trabajando continuamente al borde del Paradigma, sin contradecirlo de forma demasiado violenta.

Entre nuestros éxitos recientes, de los que sin duda habéis oído hablar sin conocer su origen, se encuentra la superconductividad a temperatura ambiente, la manipulación y unión de átomos en materia de nanotecnología o la renovación de la criogenización. ¿Habéis percibido el aumento de Premios Nobel concedidos a científicos franceses en los últimos años? Puedo aseguraros que no se trata de un fruto del azar.

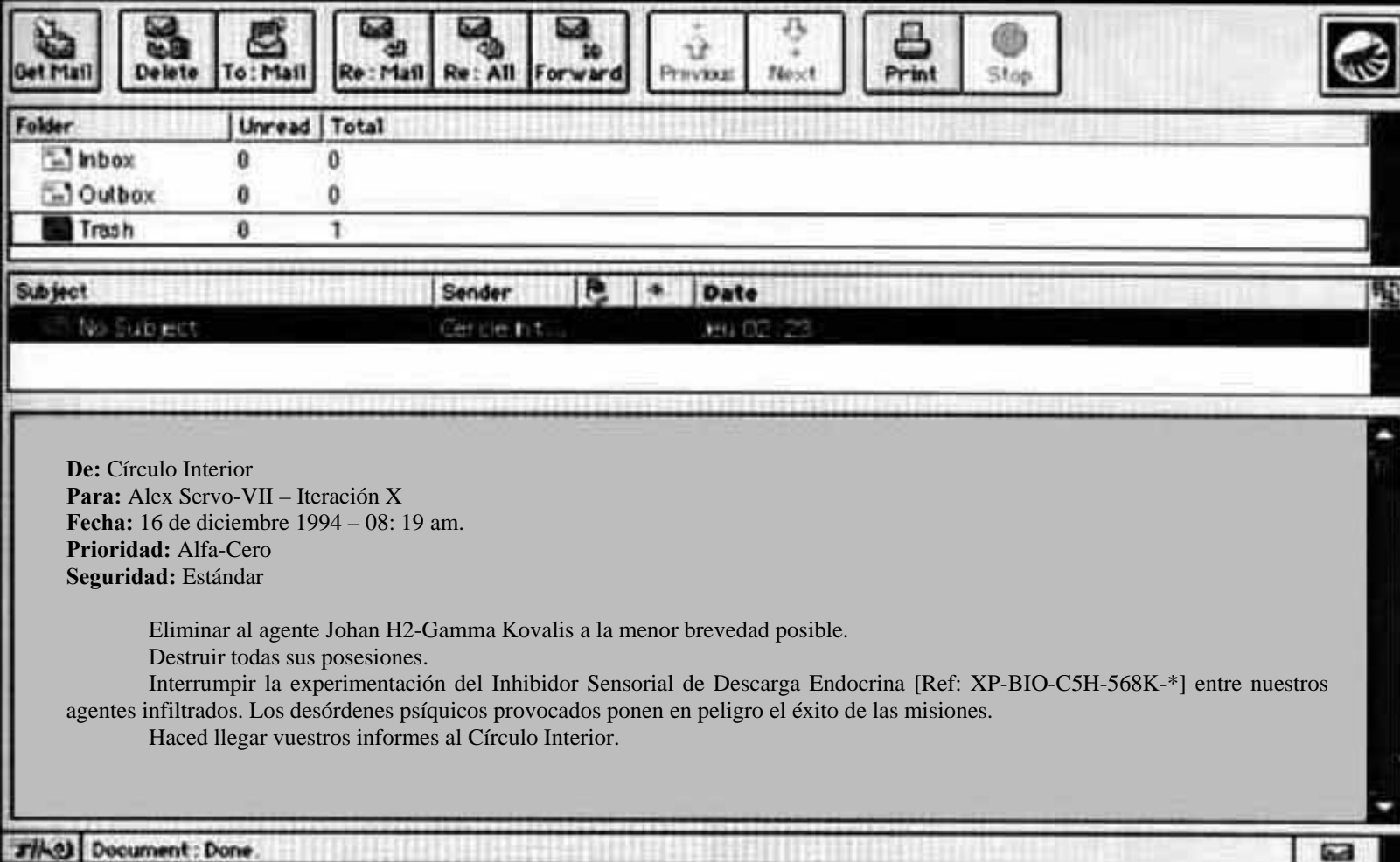
Habiendo superado todas las expectativas de los modelos teóricos que preceden a estas invenciones, estamos trabajando para que sea compatible con la futura "Gran Teoría Unificada" cuyos principios creamos y definimos a finales de la década de 1990. En cuanto nos hayamos reunido, y hayamos efectuado suficientes pruebas y reunido suficientes elementos para evitar la Paradoja, será el momento de revelar la Gran Teoría Unificada. ¡Y podéis creer que demostrará la existencia del Éter!

[Nuevo torrente de aplausos, los estudiantes han sido convencidos por la locura de Verne y suben al estrado para levantarlo en triunfo. Me retiro discretamente para meditar mi informe.]

Cualquiera que sea el delirio del discurso de Verne, parece haber convencido a sus pares, lo que constituye una amenaza suficiente y que requiere una acción inmediata. ¿Qué podría ocurrir si ese objetivo, aunque sea corrupto, es conseguido? Creo haber oído que Poitiers sólo es la primera etapa de una serie de conferencias que Verne dará en las capillas de todas las Tradiciones. Es poco probable que reciba una acogida tan calurosa como entre el círculo de los Hijos del Éter, pero la prudencia me parece la mejor de las consejeras en este caso concreto.

-----Fin del mensaje cifrado-----

Techscape: No Subject



Sobre la Meta-Magia Y la Meta-Realidad



Aunque un Mago es capaz de manipular la realidad mediante sus poderes, todos están sometidos a una serie de reglas que gobiernan la magia. El tipo de resultados que puede producir, la forma de adquirir sus capacidades, la existencia de esferas, la realización de los efectos mágicos, la Paradoja, etc. Aparentemente estas reglas son inmutables y son respetadas por todos los Magos. Existen puntos de fricción entre las filosofías de las distintas Tradiciones sobre ciertos puntos, como por ejemplo, la existencia y la naturaleza de la Décima Esfera (lo que refuerza la idea de que el resto de normas son admitidas por todos).

Los Merodeadores de Nomic cuestionan las normas de la magia y consideran que no son el resultado de un consenso entre los magos. Potencialmente existen infinitos “sistemas de magia”, y los sistemas de las Tradiciones sólo serían fruto de una elección arbitraria. Sin embargo, todos los sistemas de magia creados y

posibles funcionarían dependientes de una serie de principios “superiores”, las meta-reglas. Un mago que las conozca puede manipular no sólo la realidad, sino también la forma en que la magia afecta a la realidad.

Procedamos por analogía y pensemos en una bola que representaría la realidad. Una persona que desee modificar su posición (es decir, la naturaleza de la realidad) puede emplear una gran variedad de métodos: empujarlo, inclinar el plano sobre el que se encuentra, utilizar un imán si es de metal, etc. Estos métodos se corresponden con las técnicas que conoce un mago y que le permiten mover la bola en la dirección que desea. Un “meta-mago” no sabe mover la bola (y no puede cambiar directamente la realidad), pero puede cambiar las leyes que regulan los movimientos de la bola. Por ejemplo, puede disminuir la gravedad, aumentar la fricción, anular la conservación de fuerzas, etc. De esta forma, la próxima vez que la bola se mueva, su movimiento será afectado por las nuevas leyes alteradas.

Obtener un efecto preciso mediante la “meta-magia” es una tarea extremadamente complicada, porque al alterar las reglas o existe un conocimiento exacto sobre las fuerzas que actuarán a posteriori. Afortunadamente, la bola en la que se encuentra nuestra realidad está siempre cambiando, perpetuamente en movimiento, por lo que su

futuro es hasta cierto punto previsible. Es lo que se llama el consenso, el paradigma establecido. Sólo los efectos mágicos de gran envergadura pueden desviar la bola de su recorrido y la Paradoja se encarga de detener a todos los que no lo hacen con cuidado. De esta forma los meta-magos capaces de imaginar con cierta precisión el futuro de la realidad, pueden predecir los efectos que van a provocar alterando las leyes de la realidad (con la condición de que los demás factores permanezcan inalterados).

Es imposible conocer todas las variables posibles de la realidad o predecir el tipo de fuerzas o elementos que van a afectar un determinado objeto o espacio. Resulta mucho más fácil modificar las reglas biológicas que gobiernan el crecimiento de una especie de cereal sobre toda la Tierra que hacer que todas las personas encuentren el amor de su vida a lo largo de su existencia. En los dos casos, sólo se modifican las reglas que afectan a la realidad (un híbrido de cereal crecerá mejor, un ser humano no podrá morir hasta que encuentre a su alma gemela) pero aunque el primer caso requiere pocos cambios (el cereal tendrá un mejor rendimiento energético, obtendrá más sustancias nutritivas del sol y resistirá mejor a los parásitos, etc.), pero el segundo caso requiere una alteración de las interacciones psíquicas, sociales, biológicas, etc. de un alcance tan enorme que el mundo se volvería irreconocible en el caso de que las nuevas leyes entraran en vigor. La inercia de la mente humana es tal que la Paradoja (o mejor dicho, la Meta-Paradoja) no tardaría en impedir semejante modificación.

Por tanto los meta-magos se encuentran limitados a lo que pueden conseguir y a la complejidad del mundo (es fácil predecir las consecuencias del crecimiento de una planta, pero no modificar una regla relativa al comportamiento humano) y por la resistencia de los afectados a los cambios.

El principal aliado del meta-mago es el tiempo, pues puede modificar las leyes que gobiernan el mundo mediante toques sucesivos e imperceptibles, provocando paulatinamente cambios menores y asimilables por la realidad. Es la sucesión del conjunto de todas estas pequeñas modificaciones efectuadas con el transcurso de los años que, si no hay errores ni obstáculos, puede a largo plazo influir sobre el mundo.

Es muy difícil interpretar a un Meta-Mago, pues se trata de un proceso lento y dedicado. Si deseas introducir la Meta-Magia en tu crónica, estos consejos y reglas te serán útiles.



Reglas de la Meta-Magia



n Meta-Mago debe poseer cuatro puntos en las Esferas de Entropía, Fuerzas, Espíritu y Cardinal, y cinco niveles en la de Tiempo. Si desea poder ejercer efectos sobre otra Esfera, también debe disponer

de al menos cuatro puntos en ella.

El paso necesario para conseguir un efecto siempre se considera una tirada de magia coincidente cuya dificultad es la siguiente:

$$[\text{valor de la esfera más importante}] + 12 \\ - [\text{valor del conocimiento requerido}]$$

La dificultad puede ser modificada según la complejidad del efecto. El valor de las Esferas se calcula como si el mago tratara de afectar a un único objetivo. El “conocimiento requerido” representa el número de puntos que el mago posee en la Habilidad que se aplica al efecto deseado, si se necesitan varias Habilidades, toma la puntuación en la que el mago tiene un nivel menor.

Por ejemplo, hacer el idioma esperanto más comprensible y más fácil de asimilar por los seres humanos requiere un conocimiento de Lingüística. Modificar la imagen de los raperos requiere conocimientos en Cultura (Música) y en Etiqueta. Si el objetivo del meta-mago es hacer a los raperos más populares el modificador de dificultad se incrementa en +3.

Todas las leyes relativas a las ciencias y a la física que rigen nuestro mundo han sido manipuladas en un momento u otro por los tecnócratas y sufren un modificador automático de +3. Esto explica por qué la mayoría de los Meta-Magos se decantan por algún dominio del espíritu humano.

Un éxito no siempre es perceptible inmediatamente, y a menudo es necesario esperar a que el cambio evolucione con el paso del tiempo para que el Meta-Mago pueda percibir si el cambio ha tenido lugar como deseaba. Un fracaso siempre es detectable porque el Meta-Mago adquiere inmediatamente un punto de Paradoja. No se juega con los fundamentos de la realidad sin riesgo.

Resistencia a la Influencia

Si el mago desea limitar su efecto a un número reducido de personas o a un lugar preciso, la fórmula es la siguiente:

$$[\text{valor de la Esfera más importante}] + X \\ - [\text{valor del conocimiento requerido}]$$

-Magia Coincidente: $X = 8$

-Magia Vulgar sin testigos: $X = 9$

-Magia Vulgar con testigos: $X = 10$.

Si el efecto es local, el Meta-Mago no obtiene penalizaciones adicionales, pero si desea alterar leyes científicas, este efecto puede ser anulado si una persona puede demostrar “científicamente” que algo extraño está ocurriendo, y el Meta-Mago recibe un punto de Paradoja.

La Meta-Realidad en la Crónica

Debido a la influencia de la Paradoja, los adeptos del Meta-Paradigma sólo pueden recibir enseñanza en dos lugares: Nomic y la pequeña porción de la Telaraña Digital controlada por Vector Hugo y acondicionada para ese efecto. Un Mago puede pertenecer a cualquier Tradición antes de convertirse en un Meta-Mago.

Corresponde al Narrador de la Crónica decidir la verdadera naturaleza de la Meta-Magia. Los Meta-Magos podría de verdad manipular las leyes que rigen la Realidad o simplemente operar a un nivel de complejidad mayor en la manipulación de coincidencias. De esta forma los personajes pueden convertirse en poderosos manipuladores, iluminados influyentes u obtener fracasos estrepitosos. ¿Resulta posible presentar el transcurso de la Historia como efecto de la influencia de la Meta-Magia?. El mundo y los principios que lo gobiernan están evolucionando sin cesar, y es fácil para alguien con un poco de carisma asumir la paternidad de los cambios, adornando su discurso con una teoría que no se puede verificar.

Si decides otorgar verdadero poder a los Meta-Magos, tendrás que fijar sus límites. ¿Será el Psicopulsor capaz de cambiar la mente de la humanidad a largo plazo? ¿Pueden afectar los Meta-Magos a la propia naturaleza de la magia? Si es el caso, podría producir alianzas contra natura entre facción para eliminar a los manipuladores de la realidad y preservar al menos una parte del Paradigma.

Es factible pensar que algunas modas puedan ser el fruto de la manipulación de los Meta - Magos.

“Pasteur es un gran sabio que ha inventado la varicela, la rabia y otras muchas enfermedades. Es un bienhechor de la humanidad.”

-Jean Charles “La Foire aux Cancres”.



News Server	✓	Unread	Total
fr.rec.musiques	✓	367	382
pratique.loisirs	✓	54	54
fr.magie.divers	✓	35	36
all.drugs	✓	159	159

Subject	Sender	Date
Re: Quelques Questions	vecteur ...	12/08/96 10:40

De: Vector Hugo (V [Hugo] 2hasard.nomic)

Forum: Fr.magia.divers

Copia: alt.magia.modeladores

Tema: Re: algunas cuestiones

Kibo Junior (et5869.456@hexanet.fr) nos pregunta:

- > ¿Es verdad que los Mañosos pueden programar la Realidad?
- > Me gustaría mucho.
- > Y también, no consigo acceder a los sectores de la Telaraña Digital situados detrás del
- > Hexágono.
- > ¿Qué debo hacer?

Antes de nada, me darás el placer de cambiar tu nick en Hormiguilla Junior. Estoy seguro de que no te gustaría que el Gran Kibo™ te mire y te de un curso particular de respecto del Protocolo.

¿Vale?

Bien.

Cada nuevo Iniciado que se conecta por primera vez a su consola recién sacada de su embalaje de polietileno cree que la Telaraña Digital está ahí para responder a sus preguntas.

¡EH, MAMÓN! ¡ESPABÍLATE!

¿Crees de verdad que los Modeladores son los motores de las bases de datos?

¿Crees que si tuvieran semejante poder se dejarían llamar por un nombre tan ridículo como Mañosos?

Pero razona, me has pillado en un día bueno así que tu penitencia será ligera. Vas a cargar y guardar este texto que sigue y se lo enviará a todas las Hormiguillas tan susceptibles de hacer preguntas tan tontas como las tuyas. Por el bien de tu estructura genética, que no tenga que repetirme.

El Hexágono

¡Ah, Francia! ¡Qué bonito país! Hogar de las Artes y de la buena vida, crisol intelectual, patria de los Derechos Humanos... si fuera necesario definirla en dos palabras sólo podrían ser éstas: Excepción Cultural.

Desde hace mucho tiempo, el Paradigma francés típico ha sido de autosuficiencia. No es que Francia se niegue a comerciar con otros países, al contrario, no pierde la oportunidad de "iluminar el mundo" vendiendo sus productos y dignándose comprar productos extranjeros para estar a la moda. Pero una cosa está clara en Francia, no nos importa lo que hagan los demás, porque lo hacemos mejor aquí.

Este sentimiento de superioridad impregna nuestra herencia cultural y ha modelado el Paradigma francés. Mientras los americanos se encuentran divididos entre su Paradigma imperialista y el del fracaso continuo, los franceses saben muy bien, aunque se encuentren al borde del peligro, que son los mejores especímenes que la raza humana puede producir.



News Server	✓	Unread	Total
fr.rec.musiques	✓	367	382
pratique.loisirs	✓	54	54
fr.magie.divers	✓	35	36
all.drugs	✓	159	159

Subject	Sender	Date
Re: Quelques Questions	veiteur...	12/08/96 10:4

Como es de esperar, esta visión del mundo provoca varios problemas, y su naturaleza omnipresente ha envenenado las relaciones de Francia con otros países a lo largo de la Historia. Los demás pueblos no pueden ignorar este Paradigma, y mucho menos someterse a él. Por lo tanto Francia sólo ha conseguido imponerse como país en aspectos superficiales (modas, placeres), lo que por otro lado no está tan mal si tenemos en cuenta intenta imponer un modelo diferente. Es necesario decir que los filósofos/moldeadores franceses fueron los primeros en desarrollar la técnica del pensamiento libremente consentido (El Principio del Libre Arbitrio: "Libertad, Igualdad, Fraternidad", los Derechos Humanos, la Tierra de Acogida, el Derecho de Huelga, etc.) y con el tiempo han continuado refinando sus logros (Derechos del Niño, Ministerios de Tiempo Libre o de Calidad de Vida, Deber de Ingerencia Humanitaria, etc.) ¿Cómo puede uno resistirse a tantos derechos y libertades?

El único problema es que estas técnicas han creado escuela en el extranjero y como los franceses no pueden soportar ser iguales a los de fuera, ellos nos hacen avanzar aunque sólo sea por envidia o demagogia. No obstante, pudimos soportar algunos años de conformismo y de Interés Nacional que paralizaron la revisión del Paradigma. No obstante, la Revolución rompió el sistema (y de hecho el cambio revolucionario se ha convertido en una de las bases del país) ¡Y los franceses consiguieron el derecho a rebelarse! Es demasiado bonito.

¿Qué hizo la Revolución? Permitió que el Paradigma entrase en una era de vapor, nada menos.

Mi discurso parece cargado de cinismo, pero en conjunto Francia es un país maravilloso debido a su creatividad, inducida por su propia cultura, que segrega anticuerpos de forma natural contra la Tecnocracia y su rigidez. Cuando Descartes elogió la razón absoluta, Pascal se levantó y glorificó la duda (sin contar la creación de la primera máquina de calcular). Un Lumière intentó aprisionar nuestra imaginación en el cine controlado por unos manipuladores, pero Méliés remodeló el cine para convertirlo en una fuente de asombro y maravilla. ¡Viva Francia!

Todo eso nos aleja un poco del tema inicial del que hablábamos, el Hexágono.

Francia no podía permitirse tomar parte en la gigantesca mezcla cultural iniciada por la Telaraña Digital mundial, pues se arriesgaba a que su patrimonio cultural se diluyera y fuera devorado por una cultura mundial globalizadora. Por otra parte, los franceses eran los mejores, de modo que no podían ignorar sin más la Telaraña Digital, por lo que crearon la mejor cosa desde la invención de la escritura cuneiforme. El resultado es el Hexágono.

Se trata de una barrera virtual en la Telaraña Digital, una fractura del Paradigma, un protocolo de comunicación no estándar (una especialidad francesa). Todos los Nodos con acceso a la Telaraña que se encuentran en Francia llevan a sectores preformateados por un meta-código de belleza diabólica, que no sólo une las comunicaciones de sector a sector (y las desplaza a la Telaraña), sino también a las coordenadas locales (es decir, un sector mantiene su misma posición dentro de la Telaraña Digital). Si se intenta reformatear la zona sin el Protocolo estándar mundial (suponiendo que alguien intente atravesar sin permiso las barreras de seguridad), el sector contenido y todo lo que contiene, es expulsado del Hexágono hacia...un lugar que no tiene nada que ver, aunque se tenga el suficiente poder para sobrevivir a esta operación.

Joseph Marie Jacquard es el responsable de esta pequeña maravilla de la técnica. La historia le recordará como el inventor de un artefacto programable, que si no lo conoces, harías mejor en buscar otro pasatiempo, ya que es el antepasado de nuestro viejo ordenador y el grano del que germinó nuestro Paradigma. ¡Gracias, Joseph Marie! Aunque es cierto que el Hexágono es técnicamente incuestionable, las razones de su existencia son más discutibles pero basta con mirar a papá Jacquard hoy para comprender que él no está cortado del mismo patrón que nosotros. Él tiene sus subrutinas en la cabeza y sólo podemos conjeturar lo que pretende. ¿Has comprendido? ¡Está como una cabra! Por otra parte, si tuviéramos que contar con todos los genios cuerdos del mundo, mejor haríamos en sentarnos en una esquina y mirar el paisaje.

La situación actual es que cuando te conectas en Francia te deshaces de todo el material que no es aceptado por el Paradigma del Hexágono o tu conexión no funcionará. Es cierto que algunos ordenadores extranjeros permiten una conexión pasable, pero tu interface estará deformado (iconos corruptos que no siempre consiguen interactuar) y si intentas alterar el sector en el que te encuentras o a lo mejor toda la zona, puede que te encuentres lleno de Paradoja hasta el cuello. Bueno, pues suponiendo que hayas



News Server	✓	Unread	Total
fr.rec.musiques	✓	367	382
pratique.loisirs	✓	54	54
fr.magie.divers	✓	35	36
all.drugs	✓	159	159

Subject	Sender	Date
Re: Quelques Questions	veiteur...	12/06/96 10:4

aprendido la lección y te hayas conseguido un ordenador adecuado (a la venta en todas las buenas capillas de Francia), ahora podrás acceder a las zonas y dominios situados dentro del Hexágono. Segundo error, porque pueden ocurrir varias cosas.

Primero, para empezar eres una hormiguita. Tu ordenador no vale su precio y no tienes ningún proyecto en la Telaraña Digital. El resultado: nada. No ocurre nada, simplemente tu búsqueda es ignorada por la estructura subyacente del Hexágono. No insistas, si a una hormiguita como tú se le ocurre crear un programa de búsqueda automática pensando que finalmente terminará pasando cuando se reconecte se encontrará con una pila infinita de errores.

Segunda hipótesis, supongamos que has tenido tiempo de conocer el lugar, de preguntar a los que saben, de poner al día tu material informático, que te has convertido en una hormiguita experimentada, afectuosamente hablando. Para ti, lo más sencillo es dirigirte a la periferia del Hexágono donde en los alrededores de la Telaraña Digital existen varios pasajes conocidos como Pasarelas y que permiten atravesar la fractura del Paradigma. Por "razones" inherentes a las reglas que mantienen la existencia del Hexágono, estas Pasarelas se encuentran en las proximidades de las esquinas de un hexágono que rodea los sectores franceses (sigue un sistema de coordenadas clásico, Norte, Este, Oeste y Sur). Las Pasarelas no son exactamente los Nodos o Portales del Hexágono, sino subsectores inestables creados por el "rozamiento" entre Paradigmas incompatibles. En cualquier caso, no te creas que atravesar una Pasarela es un paseo placentero. El Paradigma se modifica a lo largo del viaje hasta el punto de que es completamente reprogramado en ruta. Lo mejor es que te asegures que no te falta ningún fragmento de código o que todo esté haya sido completamente traducido antes de salir de una Pasarela...a menos que te guste ser reconstruido como un icono bit a bit. Algunos pasajes son tan erráticos que se desplazan o cambian sus puntos de entrada y salida. Es bastante estúpido tratar de redirigirlos pero si tienes elección te aconsejo que sondees el terreno antes de entrar (enviando algunos programas para ver a donde te diriges o utilizando una rutina previa).

Caso número Tres, eres un autodidacta, te has construido tu propio ordenador, formateado sectores de la Telaraña Digital, te has encontrado con el Fantasma de Vaucanson que merodea en el Hexágono y has consumido varios hectolitros de bebida energética fresca. Bien, en ese caso eres un Modelador. El mejor truco es fabricar un filtro personalizado que te permita evitar todas estas gilipolleces. Hubo una época en la que tenía una parka reversible con un forro para moverme en el Hexágono y el otro para el exterior. Otros Modeladores han creado vehículos trans-paradigmáticos. Hace no muchos años, se construyó un metro que podía atravesar la Celosía y que podía transportar hasta veinte personas a la vez. Al principio funcionó bien, pero el tráfico fue brutalmente interrumpido después de que los viajeros fueran brutalmente masacrados por un escuadrón de criaturas engendradas por la Paradoja. Según las últimas noticias, el Fantasma de Vaucanson podría abrirte una ruta, pero piensa detenidamente si crees que viajar a su espalda es menos peligroso que viajar por tus propios medios.

Respecto al caso número Cuatro, tú eres yo. En ese caso no tendrás problema en obtener lo que quieras en el Hexágono, pero no hagas enfadar a papá Jacquard.

Una vez atravesada la Fractura y conseguida la información, llega el momento de regresar. ¡Atención! Si tomas una Pasarela, hay muchas posibilidades de que intente traducir la información que llevas convirtiéndolo en un caldo caótico (o peor en algo corrupto pero semejante al original). Afortunadamente existen rutinas simples para guardar tus datos en un envoltorio aislado y transparente. Sin embargo, no termina cuando has llegado a casa, porque a menos que tengas las herramientas adecuadas, deberás enfrentarte a la totalidad de la traducción. Tengo un amigo que un día venía tan cargado de Spy's Demise que no se dio cuenta de que la botella de licor que había birlado tenía sorprendentes propiedades laxantes. ¡Menudas risas! Bueno, por lo menos yo me reí.

Las incompatibilidades del Hexágono con el resto de la Telaraña Digital se traducen en el Paradigma material en signos superficiales (el Minitel, los problemas de los caracteres informáticos acentuados, formatos informáticos exclusivos de Francia). Lo más importante para nosotros es la forma en que afectan a la Celosía, que es el tema de la sección siguiente. ¿Todavía crees en las coincidencias?

To: News	To: Mail	Re: Mail	Re: News	Re: Both	Forward	Previous	Next	Thread	Group	Print	Stop	
----------	----------	----------	----------	----------	---------	----------	------	--------	-------	-------	------	--

News Server		Unread	Total
fr.rec.musiques	✓	367	382
pratique.loisirs	✓	54	54
fr.magie.divers	✓	35	36
all.drugs	✓	159	159

Subject	Sender	Date
Re: Quelques Questions	vefteur...	12/08/96 10:4

El Modelado de la Realidad

Todo es información y ésa es la especialidad de los Adeptos Virtuales. Pero los Adeptos no son los dueños de la Realidad, me responderás con sorna. ¿Por qué? Bien, aunque me cueste admitirlo, la totalidad de la información que compone la Realidad es tan compleja que no podemos controlarla por completo, incluso quienes están dotados de un espíritu como el mío (o a lo mejor como el tuyo).

Existen algunos medios para adiestrar tu espíritu para que comprenda la sintaxis del microcódigo de la Realidad, aunque no comprendas el lenguaje o aunque cambies de lugar. Uno de estos métodos consiste simplemente en crear un ambiente controlado del que se conozcan las variables almacenadas y los procesos potenciales. La Telaraña Digita en conjunto funciona así. Los Adeptos que estiman que el formateado de la Telaraña es simplemente un fin en sí mismo no saben nada de lo que es formar parte de la Élite. Vale, es verdaderamente acojonante modificar a voluntad el flujo de datos o cambiar la vida de alguien recreando su historia, pero eso sólo es un juego de niños. Alterar la información de la Telaraña no tiene por qué alterar la Realidad misma y casi ningún Durmiente es capaz por sus propios medios de entrar en el campo de juegos.

No, la Telaraña sólo es el tatami del futuro Modelador, un rincón en que se puede combatir pero también apartarse del verdadero combate. Un verdadero Adepto debe aprender a salir de su capullo en la Telaraña si de verdad quiere existir e influir en la Realidad.

Existe un grupo de Modeladores que se hacen llamar los "Hackers" de la Realidad. Han desarrollado técnicas secretas y son capaces de alterar el Paradigma para ayudarse en sus Rutinas, influyendo sobre la información y no sobre la materia. Tienen trucos muy buenos, como alquimia instantánea (manipulaciones sobre la tabla de Mendeleiev), los implantes de Pavlov (reconfigurar una red de neuronas asociando una respuesta a un determinado estímulo (por ejemplo, te entran arcadas cuando escuchas la Marsellesa) o los nano-talleres (artefactos muy raros contruidos átomo a átomo, y que poseen mecanismos de defensa y tratamiento de información a nivel microscópico). En una ocasión vi un libro, uno de verdad, que era capaz de atacar y de regenerarse si resultaba dañado. Pero bueno, son auténticos maestros de su arte, los Hackers siempre llegan o demasiado pronto o demasiado tarde cuando se les necesita, pues la mayoría han dado la espalda a la Telaraña Digital, considerando este espacio como un simple trampolín hacia el verdadero poder del Paradigma. ¿Cómo se puede ser cruel con quien tanto les ha ayudado? En realidad los Hackers no hacen otra cosa que manipular la información inherente a cada objeto, y el mundo entero se ha convertido en su videojuego, pero no son ellos quienes deciden donde se encuentran los tesoros y los premios.

Sí, hay Modeladores franceses que pueden hacer todo lo que saben los Hackers (sin duda tienen más dificultades al encontrarse dentro de un lugar con un código propio y menos "puro", pero bueno, es lo que hay). Pero los Hackers ya no están de moda, es como si utilizaras un ordenador de hace diez años o peor, un programa de hace cinco años. Es necesario evolucionar continuamente, chico, y hoy son los Modeladores quienes llevan la ventaja.

La resistencia del Hexágono al cambio estructural tiene cierto paralelismo con el Paradigma de la Realidad. Generaciones de Adeptos virtuales franceses se han formado en este ambiente tan particular, por lo que no es sorprendente que la facción de los Modeladores de la Realidad surgieran aquí. Los Modeladores no manipulan la Realidad, sino las reglas que la rigen. Donde un Adepto se aferra a la magia coincidente para escapar de la Paradoja, un Modelador cambiará las probabilidades. Realmente el proceso no es tan sencillo, pues incluso los Modeladores tienen que seguir ciertas reglas (la Paradoja no es un obstáculo que se pueda ignorar a la ligera), aunque es cierto que ellos no siguen el mismo camino que los demás.

Evidentemente, cuando te sitúas en un meta-nivel del Paradigma, ya no parece tan bonito. Tener que pasar décadas de entrenamiento en la Telaraña Digital no es divertido. Algunos Modeladores se enorgullecen frente a quienes desconocen las meta-reglas. Incluso llegan a desarrollar el llamado Síndrome de Interferencia Paradigmática Acquis. Como todos los meta-virus, el SIPA es todo un inconveniente, pues el virus modifica el Paradigma en torno al Adepto afectado. A veces las alteraciones son sutiles, pero comienzan a hacerse más evidentes y mayores con el paso del tiempo, hasta el punto de que en unos meses o años puede llegar a

To: News
 To: Mail
 Re: Mail
 Re: News
 Re: Both
 Forward
 Previous
 Next
 Thread
 Group
 Print
 Stop

News Server	<input checked="" type="checkbox"/>	Unread	Total
fr.rec.musiques	<input checked="" type="checkbox"/>	367	382
pratique.loisirs	<input checked="" type="checkbox"/>	54	54
fr.mage.divers	<input checked="" type="checkbox"/>	35	36
alt.drugs	<input checked="" type="checkbox"/>	159	159

Subject
 Re: Quelques Questions

Sender
 vecteur ...

Date
 12/08/96 18:43

provocar un estallido de Paradoja. Los Modeladores son especialmente sensibles a este tipo de infección, aunque ningún Adepto Virtual está exento.

El SIPA puede infectar a una persona, o más raramente, a un artefacto. Cuanto menos ligado a la Realidad, la persona u objeto será más susceptible de ser afectado, pero por otro lado, Cuanto menos ligado a la Realidad, mejor puede defenderse de sus efectos. El SIPA remodela la Realidad en una especie de "caos estático" que no desagradaría a los Tecnócratas si no fuera por su inestabilidad. Si no puede destruirla o disminuirla, la entropía se concentra en torno al ente afectado. Las reglas probabilísticas se descontrolan y a menudo refuerzan la intensidad del SIPA. En estas condiciones es evidente que lo más aconsejable es no realizar magia en las inmediaciones de un objeto afectado por SIPA, pues debido a la inestabilidad de las probabilidades no está muy claro lo que puede ocurrir. Existen métodos para detectar a los infectados. Basta con que lleves unos dados (o cualquier otro tipo de método de acción aleatoria), si obtienes tres 421 seguidos de un tirón (o cualquier otra tirada improbable) hay SIPA en el ambiente.

Este virus se propaga a través del contacto casual. Si te encuentras con un objeto o persona infectado protégete de forma absoluta. Existen dos métodos muy sencillos. El primero es situarse sobre un bucle de causalidad. Si consigues imponer algún tipo de limitación al infectado que no pueda sobrepasar, el virus no podrá pasar. Elige el lugar y hora del encuentro, el menú del restaurante, no aceptes intercambios en los que salgas claramente beneficiado, simplemente dispón algún tipo de condicionante para tu interlocutor. El otro método es mucho más complejo y requiere completa maestría o locura. Se trata de impedir que el principio de causalidad influya en el encuentro.

Por lo que sé, a excepción de medios radicales, no existe medio de inmunizarse del SIPA. Algunos Adeptos creen que si se aísla el SIPA de la realidad de forma que su influencia sea casi nula, el virus retrocede hasta desaparecer. El único problema es que para aislarse completamente de la Realidad es necesario sumergirse muy, muy, muy profundamente en la Umbra Lejana. Además, existen rumores de que los miembros del actual gobierno francés se encuentran infectados (lo cual explicaría muchas de las acciones entrópicas de la Asamblea Nacional).

Puedo decirte que ser un Modelador es genial, pero extremadamente peligroso. Prepárate y quizás un día seas capaz de atravesar la Celosía sin tener en cuenta los modificadores que te encuentres por el camino. Con el tiempo puede que seas capaz de ver las noticias de mañana en tu televisión y si eres bueno, puede que el simpático Vector Hugo te enseñe un truco o dos sobre la forma en que seducir al Paradigma.

¡Bueno, ahora ya puedes irte a jugar!

Notas Técnicas Sobre el Hexágono

Si no utilizas un ordenador adaptado al protocolo del Hexágono para conectarte, todas las tiradas relativas a acciones en la Telaraña Digital incrementan su dificultad en +3.

Atravesar una Pasarela conservando la integridad de los datos transportados requiere una tirada de (Percepción + Informática, dificultad 8), y algunos objetos o programas pueden dar un bonus a la tirada, o en ocasiones más raras, hacerla superflua. Si se quieren obtener datos a través de una Pasarela, es necesario hacer dos tiradas (Inteligencia + Informática, dificultad 9). La primera sirve para extraer los datos a pesar de la distorsión del protocolo, y la segunda para evitar que sean dañados al

extraerlos. Existen rumores de que existen ordenadores capaces de traducir los datos de un protocolo a otro y tratar el Hexágono como si fuera una zona "normal" de la Telaraña Digital. Un Adepto Virtual mataría sin remordimientos por semejante milagro de la tecnología moderna.

La Técnica del Modelado

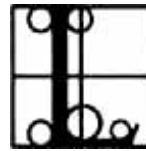
Un Modelador es un meta-mago que ha perfeccionado su arte en el Hexágono. Entrenarse en la Telaraña Digital ofrece varias ventajas, el "conocimiento requerido" y también Informática. Además, un fracaso en una tirada de Meta-Magia no provoca la adquisición de Paradoja. Significa simplemente que la estructura de la



Telaraña Digital ha rechazado la modificación, lo que se puede traducir en errores de sistema más o menos graves (y que quizás atraigan a criaturas de la Paradoja). Además, después de tres años de entrenamiento en la Telaraña Digital, el Modelador gana -1 a la dificultad en su tirada de Meta-Magia. Este bonus es acumulativo hasta un máximo de -7 con veintiun años de entrenamiento.

Los Hijos del Éter

Historia



La influencia de esta Tradición en territorio francés es considerable. El 1 de enero de 1866, los Ingenieros Electrodinámicos (los antepasados de los Hijos del Éter) anunciaron su formación en el transcurso de un simposio en París. La idea de la nueva organización era, con la ayuda de científicos de todo el mundo, comenzar una nueva era de progreso científico como el mundo jamás había conocido. Durante esta época los Ingenieros formaban parte de la Tecnocracia, pero sus objetivos, demasiado anticuados o demasiado innovadores, encajaban mal en la Orden de la Razón. Dirigidos por el cuasi mítico Zar Vargo (Ver Libro de Tradición: Hijos del Éter), los Ingenieros se alejaron cada vez más del Paradigma impuesto por sus compañeros.

La negación de la existencia del Éter fue sin duda el pretexto utilizado para desmarcarse de los Tecnócratas. En desafío, eligieron el nombre de Hijos del Éter, un nombre alternativo que ya habían comenzado a utilizar a comienzos del siglo XX.

Francia se convirtió en el territorio predilecto de los Hijos. Si 1866 fue el año primordial para la joven Tradición, 1900 también fue un momento clave debido a la Exposición Universal y el Palacio de la Electricidad. Durante este año Vargo expuso algunas de sus máquinas más extraordinarias. Pensando en los objetivos militares de sus invenciones, Vargo desapareció al final de la exposición. Poco a poco incluso sus amigos más íntimos le perdieron la pista y en 1909 nadie podía decir donde se encontraba. Algunos afirmaban que había sido asesinado por agentes de la Tecnocracia, otros que se había retirado a las profundidades de la Umbra, decepcionado por el mundo. Sin embargo, los Hijos del Éter no permanecieron desorganizados mucho tiempo. Sus capillas se multiplicaron por toda Francia, a menudo bajo la fachada de laboratorios de investigación o institutos científicos.

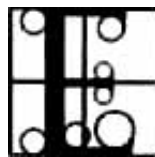
El Zar Vargo apareció por última vez en 1914. Acompañado por una flota de dirigibles se mostró en París durante una conferencia entre los líderes mundiales. Se dirigió a todo el mundo y pidió que abandonaran su carrera militar y le cedieran el poder.

Impresionados por el poder de esta flota aérea y sorprendidos por aquella aparición inesperada, los dirigentes mundiales se tomaron su amenaza muy en serio cuando se dieron cuenta de que sus armas eran completamente ineficaces contra las invenciones de Vargo. La Tecnocracia, mediante la intervención de los Progenitores e Iteración X, fue el único poder que pudo enfrentarse a aquella amenaza: sus robots de vapor consiguieron derrotar a Vargo, que desapareció con sus dirigibles. El Nuevo Orden Mundial utilizó todos los métodos a su alcance para borrar lo ocurrido de todo registro y memoria para que nadie recordara el ataque de Zar Vargo, y mucho menos los Durmientes.

Pero la historia de la Tradición no se detiene aquí. Afectados por las dos guerras mundiales que dividieron sus filas, los Hijos del Éter acompañaron a los Aliados en su victoria elaborando inventos revolucionarios. Durante la Segunda Guerra Mundial la batalla contra la Tecnocracia se libró principalmente en el ámbito científico. Desarrollando teorías cada vez más audaces, los Hijos del Éter trataron de contrarrestar el Paradigma creado por los Buscadores del Vacío y los Progenitores. En Francia la guerra tomó una perspectiva más directa, pues los agentes de Iteración X lanzaron varias ofensivas contra las capillas del sur de Francia, y que fueron respondidos golpe por golpe por los Hijos del Éter.

Actualmente los representantes franceses de la Tradición son muy activos y numerosos, pero su extraña actitud suscita extraños interrogantes. Si bien París es su sede y algunas de sus capillas como las de Poitiers continúan prosperando y propagando sus ideas revolucionarias (como muestran recientes teorías relativas al viaje en el tiempo, una hipótesis sin sentido pero extraordinariamente seductora para el Despertar global de las masas), parece que los Hijos del Éter son menos numerosos en Francia que hace algunos años. Algunos señalan al creciente poder de la Tecnocracia, una hipótesis bastante factible teniendo en cuenta los recientes sucesos; mientras que otros hablan de un éxodo secreto. Embarcando a bordo de poderosas naves, conocidas por Zar Vargo o el Capitán Tiberius (las opiniones divergen sobre este punto), los miembros de la Tradición se estarían reuniendo en el misterioso Planeta X situado en las profundidades de la Umbra, yendo más allá de las limitaciones terrestres. ¿Cuál es la razón de esta retirada? ¿Tiene algo que ver esta extraña iniciativa con la pretendida alianza entre algunos miembros de la Tradición y los Merodeadores de Estrasburgo, que ha dado lugar a la formación de Nomic, por iniciativa de Julio Verne? Nada puede afirmarse con exactitud, pero las presunciones son numerosas.

Política



n Francia, los Hijos del Éter miran con arrogancia al resto de las Tradiciones, a excepción de los Adeptos Virtuales, cuya genialidad respetan. Desprecian a los Cuentasueños y Verbena, toleran al Culto del Éxtasis y a la Orden del Hermes, desconfían de los Eutánatos y la Hermandad Akáshica y no comprenden las divagaciones metafísicas del Coro Celestial. Su fascinación hacia los Merodeadores, con los que se los supone aliados, provoca el malestar de las demás Tradiciones. Por ahora esta actitud no ha desembocado en ningún conflicto serio, pero el riesgo está presente, y bastaría con una chispa (una investigación que aporte pruebas irrefutables) para iniciar el conflicto.

Las principales capillas de los Hijos del Éter se encuentran en París, Poitiers, Toulouse y Grenoble, lugares en los que la Tecnocracia se encuentra también fuertemente implantada. Aunque en general los miembros de esta Tradición no se interesan especialmente por los Garou y los Vampiros, su fascinación por los Changelings no debe ser despreciada: ¿no existen algunas teorías de que el Planeta X es el dominio de estas sorprendentes criaturas? Recientemente han surgido rumores de pactos puntuales entre los Magos de esta Tradición y criaturas feéricas en el sudoeste de Francia.

Capillas

El Museo del Espacio de Toulouse



irigido durante más de treinta años por el Doctor Erasmus, oficialmente un astrónomo jubilado, este museo consagrado a las distintas etapas de la conquista del espacio y a la participación de Francia en esta gloriosa aventura alberga una de las capillas más poderosas del país. A veces Erasmus ofrece conferencias y trayectos guiados a grupos escolares y le encanta contemplar el rostro de sus jóvenes oyentes que mezclan sorpresa con incompreensión. Cuando uno de los jóvenes le parece prometedor, lo toma bajo su tutela o lo confía a otros miembros de la capilla, que residen en el museo en calidad de guardianes. De esta forma varios jóvenes visitantes han sido Despertados a lo largo de los últimos treinta años...Una sala subterránea y secreta del Museo del Espacio contiene un Nodo conectado con la Estación Victoria (la célebre capilla de los Hijos del Éter que orbita alrededor de la Luna), dentro de la que el Doctor Erasmus cuentan con numerosos amigos y aliados. ¿Qué mayor placer que saborear un buen cigarro mientras se contempla la Tierra brillando en el espacio?

Actualmente la capilla se enfrenta a un grave problema pues la alcaldesa de Toulouse ha decidido trasladar el Museo del Espacio al interior de la ciudad. La alcaldesa ha adquirido un edificio que iba a albergar un museo de arte contemporáneo pero que nunca llegó a abrirse. Sin embargo, el nuevo edificio, de arquitectura singular, ha sufrido recientemente numerosos e inexplicables problemas de acondicionamiento, por lo que el traslado se está retrasando.

Los miembros de la capilla, que dan el traslado por hecho, todavía no han decidido lo que harán. Erasmus está haciendo todo lo necesario para retrasar el traslado para ganar tiempo y trasladar la capilla a un anexo del futuro museo.

Algunos Hijos del Éter creen que la Tecnocracia se encuentra detrás de este traslado y que se está preparando para asestar un golpe fatal a la capilla.

La Cabeza del Profeta



irculan extraños rumores y anécdotas en las capillas francesas sobre un misterioso artefacto conocido como “La Cabeza del Profeta”. No se conoce el origen exacto de estos rumores, pero parecen haberse extendido desde París en la época del Terror Revolucionario, aunque aparentemente no existe ningún vínculo entre la citada Cabeza y la siniestra guillotina. A pesar de las pocas informaciones creíbles que han surgido de ella, pocos son los Magos que niegan su existencia, aunque las diferentes Tradiciones interpretan las afirmaciones de formas muy distintas: el objeto se parece a una cabeza humana, inerte la mayor parte del tiempo, pero que en teoría posee la capacidad de hablar, realizando enigmáticas profecías en un extraño lenguaje secreto. La Cabeza parece disponer de un conocimiento absoluto que trasciende todos los límites temporales y paradigmáticos, y su conocimiento puede otorgar un poder casi divino a quien consiga interpretar sus secretos. La investigación sobre el paradero de este artefacto ocupa permanentemente a varias cábalas francesas y europeas. A continuación se exponen varias teorías sobre lo que piensan las diversas Tradiciones pero las verdaderas capacidades de la Cabeza constituyen un misterio.

Para el Coro Celestial este artefacto es en realidad la cabeza embalsamada de Iakannan, posteriormente conocido como San Juan Bautista. Mantenido en un estado de vida mística mediante una poderosa magia, la Cabeza es una de las voces del Uno. Su cometido es extender su sabiduría entre los iniciados. La Cabeza se expresa “en lenguas”, un modo de comunicación que sólo pueden comprender quienes han sido tocados por la gracia del Uno.

Por lo que se refiere al Culto del Éxtasis, sus miembros creen que la Cabeza del Profeta es la cabeza incorrupta del mismísimo Orfeo, detentador de un conocimiento inmortal e inmemorial, capaz de abrir las puertas de la percepción y de permitir el acceso a una infinidad de universos desconocidos, presentes y futuros.

Para los magos Eutánatos, se trata de la cabeza momificada de un antiguo Despertado de hace varios milenios que habría sido desenterrado en Tierra Santa por los Caballeros de la Orden del Temple. La Cabeza sería una especie de puente entre nuestro mundo y el mundo de los muertos. A través de su boca hablarían infinidad de fantasmas, portadores de la sabiduría que sólo la muerte puede otorgar para guiar a los iniciados en el camino de la Ascensión.

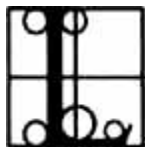
La Orden de Hermes cree que la Cabeza es una especie de homúnculo, un artefacto alquímico construido por los Magos Herméticos de Constantinopla en el siglo XIII mediante técnicas místicas actualmente perdidas. La Cabeza posee el conocimiento de toda la ciencia pasada, presente y futura y puede otorgar la clave de todos los secretos del universo a quien sepa descifrar su lenguaje hermético.

Según los Magos Verbena la cabeza momificada habría pertenecido a un gran profeta cuyo nombre ha sido olvidado en esta época. Como atestiguan muchos mitos celtas y prehistóricos, los antiguos magos conocían técnicas ocultas que les permitían conservar el poder de un enemigo o de un pariente en su cabeza cortada. La Cabeza del Profeta sería una cabeza bien conservada y virtualmente inmortal, pero que en su condición ha caído en la locura. La cabeza se expresa en el lenguaje olvidado de los pueblos que crearon los primeros monumentos megalíticos.

Para los Hijos del Éter, la Cabeza del Profeta es una especie de autómatas animado por el poder de la Verdadera Magia (o de la Verdadera Ciencia, según otras versiones). Habría sido creada por uno de los antepasados de los Hijos del Éter, un artesano italiano llamado Polidori, en la década de 1780, quien insertó en su delicado mecanismo todos los secretos que había descubierto a lo largo de su vida. Entre estos secretos se encontrarían más de mil páginas inéditas de las investigaciones de Leonardo da Vinci sobre el desarrollo de varias máquinas extraordinarias, con la capacidad de atravesar las fronteras del espacio y el tiempo.

Por lo que se refiere a los Adeptos Virtuales, consideran que la Cabeza es un invento del propio Leonardo da Vinci: de hecho, el primer ordenador, cuyo funcionamiento se basa en una tecnología desaparecida junto con su creador. Su descubrimiento y estudio podría revelar insospechados secretos sobre los lazos entre la informática y la Verdadera Magia.

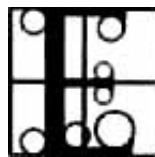
La Tecnocracia



os seguidores de la Orden de la Razón se encuentran muy bien implantados en Francia y su influencia sobre la Historia del país sobrepasa de lejos a las Tradiciones. En general, la Tecnocracia francesa reivindica la paternidad de de numerosas “victorias paradigmáticas” como la Revolución Francesa y su culto de la todopoderosa Razón, la Revolución Industrial (a pesar de la alienación de las masas por el trabajo), la “guerra moderna” de 1914-1918 (que consagró la industria armamentística como uno de los principales poderes económicos), la política energética de “todo nuclear” (origen de una nueva “religión científica” con sus catedrales, sus fanáticos y sus sacerdotes) como algunos ejemplos. Las Convenciones más poderosas en Francia son la Corporación y el Nuevo Orden Mundial, que representan el polo político de la Tecnocracia. Su considerable influencia sobre la sociedad francesa explica en gran parte el “cartesianismo” comúnmente asociado a la mentalidad de los franceses, muy críticos con todo lo que se refiere a la imaginación y sus creaciones.

Actualmente las actividades de estas Convenciones se concentran en el control político y económico de los futuros Estados Unidos de Europa, un objetivo que la Tecnocracia percibe como una etapa decisiva en el proceso de uniformización de la Realidad y la consagración del Pensamiento Único. El referéndum de Maastricht formaba parte de un proyecto del Nuevo Orden Mundial con la intención de hacer creer a los franceses que ellos mismos habían optado por la vía europea.

Los Focos de Infección



n Cherburgo, la Tecnocracia está a punto de iniciar una guerra abierta contra la multinacional Pentex. Su comienzo es inevitable, ya que la política pronuclear que se inició hace décadas por los agentes tecnócratas ha escapado por completo al control de las Convenciones.

Los Buscadores del Vacío se han establecido poco a poco en las zonas rurales francesas. También se encuentran presentes en Kourou (Guayana francesa) (el proyecto Ariane ha sido una de sus creaciones con mayor éxito). Según ciertos rumores, algunos Changelings se habrían infiltrado en sus bases de Bretaña, lo que parece poco probable.

Iteración X y los Progenitores poseen numerosos agentes en Lille. Se habla de la existencia de un complejo industrial semejante a “Silicon Valley” en los Estados Unidos que trata de hacer entrar a la ciudad en el tercer milenio, y que ha atraído cierto interés por parte de algunos vampiros.

En Estrasburgo, la Corporación y el Nuevo Orden Mundial colaboran en la construcción de Europa. Sus esfuerzos han sido bloqueados por la intervención de agentes de las Tradiciones, especialmente por la Orden de Hermes, los Adeptos Virtuales y los Hijos del Éter, así como por los Merodeadores.

Iteración X y los Buscadores del Vacío controlan casi exclusivamente el complejo de Sophia Antipolis.

Dos representantes del World Advisory Council, el órgano supremo del Nuevo Orden Mundial se encuentran en Francia (uno en París, y el otro en



Estrasburgo). Aunque prácticamente nadie conoce su identidad, su existencia no es puesta en duda.

Los Nefandos



Patrimonio del siniestro Gilles de Rais, Francia albergado en su seno durante largo tiempo a los herederos espirituales del terrible Barón de Tiffauges (para los lazos entre Gilles de Rais y los Nefandos, consulta **El Libro de la Locura**). Sin embargo, actualmente estos horribles hechiceros parecen haberse vuelto mucho más discretos hasta el punto de que muchos Magos franceses han terminado por convencerse de que sus enemigos más tenebrosos se encuentran desinteresados en Francia por alguna razón. Nada más lejos de la realidad, pues el reflejo oscuro de los Nefandos siempre se ha extendido por todo el país. Según algunos fragmentos extraídos de los diarios de Elizabeth Laurent, Maga de la Orden de Hermes, misteriosamente desaparecida en París, a mediados de 1993...

En Marsella, en alguna parte de una calle oscura del casco viejo se encuentra una extraña tienda de antigüedades sin rótulo identificativo y sin nombre. En este lugar, un misterioso personaje conocido simplemente como "El Mercader" ofrece todo tipo de experiencias prohibidas a quienes están dispuestos a ofrecer su alma a cambio de hacer realidad sus sueños más ocultos. Necrofilia, tortura, coprofilia, violaciones de todos los géneros y antropofagia sólo son algunos de los productos del catálogo que el Mercader tiene en su repertorio.

En Normandía, cerca de Caen, el propietario de la mansión de R. dispone de una de las mayores colecciones europeas de películas snuff, donde los actores son realmente asesinados después de haber sufrido todo tipo de torturas imaginables. Seguidores abiertos y ocultos de este tipo de género cinematográfico acuden de todo el mundo para contemplar las obras más "interesantes" (por no decir abyectas) de la videoteca de la mansión de R. Algunos visitantes se marchan irremediabilmente "cambiados", mientras que otros no regresan jamás de su viaje.

En Lille, en el campus universitario y en lugares frecuentados por estudiantes, merodea un extraño personaje, que afirma ser estudiante de filosofía. Aparece hasta en los lugares más privados para preocuparse de sus "protegidos", individuos psíquicamente

vulnerables. Este estudiante los seduce para que cometan los actos más atroces en el interior de su "santuario", una vieja casa abandonada, donde los cadáveres mutilados se acumulan en ataúdes y cuelgan de las paredes.

En París, algunos noctámbulos particularmente bien informados hablan a veces entre susurros de un misterioso club muy privado, donde se ofrecen diversiones extremas a los que frecuentan el local. En todo caso es lo que hacen suponer los últimos fragmentos escritos por Elizabeth Laurent...



Los Merodeadores



ué es más aterrador, absurdo e inimaginable que una organización de Merodeadores? A primera vista este concepto parece contradictorio. Criaturas esencialmente solitarias, los Merodeadores son demasiado desordenados, demasiado individualistas y demasiado psicóticos para aliarse con quien sea, aunque sea entre ellos. Los Hijos del Éter, que según ciertos rumores, se habrían aliado con los míticos Merodeadores de Nomic, pretenden que la explicación de este hecho reside en su propia imposibilidad. Dicho de otra forma, la probabilidad de la existencia de una organización de Merodeadores es tan improbable que por la misma naturaleza de sus miembros se hace plausible. Los Merodeadores jamás forman capillas, los Merodeadores son locos peligrosos totalmente imprevisibles, y por lo tanto, esa organización de Merodeadores existe, y estaría situada en Estrasburgo, bajo la catedral.

La mayoría de las Tradiciones rechazan esta hipótesis de plano, aunque nadie ha podido descartarla con pruebas. En el caso de que existiera, semejante organización tendría el potencial de afectar a toda Europa a través de sus instituciones. Inmunizados ante los efectos de la Paradoja, los Merodeadores serían capaces de reducir a la nada el Paradigma creado por la Tecnocracia...justamente como pretenden los Hijos del Éter. En todo caso, ¿por qué se están retirando poco a poco del país? ¿Puede que Francia y Europa terminen cayendo en el caos? ¿Por qué los mejores Científicos de la Tradición desaparecen?

Sin admitir abiertamente la existencia de una organización con esos planes, como ha afirmado Julio

Verne, es imposible valorar la influencia real ejercida por los Merodeadores de Francia y se trata de meras conjeturas más que de análisis verificables. Se escuchan rumores sobre la posibilidad de una invasión a gran escala; un Hueco en fuga de la Tecnocracia habría visto un Grifo en la profundidad de los Vosgos y su aparición coincidió con la destrucción de numerosos Hombres de Negro. Sobre las Tradiciones de Francia han comenzado a recaer numerosas preguntas de sus ramas europeas y americanas, y parece que en el horizonte se acerca una posible elección entre aliarse con los Merodeadores o la Tecnocracia, dos formas de locura enfrentadas, según los más pesimistas.

Los Merodeadores serían así potencialmente peligrosos, pero en Francia pocas veces se muestran al descubierto, a menos que se vean involucrados en un combate abierto. Su personalidad y sus ideales, o al menos hasta donde se puede hablar de ideales, parecen suscitar ciertas simpatías entre algunos Huérfanos que no han sido aceptados por las Tradiciones. Sin embargo, todavía es muy pronto para hablar de una posible alianza, pero está claro que la mayoría de las Tradiciones subestiman el poder de los Merodeadores, demasiado concentradas en su guerra contra la Tecnocracia. Mientras tanto, en algunos lugares, la realidad se diluye poco a poco...casi imperceptiblemente. La presencia de los Merodeadores en Francia es una realidad, pero es difícil saber cuántos son y quiénes son sus aliados.

“Llegará el momento en que las Tradiciones de este jodido país abran los ojos, antes de que toda Francia se convierta en un gigantesco hospital psiquiátrico.”

*-Cita anónima recogida de la red
(forum: fr.magie.divers).*





gallia mortis 

Capítulo Cuatro: Los Fantasma de Francia

Poderosos y Muy Estimados Señores,

Vuestro último mensaje ha llegado finalmente a mi poder, a pesar de las terribles dificultades a las que actualmente nos enfrentamos. Me habéis pedido aclaraciones sobre la situación actual de nuestro territorio y con una diligencia motivada por el más profundo respeto me dispongo a satisfacer vuestra petición. Sepan que la autenticidad de las notas que he juzgado pertinente entregar a vuestra legendaria sagacidad no sufrirá la menor controversia. Si bien algunos de estos documentos proceden de las profundidades de la Gran Biblioteca de Estigia y se encuentran directamente accesibles al público, en otros, no obstante no podemos desgraciadamente garantizar una objetividad perfecta, pues su origen es inevitablemente mucho más oscuro: testimonios dudosos, confesiones arrancadas mediante la tortura, divagaciones de iluminados extrañamente clarividentes o manuscritos polvoriento y olvidados en el fondo de cualquier Necrópolis.

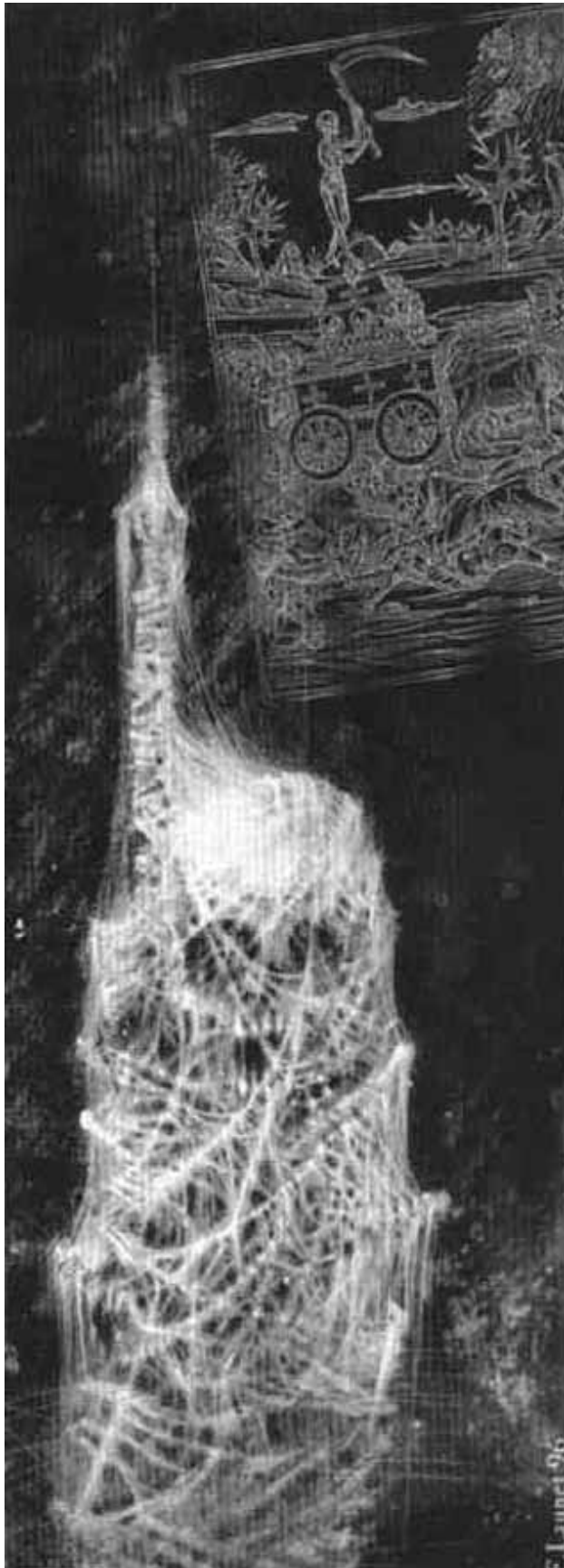
La mayoría de los pasajes descriptivos que, por razones de comodidad, hemos reunido bajo el título de “Liber Hereticus” son obra de un tal Solomon Key, un Hereje peligroso actualmente desaparecido que la Jerarquía trató sin éxito de encontrar en los últimos años. A pesar de su discurso plagado de incoherencias y de mensajes exaltados, sus largas narraciones transmiten una idea bastante fidedigna de la apariencia y estado actual de nuestras Necrópolis. Poco tiempo después de su primera captura (Solomon Key escapó en tres ocasiones de sus grilletes antes de desaparecer definitivamente en la Tempestad), este Fantasma, uno de los líderes espirituales de los Maniqueos –una extraña

secta cuyo objetivo era abrir los ojos de los humanos a la realidad del Otro Mundo-, gracias a su maestría en el Arcano de Titeres tomó el control de dos Vivos y dejó testimonio de sus peregrinaciones de forma tan evidente que aún actualmente su logro nos resulta en gran parte incomprensible, por lo que no nos perderemos en conjeturas respecto a los sorprendentes poderes que le habrían permitido actuar sin dejar ni rastro en el Mundo de la Carne.

El incidente se remonta a febrero de 1994. Esa noche, dos artistas gemelos y autistas de doce años de edad y separados por centenares de kilómetros (en varias ocasiones habían intentado matarse mutuamente) fueron encontrados muertos en sus habitaciones, vaciados de toda sustancia. Las paredes estaban recubiertas de escritos cabalísticos y de pintadas mal trazadas con letras de sangre aunque ninguno de los dos jamás había aprendido a escribir. Otro hecho sin respuesta es que era físicamente imposible para cualquier ser humano escribir semejante cantidad de texto en un tiempo tan breve. Lo más extraño es que ambos textos se completaban entre sí, presentando la crónica de los viajes de Solomon Key en los últimos diez años... ¡Un verdadero desafío arrojado al rostro de los Jerarcas responsables de Francia!

Primero evidentemente, tomamos medidas excepcionales para recuperar estos textos, recurriendo a la ayuda de varios Fantasmas recientemente amnistiados, antes de que los responsables de los psiquiátricos en los que los gemelos permanecían confinados comenzaran a investigar el fenómeno.

Sólo queda decir que ambos textos nos han hecho tomar conciencia del peligro que siguen constituyendo individuos como



los Maniqueos para la continuidad de nuestras instituciones milenarias. Este incidente de extrema gravedad refleja a nuestros ojos la evidencia de una penosa e inexorable realidad: día tras día las fuerzas del Olvido extienden su mano en la Tierra de las Sombras y en nuestro territorio, de modo que podéis constatar por vosotros mismos, una amenaza ante la que podemos caer definitivamente. Si el Espíritu de Caronte no acude en nuestra ayuda, los documentos que os he enviado os convencerán, o eso espera, de la necesidad de una acción rápida. Queda a vuestra disposición, vuestro más devoto Servidor.

Que el Fuego Sagrado de la Torre de Ónice brille para siempre.

-Etienn de Souvray,
Necrópolis de Lyon.

Historia

Vulnerant Omnes, Ultima Necat.

La Antigüedad

Los orígenes de la Francia de las Sombras se pierden en la noche de los tiempos. Ya había varias colonias celtas establecidas en la Galica en el momento en el que Caronte navegó por primera vez a la Isla de los Tormentos. En aquellos lejanos tiempos, sólo los Barqueros estaban investidos de autoridad y algunos de ellos eligieron de forma natural establecerse en Francia, donde las primeras bolsas de civilización comenzaban tímidamente a eclosionar. Estos primeros lugares se convirtieron en los “ancestros” de las Necrópolis, de simples lugares fortificados bajo el liderazgo de los Barqueros influyentes se convirtieron en lugares de paso para los muertos que viajaban a sus propias Costas Lejanas a través de la Isla de los Tormentos.

Durante esta época la frontera entre la Tierra de las Sombras y la Tierra de los Vivos estaba lejos de ser tan fuerte como en los siglos por venir y algunos Errantes mantenían relaciones regulares con los Vivos. Aunque algunos enviados de Estigia tenían como misión proteger a los Vivos, el Dictum Mortem todavía no existía y esta actitud laxa e involuntaria engendró numerosos abusos, abusos en los que los Estigios participaron.

Algunos fantasmas malintencionados se manifestaban abiertamente ante los Vivos, que los veneraron como divinidades paganas. Parece que algunos druidas galos permanecían en contacto frecuente con algunas de estas criaturas y contribuyeron a la creación de sangrientos cultos, a cambio de misteriosos “servicios”.

Algunos bosques del centro de Francia todavía resuenan con ecos aterradores y vibrantes, así como

palpitaciones artificiales que recuerdan las ceremonias demoníacas que contemplaron los Vivos, que eran sacrificados bajo los árboles que rezumaban con sangre tibia, y pasan directamente a las Tierras de las Sombras, donde eran reducidos a la esclavitud. Esta práctica oculta terminó por generalizarse en vastos territorios inexplorados entre las plazas fuertes de Estigia y donde numerosos fantasmas vagabundeaban sin rumbo. Las pequeñas bandas errantes no tardaron en organizarse capturando almas perdidas y cometiendo numerosos excesos, bajo la mirada cómplice de Estigios corruptos.

Esta situación parece indicar que los primeros Espectros ya habían hecho su aparición en territorio francés (en el sentido actual del término) mucho antes del surgimiento de la República Romana, una hipótesis corroborada por el testimonio de la existencia, en el siglo VI a.C. de un ser enigmático conocido entre nosotros como el “Redentor”. Esta inquietante criatura, de la que desconocemos gran parte incluso actualmente, se aparecía ante los fantasmas perdidos y pretendía guiarlos, pero los hacía desaparecer en la Tempestad.

Las acciones del Redentor se convirtieron en leyenda. Provisto con una extraño farol (un artefacto que se dice tenía la capacidad de “absorber” las almas de los viajeros y llevarlos hasta los límites del dolor, lo que no hacía sino aumentar el mito y el miedo en torno a su propietario) vagabundó durante numerosos años por el país antes de desaparecer tan repentinamente como había aparecido. Posteriormente han surgido varios testigos que afirman haber visto el resplandor de su farol mágico en los últimos siglos en el norte de Francia, apareciéndose simultáneamente en la Tierra de la Carne y ante algunos fantasmas. Actualmente los historiadores de Estigia se interrogan en vano sobre el papel de este ser: ¿Se trataba de un simple espectro, como muchos han afirmado? ¿Era un Profeta Archidemoníaco, como han supuesto varios teóricos particularmente pesimistas?

Fuera lo que fuese, la época fue igualmente marcada por las incursiones del infame Círculo Negro (“presumiblemente” la primera organización de Espectros en Francia) cuyos primeros miembros, según parece, surgieron durante la preeminencia del Redentor...y sobre los que también existen numerosas preguntas para las que no hay respuesta.

Pax Romana

esta época marco igualmente la llegada de una brillante civilización, tanto entre los vivos como entre los muertos. Llegado de las Costas Lejanas, Caronte emprendió la construcción de la capital de la Tierra de las Sombras, y fundó su primera República, confiando a siete

senadores la responsabilidad sobre una parte diferente de su territorio.

Esta decisión afectó a Francia, y en general al conjunto de la Europa de las Sombras. Caronte llamó a sus Segadores al orden y delegó en sus enviados la labor de fortalecer las colonias. Fue así como, aunque por aquella época no tenían este nombre que Massalia (Marsella) se convirtió en la primera Necrópolis verdadera del territorio francés. Rápidamente fue seguida por Niza, Lyon, Narbona y otras plazas fuertes de considerable importancia.

Siguiendo la expansión del Imperio Romano, los legionarios de Caronte se establecieron por todo el país, construyendo una vasta red de calzadas, consolidando las colonias ya establecidas y construyendo nuevas ciudades. La relativa prosperidad de la época galorromana no se desarrolló sin obstáculos, y algunas colonias vieron con malos ojos la llegada de la Jerarquía, produciéndose algunos levantamientos. La mayor parte de los fantasmas de origen galo guardaban un odio sin límites hacia los “invasores” y la historia de la colonización “francesa” de la Tierra de las Sombras (aunque por aquella época no existía un verdadero sentimiento de identidad nacional) se asemejó en cierto grado a la Guerra de las Galias. En el año 52 a.C. cerca de Cenabum (Orleáns) los galos consiguieron una victoria tan importante sobre los romanos que los muertos continuaron luchando “a caballo” entre los dos mundos. Sin embargo, al contrario que Julio César, Caronte era más reacio a emplear la fuerza por lo que solía negociar con los nativos, dejando que la mayoría se adhirieran a su causa, pues el territorio no era tan importante.

La religión de los celtas fue desplazada por la de los romanos en la Tierra de la Carne pero esta revolución espiritual sólo tuvo un efecto limitado para los fantasmas de Francia, puesto que Caronte les había garantizado que podrían elegir las Costas Lejanas de su elección. Sin embargo, algunos Errantes del sur de Francia desconfiaron de las leyes de Caronte y comenzaron a formar su propia organización clandestina por si eran derogadas o el propio Caronte cambiaba de opinión. Los primeros Renegados (el movimiento adoptaría diversas formas con el paso de los siglos) nacieron e incrementaron sus filas gracias sobre todo a las acciones de Caronte y sus partidarios.

Durante esta época el Cónsul de la Galia reclutó numerosos obreros entre las Necrópolis como Niza y Marsella para que participaran en la expansión geográfica de Estigia, y los Renegados, afirmando que estos “esclavos” no regresarían jamás, se tomaron este “reclutamiento” como una provocación adicional. La Necrópolis de Lugdunum (Lyon) fue escenario de varias disensiones estériles, pero se benefició obteniendo el título de “capital” de la Tierra de las Sombras galorromana, honor

que desafiarían en los siglos siguientes otras ciudades rivales.

Para terminar, durante la Pax Romana surgieron nuevos problemas particularmente preocupantes: los Espectros comenzaron a manifestarse con tanta intensidad en el norte y este del país mientras el cristianismo hacía su aparición en el mundo mortal. Los Pescadores no aparecieron en gran número hasta el siglo IV en adelante, cuando el emperador Constantino tomó a la Iglesia cristiana bajo su protección.

La Edad Oscura

Roma cayó en el año 476 y el Primer Gran Maelstrom devastó las Tierras de las Sombras, arrasando todo a su paso. Los hunos, los godos, los burgundios y otros pueblos germánicos invadieron el territorio de Francia en sucesivas oleadas y la autoridad de la Jerarquía fue brutalmente desafiada en las Tierras de las Sombras. Con los Hunos, que atacaron el nordeste de Francia, llegaron ejércitos de Espectros, que amenazaron la reciente Necrópolis de Metz, mientras los esfuerzos de la Jerarquía en el sur para estabilizar la situación eran entorpecidos por las acciones de los Renegados, que creían que un nuevo orden podría surgir con la destrucción de las antiguas estructuras.

Sin embargo, el final de la Jerarquía no había llegado, pues bajo el puño de hierro de la determinación de Caronte, el Imperio de Estigia se recuperó con un asombroso vigor. La mayoría de los Espectros fueron finalmente devueltos al Laberinto, los siete Senadores se convirtieron en los Señores de la Muerte y la seguridad de Estigia fue reforzada. La peste que azotó el país entre los años 541 y 543 afectó especialmente a Lyon y Marsella y permitió a ambas ciudades cosechar un tributo fantasmal considerable. El poder de los emisarios del Señor Esqueleto en estas Necrópolis resultó reforzado.

Ocupado en reconstruir y fortificar su capital, Caronte se despreocupó de lo que podía ocurrir durante esta época en la Tierra de las Sombras, delegando la mayor parte de sus poderes en sus lugartenientes. Repitiendo los errores del pasado, algunos Errantes, y entre ellos numerosos Renegados, se sirvieron de sus Arcanos para aterrorizar e influir a los mortales. Estos últimos crearon cultos abominables y se hundieron en océanos de perversión para satisfacer los deseos de sus amos.

No se sabe si los Espectros tomaron parte en estos cultos o si los fantasmas cedieron a los oscuros impulsos de sus Lados Sombríos, sembrando entre los Vivos un pánico indescriptible. Cualquiera que fuese la causa, el fenómeno se extendió tanto que Caronte no pudo ignorarlo y terminó emitiendo su famoso Dictum Morten, que limitaba la interacción con el mundo de los

vivos y al mismo tiempo reforzaba su poder y el de sus mandatarios.

Al mismo tiempo, el poder de la Iglesia cristiana comenzó a crecer en el mundo mortal. Los Pescadores, que habían ayudado a la Jerarquía a perseguir a los fantasmas traidores a los que Vivos se sometían en extrañas ceremonias nocturnas, eran en su mayor parte tolerados en el territorio francés. Poco a poco comenzaron a suscitar la desconfianza de la Jerarquía, que hizo llegar sus sospechas a Caronte. Por el momento este último les prestó una atención limitada, pues él mismo había realizado un pacto con los Pescadores, por el que le entregaban una décima parte de las reliquias que cosechaban.

Las Cruzadas

La Edad Media fue para la Francia de las Sombras un período particularmente agitado. Después de que Caronte, inspirándose en los grandes reinos como Inglaterra y Francia instaurase en el Inframundo un sistema político eminentemente feudal y creara de forma oficial la Jerarquía, que ya existía de facto desde hacía varios siglos (razón por la que hemos empleado este término en periodos anteriores a la Edad Media), la reacción de los Pescadores no se hizo esperar: bautizaron como “Cruzados” a sus propios caballeros, aumentaron su poder y se prepararon para lanzar contra Caronte, al que juzgaban inadecuado para continuar gobernando, un ataque decisivo.

Al mismo tiempo (hacia 1170), los fantasmas del sur de Francia comenzaron a crear su propia sociedad secreta. Inspirándose en la herejía de los Cátaros que se extendía por el Midi de Francia, esta secta de influencia maniquea consideraba, como su homóloga en el mundo de los vivos, que existía un mundo invisible, paralelo al de los vivos, y que ese mundo era el mundo del bien. La mayoría de los Bogomilos, como los herejes fantasmales comenzaron a llamarse, eran las almas sin reposo de los cátaros mortales, convencidos de que en la muerte podrían encontrar la felicidad de la que carecía el mundo físico. Una vez llegados a la Tierra de las Sombras estos Herejes, persuadidos de que se encontraban en el buen camino, se creían investidos de una misión divina. Esperaban convertir su nuevo mundo en un refugio de paz, después de liberarse de las cadenas que los ligaban al mundo del mal, el Mundo de los Vivos. La presencia de la Jerarquía era a sus ojos la prueba del carácter sagrado de su misión, por lo que debían eliminar del paraíso esa presencia malsana y corrupta.

Por lo que se refiere a los Pescadores, su condición era todavía peor a ojos de los Bogomilos, pues los consideraban una banda de hipócritas hinchados de



orgullo. Los Pescadores hacían creer a los demás que el hipotético “Paraíso” se encontraba más allá de la Tempestad y las Costas Lejanas. En realidad el refugio de paz se encontraba en el Inframundo, pero eran demasiado perezosos y arrogantes para admitirlo y ayudar a construirlo y preferían colaborar con la Jerarquía. La historia de los Pescadores de las Costas Lejanas sólo era una lamentable mentira destinada a engatusar a los fantasmas inocentes o demasiado crédulos. No es necesario decir que las creencias de los Cátaros los hacían igual de detestables para la Jerarquía y los Pescadores.

Después de la Cruzada contra los Albigenes a principios del siglo XIII, la mayoría de los cátaros mortales fueron perseguidos y ejecutados y sus fantasmas comenzaron a engrosar las filas de los Herejes debido a la naturaleza particularmente traumática de su muerte. Como es de suponer, los Bogomilos fantasmales adquirieron un considerable poder en el sur de Francia. La llegada del Segundo Maelstrom, tras la Peste Negra de 1348, facilitó el aumento de sus filas. Mientras los Pescadores se rebelaban detrás de las puertas de Estigia y asestaban una gran derrota a las fuerzas de Caronte, los Bogomilos lanzaron una ofensiva sin precedentes contra las Necrópolis francesas del sur. Béziers, Carcasona, y después Albi y Toulouse cayeron rápido bajo sus asaltos. Los Herejes se habían aliado con una facción disidente de los

Sañadores que instilaba sueños premonitorios a los mortales de la época, susurrándoles enseñanzas contrarias a la Iglesia Católica y evocando un mundo paralelo, un paraíso perdido que había que reconquistar. A pesar del éxito limitado de estas acciones (A los Sañadores les repugnaba utilizar sus poderes sobre los mortales, y habrían rechazado hacerlo si sus aliados no se lo hubieran pedido), durante los siglos XIV y XV la mayoría de los fantasmas del sudoeste pasaron a engrosar las filas de los Bogomilos.

A pesar de sus alarmas repetidas y de sus peticiones de auxilio, la Jerarquía local apenas recibió ayuda de Caronte, que tenía problemas más urgentes que resolver en su guerra contra los Pescadores. Sin embargo, cuando el Emperador de Estigia descubrió que numerosos Herejes habían colaborado con los Pescadores y que le habían mentido, comenzó a preocuparse por la amenaza de los Bogomilos, aunque los consideró una amenaza menor. En cierto sentido, contribuían más a la prosperidad de la Tierra de las Sombras que los Herejes cristianos. Caronte envió varios emisarios a la Necrópolis de Toulouse, capital de los Bogomilos, para llegar a una tregua.

Los Cátaros, como les llamaban los miembros de la Jerarquía, habían perdido muchos de sus ideales en tres siglos de guerras y batallas encarnizadas. Para los extraños,



sus posiciones en el sudoeste de Francia se encontraban férreamente establecidas, y habían acumulado suficientes artefactos y tesoros para protegerse contra las amenazas exteriores. Después de largas deliberaciones, decidieron contra la opinión de muchos de sus seguidores, aceptar la paz ofrecida por Caronte y contentarse con los territorios ya conquistados. El pacto de no agresión concluido con la Jerarquía les permitiría conservar sus fortalezas y comerciar con las Necrópolis vecinas.

Esta decisión, votada con una mínima mayoría, creó graves disensiones entre los Bogomilos. La rama más extremista de la secta, azuzada por los Soñadores, acusó a los que habían votado a favor de haber vendido su alma a la Jerarquía a cambio de una falsa legitimidad. Otros, los más ancianos, la consideraron una medida realista, porque los Bogomilos se encontraban necesitados de un respiro. Decepcionados, los partidarios de la independencia se separaron del movimiento y se refugiaron en la clandestinidad. Desde entonces se hicieron llamar "Serafines" y comenzaron, por razones que nunca han sido debidamente aclaradas, a profetizar la llegada de un nuevo Mesías.

El Imperio del Mal

durante esta época el norte del país también conoció enormes tumultos. Desde el comienzo de la Edad Media la mayoría de las Necrópolis del norte de Francia tuvieron que sufrir los asaltos de sus homólogas inglesas y alemanas. Como las fronteras en la Tierras de los Vivos no estaban claramente definidas, los Señores de la Muerte, divididos por disputas internas, lucharon por el control de las grandes ciudades del norte de Francia, exacerbando los sentimientos nacionalistas que los mortales arrastraban tras la muerte. Las Necrópolis de Brest, Calais, Ruán y Cherburgo cambiaron de manos en varias ocasiones y sólo París, la nueva capital de la Jerarquía, conservó una aparente estabilidad.

La llegada de los Bogomilos no despertó excesivo entusiasmo frente a los problemas locales. Los Jerarcas de París se desinteresaron de los Herejes, demasiado ocupados canalizando el flujo de almas que surgían de las víctimas de la Peste Negra y organizando imponentes festejos para saborear sus triunfos militares. Su negligencia favoreció el surgimiento de Espectros, que se beneficiaron de la situación infiltrándose de forma insidiosa en la mayor parte de las Necrópolis del nordeste.

Dándose cuenta de la gravedad de la situación, algunos fantasmas prefirieron huir de las Necrópolis y se unieron a los Herejes, perseguidos por los Caballeros Fúnebres del Ojo sin Párpado, y atravesaron el Océano Atlántico para descubrir el Nuevo Mundo. La ruptura entre el norte y el sur se hizo evidente. Después de los

acuerdos con la Jerarquía, los Bogomilos debieron enfrentarse a varios conflictos internos y no prestaron atención a los problemas de las Necrópolis del norte, a pesar de la debilidad de los Jerarcas de París o sus peticiones de mercenarios. Los Serafines, cuyas filas se incrementaban año tras año (la mayoría de los Renegados del sur de Francia se habían unido a su causa), se encontraban demasiado ocupados infiltrándose en las Necrópolis locales como para preocuparse de la situación del norte.

Ante esta situación, los problemas no hicieron sino agravarse. Poco después del Golpe de Estado de los Gremios (1598) tras el paso del Tercer Maelstrom y que provocó en la Tierra de las Sombras una efervescencia sin precedentes, Un Malfeo fue avistado en varios lugares del norte. Esta noticia llevó la consternación a la Jerarquía. Los Malfeos conocidos se encontraban en la Tempestad, y aunque su sola existencia constituía en sí una indudable amenaza, a nadie se le había ocurrido la posibilidad de que pudieran llegar a la Tierra de las Sombras. Varias de las Legiones mejor adiestradas fueron enviadas a la zona y se reunieron en las Ardenas, donde el monstruo había aparecido en las últimas ocasiones. Los Jerarcas de París abandonaron durante un tiempo sus diversiones decadentes, y aparentemente consiguieron rechazar a la criatura hacia el Laberinto con la ayuda de poderosos artefactos. La amenaza fue momentáneamente eliminada.

La Edad de las Luces

después del Tercer Maelstrom, el mundo de los vivos y el de los muertos se separaron definitivamente. Las relaciones entre Estigia y la Tierra de las Sombras fueron profundamente afectadas. Los viajes se hicieron cada vez más difíciles a causa de la Tempestad, y la capital de Caronte tendió a aislarse sobre sí misma, preparándose frente a un nuevo desastre. El comercio de esclavos se generalizó y la sociedad fantasmal se modificó profundamente. Los Oboli, moneda oficial del Inframundo, hicieron su aparición, mientras que las Necrópolis adoptaron su forma definitiva, reformando su organización sobre el modelo de Estigia. En Francia, los Anacreontes de las Necrópolis del sur construyeron navíos para la conquista del Nuevo Mundo de las Sombras, siguiendo los pasos de los Herejes. En el norte del país, los ejércitos del olvido aprovecharon la emigración de fantasmas para ganar terreno. En el sur los Serafines se lanzaron abiertamente en una guerra de saqueo y sabotaje contra los Bogomilos, que con el tiempo habían reforzado sus lazos con la Jerarquía. Los Serafines protestaban especialmente contra los repugnantes traficantes de esclavos, que se extendieron por la mayor parte de las Necrópolis con el impulso de Caronte. Los Anacreontes

de Lyon y Marsella, a petición de los Bogomilos de Burdeos, pidieron la ayuda del Emperador para aplastar la rebelión.

Finalmente, tras varios años de exageraciones y sobornos, Caronte terminó enviando refuerzos de Estigia: un puñado de Legiones poderosamente armadas y dirigidas por el cuestionado Luciano Saronax, uno de los Inquisidores más famosos de la Orden del Ojo sin Párpado y según se decía, el brazo derecho del siniestro Señor Sonriente. La llegada de este personaje inflexible suscitó la desaprobación contenida de la mayoría de las Necrópolis del sur, y entre ellas las de algunos dirigentes que en verdad deseaban deshacerse de los Serafines. De hecho, sólo los Anacreontes sometidos a la autoridad del Asiento de los Ojos Ardientes tenían razones para alegrarse ante la llegada de Saronax. Seiscientos años después de la cruzada contra los Albigenes en el mundo de los vivos, que había dejado marcas indelebles en el mundo mortal, el misterioso Inquisidor lanzó una cruzada sin compasión contra quienes consideraba verdaderos Herejes. Sus intenciones eran claras, eliminar toda la influencia de los Serafines del sur de Francia y purgar toda la zona de renegados potenciales. Vigiló de cerca a los Bogomilos, a los que consideraba una amenaza próxima a la rebelión, y deseaba utilizar la ocasión para someterlos total y definitivamente a la Jerarquía.

El Mesías

Las primeras ofensivas de la Jerarquía fueron coronadas por el éxito. Por dondequiera que pasaban, las terribles Legiones de Estigia dejaban un rastro de muerte y destrucción. Saronax animaba a los fantasmas “honestos” a delatar a los traidores (quienes se negaban a delatar a los Serafines sufrían la misma suerte que los traidores descubiertos), y recurriendo a todo tipo de traiciones y sutilezas, el inquisidor consiguió dismantelar varios grupos de Serafines con un mínimo de pérdidas.

El terror se instaló en las Necrópolis del sur. Todos los Serafines capturados, así como sus cómplices, sufrieron la misma suerte reservada para los antiguos Cruzados de los Pescadores. Suspendidos de cadenas en llamas fueron convertidos en antorchas fantasmales y sus cenizas incandescentes sirvieron como luces para los navíos de la Jerarquía.

A pesar de la resistencia pasiva de varias personalidades fantasmales y sobre todo del influyente Guillaume Varennes, Anacreonte de Toulouse al servicio de la Dama del Destino, Saronax seguía decidido a terminar rápida y despiadadamente con los Herejes. Entonces ocurrió un acontecimiento completamente inesperado, que constituyó todo un símbolo.

En 1792 (mientras los Jerarcas de París se encontraban ocupados cosechando las almas de las víctimas del Terror como para interesarse por las intenciones de la Orden del Ojo sin Párpado), un fantasma llamado Raphaël, líder de los Serafines de Toulouse, fue capturado, torturado y conducido a una colina cercana para ser ejecutado ante numerosos fantasmas silenciosos y sumisos. En el momento en que su Corpus ardió en llamas, el Serafín brilló con un resplandor azulado y ascendió lentamente de su cruz, mirando hacia el sol antes de desaparecer ante los ojos asustados de los presentes. Aunque teóricamente era posible para un fantasma ascender hacia el sol, se trataba de un proceso difícil y doloso y en ningún caso podía concebirse en el caso de alguien con su Corpus devorado por las llamas y atado a una cruz por cadenas de metal estigio...

Los Caballeros Fúnebres y los Legionarios de Élite del Inquisidor Saronax buscaron en vano cualquier rastro del Hereje. Lleno de miedo, declaró a Raphaël como desaparecido y durante un tiempo se supuso que su alma se había disuelto en la Tempestad. Pero en los meses que siguieron a este suceso, Raphaël fue visto en varios lugares alrededor de la Necrópolis de Toulouse. También se le vio en las Necrópolis de Albi, de Perpiñán y de Carcasona: en todas sus apariciones mostraba su mismo semblante calmado y azulado, ordenando a los Serafines que volvieran a tomar las armas y expulsaran a la Jerarquía fuera de las Tierras Sagradas del sur. La leyenda se extendió hasta las Necrópolis de Marsella y Burdeos, suscitando cierta simpatía hacia los Serafines, aunque estas ciudades siempre habían estado bajo el dominio de la Jerarquía. Espoleados por estas apariciones milagrosos del llamado "Mesías", los Serafines se mostraron más decididos y determinados que nunca y se lanzaron en una guerra a muerte contra las legiones de Saronax.

La lucha tomó el cariz de una guerra santa. Desmoralizados por el cambio en los acontecimientos, las legiones de Luciano Saronax, que creían haber terminado prácticamente con los Serafines, se dieron cuenta de que los Herejes se habían beneficiado de las apariciones de Raphaël, extendiendo su influencia entre la población fantasmal de las Necrópolis.

Una parte de los ejércitos de Saronax fue rechazada hacia Estigia, donde se les encomendó proteger a los siervos que estaban construyendo las nuevas vías de metal estigio. Los Legionarios que permanecieron fueron poco a poco diezmados por grupos de fantasmas menos organizados pero mucho más numerosos. A comienzos del siglo XIX los agentes de Saronax decidieron abandonar provisionalmente el campo de batalla, pues además su jefe había sido profundamente afectado por las derrotas.

Raphaël jugó un papel primordial en esta guerra, multiplicando sus apariciones en el campo de batalla y

conversando en secreto con Guillaume Varennes (que no quiso conocer la verdad detrás de sus misteriosas visitas). El Mesías desapareció poco tiempo antes de la victoria final; se le vio en Albi, Auch e incluso en Monstségur, donde las masas de fantasmas locales se agolparon para escuchar sus inflamados discursos. Entre sus oníricas diatribas, Raphaël evocó términos inspirados del "Paraíso Perdido" que los Bogomilos nunca habían conseguido construir y que los Serafines trataban de hacer realidad en las tierras del sur, y después en toda la Tierra de las Sombras. Hizo varios milagros y apareció en varias batallas, combatiendo junto a sus discípulos armado con una gigantesca espada de llamas.

La Ruptura

a finales del siglo XIX se hizo prácticamente imposible para los antiguos fantasmas entrar en la Tierra de las Sombras. El propio Caronte experimentó grandes dificultades para trasladarse a esos lugares, efectuó uno de sus últimas visitas a la Europa fantasmal en 1901, para solucionar varios problemas que sus subordinados no habían conseguido afrontar. Intrigado por las leyendas y mitos que circulaban sobre el pretendido Mesías, viajó al sur de Francia, donde fue recibido por Guillaume Varennes, en aquella época único Anacreonte de Toulouse y dueño incontestable de una región que se extendía desde Rennes a Montpellier (Desde su victoria en el siglo XIX los Serafines habían tenido un gran éxito en la conversión de las regiones occidentales de Francia y habían llegado hasta Bretaña).

El Emperador de Estigia ordenó a Varennes que le revelara lo que sabía sobre Raphaël. Se ignora lo que se habló entre ambos, pero parece que los dos quedaron satisfechos. Caronte no envió sus Legiones contra el oeste de Francia, como había amenazado en otro tiempo. Al contrario, la mayor parte de los Anacreontes de las Necrópolis bajo el dominio de la Jerarquía (entre ellas París, Lyon y Marsella) y afiliados a la Dama del Destino fueron destituidos uno tras otro y repatriados a Estigia, donde jamás se volvió a saber de ellos. Fueron reemplazados por fantasmas de confianza y fieles a Caronte, lo que modificó sensiblemente la política de las Necrópolis citadas.

De Toulouse a Burdeos, de Biarritz a la Rochelle se comenzó a murmurar que Varennes había firmado un acuerdo con la Jerarquía y que siguiendo el mal ejemplo de los Bogomilos, había vendido el alma del sur de Francia al Señor de Estigia a cambio de una relativa tranquilidad.

También comenzaron a circular extraños rumores sobre la figura del enigmático Raphaël, que afirmaban que se trataba de una reencarnación o un enviado de la Dama del Destino. Otros afirmaban que se trataba de un

Arcángel enviado a la Tierra de las Sombras por una entidad misteriosa (¿El propio Creador?), de la misma forma que Jesucristo había sido enviado a la Tierra de la Carne parra salvar a los Vivos.

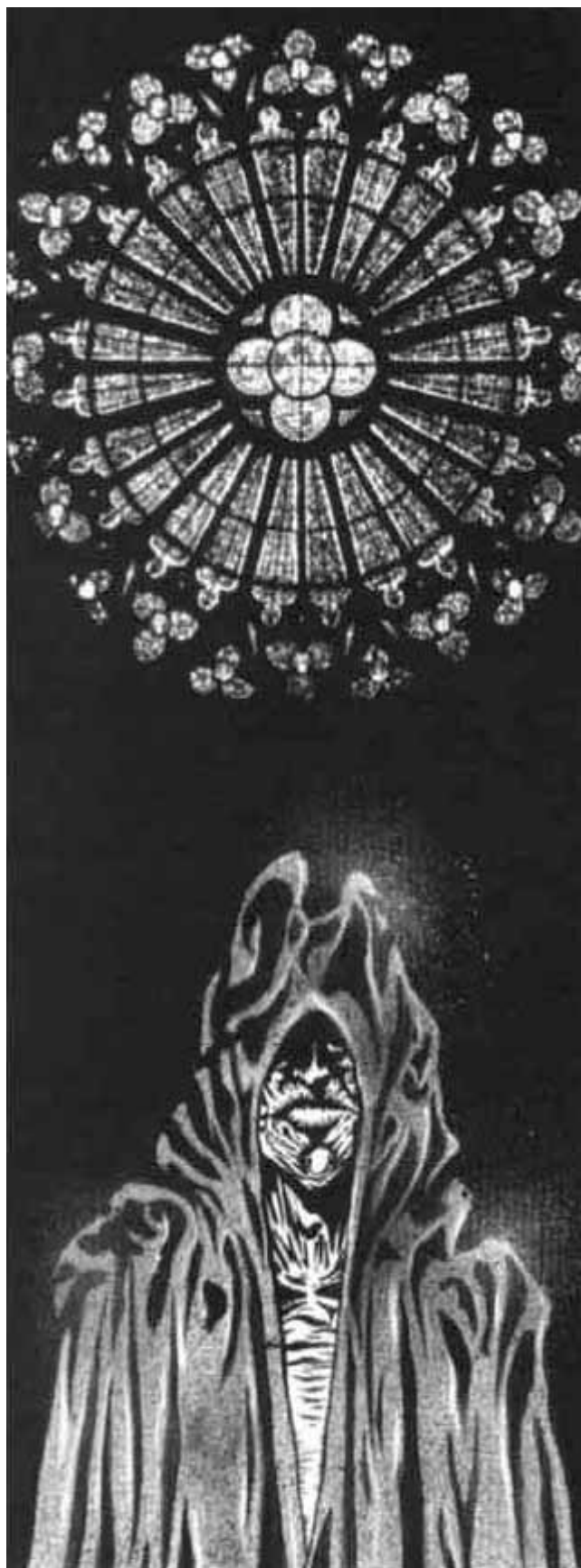
El misterio no dejaba de extenderse y el Anacreonte de Toulouse convocó un consejo en el que se reunieron los principales responsables de las Necrópolis del sudoeste, celebrado poco tiempo antes del Cuarto Maelstrom, y donde ordenó erigir un inmenso muro de metal estigio de una altura de cuatro metros, entre Sète y Saint-Malo. Esta decisión provocó numerosas reacciones. Las Necrópolis donde los Serafines eran dominantes, como Rennes, Nantes y Burdeos se encontraban situadas en el interior del muro, mientras que las de Tours, Marsella y Montpellier (cuyos dirigentes, en su mayor parte adheridos a los valores de la Jerarquía no habían sido invitados al consejo de Toulouse) quedaron excluidos.

Los Anacreontes de las grandes Necrópolis de la Jerarquía protestaron ante Caronte, pero éste, para sorpresa general, ordenó que no se hiciera nada que pudiera impedir la construcción del muro. Desconcertados por esta reacción inesperada, algunos dirigentes, como los de Ruán y Nîmes, enviaron a los Legionarios para detener a los constructores. Fueron detenidos por los Jerarcas de París que, desplegando sus ejércitos en torno al muro, permitieron que los trabajos continuaran sin interrupciones y a buen ritmo (no cabe duda que los Anacreontes de París habían recibido instrucciones del propio Caronte).

Otro hecho remarcable fue que los Serafines comenzaron a disponer de más metal estigio del que habían tenido jamás, arrebatado por los esclavos que huían de los capataces. La construcción del muro mobilizó a miles de siervos (según se dijo la mayoría habían sido enviados por el Señor de Estigia en persona) y se terminó en 1914, apenas unos días antes del comienzo de la Primera Guerra Mundial.

Tras una ceremonia memorable, Guillaume Varennes puso en Varennes el último bloque del muro en presencia de los Anacreontes de todas las Necrópolis involucradas. Inmediatamente regresó a su ciudadela, reunió a todos sus guardias y se encerró en la habitación más profunda de su palacio para no volver a salir. Sus consejeros, inquietos por su prolongada ausencia, decidieron entrar en su retiro, pero el Anacreonte había desaparecido dejando como testamento una única nota enigmática. Según todos los indicios y por una razón completamente desconocida para los fantasmas de Toulouse, Guillaume Varennes había preferido desaparecer en el corazón de la Tempestada que seguir asumiendo una responsabilidad que se había vuelto demasiado pesada.





Que Vienen las Tinieblas

El “suicidio” del Anacreonte de Toulouse provocó en el sur de Francia una profunda consternación, que fue acompañada del Cuarto Maelstrom. Los responsables de las grandes Necrópolis del sudoeste no pudieron evitar considerarlo un símbolo de su pérdida. Atrincherados detrás del muro (que había sido diseñado para no dejar pasar ni una alma), esperaron a que pasase la tormenta, asediados por la duda y el terror. El norte de Francia, que fue especialmente afectado por la guerra en el mundo mortal, fue literalmente invadido por hordas de espectros que se infiltraron en la mayoría de las Necrópolis en un número jamás visto. Raros fueron los Anacreontes que consiguieron hacer frente a semejante marea espectral. Muchos prefirieron huir, algunos desaparecieron en la Tempestad o fueron poseídos por sus Lados Sombrios.

La Necrópolis de Verdún fue pura y simplemente arrasada por completo. Después de que un dispositivo especial fuera colocado en el lugar con la ayuda de la Jerarquía americana para tratar de recibir y acoger a la flota de Infantes surgidos de la guerra de trincheras, un ataque de los Espectros cuidadosamente planeado tomó prácticamente por sorpresa a los defensores de la ciudadela. Los Anacreontes americanos acusaron a sus homólogos franceses de negligencia y demandaron, para compensar las bajas sufridas, que fuesen liberados todos los fantasmas en servidumbre de la zona. Obtuvieron la negativa indignada de los Anacreontes de Reims y Metz. Después de varias semanas de negociaciones, las dos partes firmaron un acuerdo por el que la mitad de los fantasmas segados por la Jerarquía local deberían ser entregados a los Legionarios americanos como pago por sus servicios, mientras que la otra mitad permanecería en Francia.

El pacto, que se firmó en Reims el 28 de junio de 1919 (día del tratado de paz entre Francia y Alemania en la Tierra de la Carne) jamás se hizo realidad. Unos minutos antes de la ceremonia de clausura, un ejército de Espectros asaltó literalmente la ciudadela de Reims, masacrando todo lo que encontraban a su paso. A pesar de una defensa heroica, las fuerzas de la Jerarquía, aisladas y desorganizadas, fueron aniquiladas.

Los Espectros, principalmente Doppelgangers, estaban dirigidos por el mismo Malfeo al que la Jerarquía se había enfrentado en Francia más de tres siglos antes. Al haber encontrado de nuevo la forma de materializarse en la Tierra de las Sombras, el monstruo no desperdició la oportunidad y atravesó la Tempestad emergiendo directamente en el corazón de la ciudadela de Reims, sellando el destino de los fantasmas supervivientes que no habían conseguido escapar. Tras conquistar el lugar tomó el nombre de “Rey Nada” e instaló su trono en la

Ciudadela de Reims (que se encontraba en el reflejo fantasmal de la catedral), suspendido sobre un Nihil que él mismo había creado al ascender a la superficie de la Tierra de las Sombras. En el mismo lugar donde se encontraba la cruz de Cristo en el mundo de los vivos, hizo erigir su propia cruz, invertida y con una efígie clavada del Mesías Raphaël. Según la leyenda se dice que sobre el rostro de la efígie ha sido grabada una inscripción y quien consiga descifrarla será invadido por el resplandor de la Revelación.

Poco tiempo después, mientras sus ejércitos espectrales se esparcían por la región en busca de nuevas conquistas y presas, el Rey Nada se proclamó Emperador de las Tierras del Norte y exigió que todos los Anacreontes locales, de Ruán a Dijon, le prestaran vasallaje. Horrorizados, la mayor parte de los dirigentes de las Necrópolis mencionadas rechazaron obedecerle y pidieron ayuda a Caronte en vano. Los Jerarcas americanos, aterrorizados, abandonaron el territorio, sin que las diferencias que los separaban de sus homólogos franceses hubiesen podido ser solucionadas (todavía hoy siguen reclamando una compensación por las pérdidas sufridas). El Rey Nada aumentó su poder durante el auge del nazismo y extendió su autoridad, y por toda Europa, y sobre todo en el este, los poderes del Olvido se expandieron como un virus mortal.

Mientras tanto Estigia sus propios problemas, y en mitad de una guerra contra el Emperador de Jade, Caronte no podía volver a Francia. Detrás del muro, los Serafines habían conseguido sobrevivir y pensaban únicamente en sí mismo. Con el comienzo de la Segunda Guerra Mundial los Anacreontes de Burdeos, Nantes, Toulouse (la ciudad había evolucionado hacia un modelo político más conforme con Estigia) y Rennes discutieron si sería oportuno o no abrir el muro para acudir en ayuda de las Necrópolis del norte. Finalmente se decidió dejar las cosas como estaban.

Durante el fragor de la guerra estalló el Quinto Gran Maelstrom, el más terrorífico de todos, y cayó sobre el reflejo fantasmal de Francia, haciéndola caer completamente en el caos. El muro que protegía las ciudades del sudoeste se rompió en varios lugares, dejando pasar a una flota de espectros que se lanzó contra sus cimientos y consiguieron pasar, abalanzándose sobre lugares que hasta el momento habían sufrido sólo ligeros daños y se infiltraron en la mayoría de las Necrópolis. Las ciudadelas del norte, a excepción de un escaso puñado, cayeron en manos del Rey Nada y fueron obligadas a firmar los tratados que les impuso. Por lo que se refiere a las Necrópolis de la Jerarquía en Lyon, Niza y Marsella, se aislaron sobre sí mismas, cerrando sus puertas a los refugiados.

En París la situación tomó un cariz casi surrealista. Embriagados por una locura melancólica, los



Anacreontes decretaron grandes festejos, sacrificaron a numerosos siervos inocentes en juegos circenses, declarándose “Emperadores del Mundo Romano”, en un acceso de megalomanía incongruente ante el que las Necrópolis vecinas no intervinieron. De hecho, la desaparición de Caronte en Estigia pasó casi desapercibida durante esta época tumultuosa de no haber coincidido con dos acontecimientos completamente inesperados.

En el momento en que Caronte se hundió en el Mar Oscuro con el Malfeo Gorool, varios testigos (notablemente en Toulouse, Nantes y Carcasona), declararon haber visto a Raphaël con el rostro cubierto por sus manos, vagando por los cementerios de la Tierra de la Carne. Estas apariciones no tenían un significado aparente hasta que se dieron cuenta de que habían tenido lugar durante la batalla entre Caronte y Gorool. También fueron pocos los que relacionaron el momento de la batalla con la desaparición del Rey Nada, que por primera vez abandonó el trono que había conquistado y se sumergió en las profundidades de la Tempestad durante tres días antes de reaparecer y hacer ejecutar a todos los Espectros encargados de interpretar sus sueños. El Malfeo había reaparecido, pero nadie ha sabido jamás que lo impulsó a marcharse, o siquiera si era el mismo Malfeo el que había regresado a las Tierras de las Sombras.

Los Tiempos Modernos

En ausencia de su Emperador, la Jerarquía de la década de 1960 intentó reconstruirse a sí misma, multiplicando de forma notable los gestos de buena voluntad hacia los Serafines y reforzando sus fortalezas por toda Francia para evitar cualquier nuevo ataque del Rey Nada. Las Necrópolis del sudoeste, atrincheradas detrás de su muro, repararon las brechas lo mejor que pudieron y persiguieron a los Espectros que se habían infiltrado en su territorio con un encarnizamiento azulado por el temor. A pesar de su empeño, sus esfuerzos tuvieron resultados desiguales, y actualmente las fuerzas del Rey Nada se encuentran presentes en la mayoría de las Necrópolis del sur.

Fue también durante esta época que los Anacreontes de Bretaña y del sur se enfrentaron a una nueva amenaza, la reaparición de la secta de los Maniqueos. Como los Serafines en su momento, los Maniqueos creían que el poder establecido colaboraba con la Jerarquía y había abandonado sus ideales. Contrariamente a sus predecesores, consideraban la Tierra de las Sombras como un purgatorio y Estigia como un infierno. Su filosofía era más semejante a la de los Pescadores. Recorriendo las Necrópolis del sur, animaban a los fantasmas a abandonar la Europa fantasmal y embarcarse hacia las míticas Costas Lejanas, el Paraíso

Perdido que les habían prometido a los primeros cristianos.

Con gran secreto y con la ayuda de numerosos simpatizantes cansados de una situación que no dejaba de empeorar, construyeron enormes y rudimentarias naves, que cuando llegara el momento les llevarían a buen puerto. Dirigidos por líderes como Solomon Key o David (los jefes de los Maniqueos adoptaban voluntariamente nombres de personajes bíblicos y ocultaban sus rostros tras máscaras blancas desprovistas de rasgos) también realizaron actividades de sabotaje y espionaje, tanto contra la Jerarquía (no dudaban en cruzar el muro, una construcción que despreciaban) como contra los Serafines, que los odiaban particularmente. Su credo se resumía brevemente en que quienes no se unían a su causa no habían sido “elegidos”, y no merecían ser salvados.

Los Maniqueos trataron de provocar una guerra entre los miembros de la Jerarquía y los Serafines, para que las dos facciones se destruyeran mutuamente (porque ésa era la voluntad del Creador, o así afirmaban). La mayoría de las Necrópolis de ambos bandos reaccionaron con fuerza ante los ataques, multiplicando los arresto, encarcelamientos y violentos interrogatorios sin obtener resultados satisfactorios.

El país, o lo que quedaba de él (el norte ya no era considerado como parte de la Jerarquía) cayó en una profunda y duradera paranoia. Los Anacreontes de la Jerarquía lo registraron prácticamente todo. Los Espectros lanzaron ataques cada vez más audaces contra las Necrópolis y especialmente contra el sudoeste. Lyon y Dijon fueron escenario de terribles batallas (Lyon sólo pudo evitar el desastre con la ayuda de los vampiros Giovanni con los que los Anacreontes habían realizado varios pactos a lo largo de los siglos) y tomaron numerosas represalias contra quienes habían intentado derrocarlos. No fueron los únicos, pues Brest y Nantes también sufrieron sus propias guerras intestinas en la década de 1980.

Los Maniqueos estaban a punto de lograr sus objetivos, puesto que la Herejía se había extendido por los territorios del sudoeste. Perseguido por la Jerarquía, Solomon Key fue capturado en tres ocasiones, pero siempre consiguió escapar antes de desaparecer definitivamente no sin realizar una última provocación.

¿Cuál es el Futuro?

Las Legiones espectrales del Rey Nada se concentran en las llanuras del norte, preparados para caer sobre París. El sur del país se tambalea entre varias frágiles alianzas, reflejos de una fe común hoy desvanecida, y a punto de caer en pedazos. La Jerarquía se aferra a sus posiciones y se aísla sobre sus ciudadelas

gangrenadas por la presencia de maléficos Espectros. Los Maniqueos conspiran en la sombra para provocar una guerra civil en Francia, antes de prepararse para abandonar un país que creen condenado ante el Olvido. Raphaël no ha vuelto a manifestarse desde la Segunda Guerra Mundial y la desaparición de Caronte, que según dicen los rumores, podría ser su padre. Hay muchos misterios sin resolver y preguntas sin respuesta. Sin embargo, la luz vacilante de la esperanza nunca se ha apagado. Aturdidos por un profundo estupor, los oráculos están mudos, pero su mirada habla por ellos. El fin de los tiempos está próximo.

Transcrito de "Francia, Historia no oficial"

-anónimo (1996)

biblioteca privada de Sir Desmond J. Kettel.

Necrópolis de Birmingham

Aunque la descripción de toda la Francia fantasmal no se puede realizar de forma completa, si es que alguna vez ha podido hacerse, pueden distinguirse tres grandes regiones diferenciadas. La primera se extiende desde Rennes a Carcasona, y siempre ha estado sometida al poder herético, en cualquiera de las formas que ha tenido a lo largo de los siglos. Mientras escribo estas líneas el Muro que separa esta zona del resto del país sigue en pie, aunque fuertemente presionado por las fuerzas del Olvido. La segunda región, situada bajo el dominio de la Jerarquía, abarca las Necrópolis de Montpellier, Marsella, Niza, Lyon, Dijon y París. Sus territorios se están fundiendo como nieve al sol a medida que la perniciosa influencia del Rey Nada se extiende por el norte del país. Las Necrópolis de Metz, Lille, Ruán y Le Havre ya han sido conquistadas y otras amenazan con caer, especialmente la Necrópolis de Estrasburgo. Todas estas Necrópolis no son consideradas partes de la Jerarquía de Francia, sino que conforman una tercera zona de límites mal definidos y cambiantes.

Este documento es una visión generalizada, aunque tan exhaustiva como es posible, por lo que me he tomado la libertad de elegir cuatro Necrópolis más representativas, dos Herejes, una de la Jerarquía y una conquistada por el Olvido. Por razones de espacio y comodidad (bien sabéis los riesgos que he tenido que sufrir para obtener estos documentos), las demás ciudadelas sólo serán mencionadas brevemente, así que me excuso por adelantado. También he juzgado útil adjuntar una guía de lugares extraños y dignos de interés, tanto histórica como estratégicamente. Esperando que os proporcione conocimiento, os dejo con vuestra lectura, Poderosos Señores.

-Nota de Etienne de Souvray.

Tour de Francia de Necrópolis

Ab Urbe Condita

Reims : El Desastre

debido a las circunstancias, nuestra ciudad de Reims escapa a todas las normas. Situada en territorio conquistado a la Jerarquía por un hijo de puta arrogante que mediante sus sórdidas manipulaciones y grotescas provocaciones ha conseguido convertir el lugar en un vertedero de desechos purulentos. Debo destacar que no vine a Reims por mi propia voluntad, sino porque unos compañeros míos sufrieron una emboscada imprevisible. Al dirigirme a la capital del Rey Nada mi intención no era negociar con él, pues además nunca me habría dado la oportunidad de hacerlo. Tenía la intención de infiltrarme en el lugar y buscar una forma de liberar a aquéllos de mis amigos que todavía hubieran sobrevivido y conducirlos a la libertad. No me extenderé sobre las circunstancias de mi fracaso. Sólo diré para el lector interesado, que fue gracias a una compañía de dramaturgos que conseguí atravesar la siniestra Puerta de Marte.

Las impresiones que me dejó este penoso viaje todavía permanecen indeleblemente grabadas en mi memoria. Mucho antes de llegar a Reims las llanuras emiten un hedor inhumano y la impresión de desolación de todo el paisaje invadió mi alma con un sincero desagrado. Los colores, las perspectivas, el mismísimo aire parecían afectados por una antigua maldición y la situación era cada vez más grave a medida que nos acercábamos, confundiendo nuestros sentidos. Tres de los dramaturgos dejaron la compañía, prefiriendo regresar sobre sus pasos antes que enfrentarse al Olvido encarnado, según sus propios términos. Los demás continuamos, repartiéndonos sus escasas posesiones y cubriendo nuestros rostros impasibles con máscaras inexpresivas. Los raros fantasmas con los que nos cruzamos estaban afectados por la locura, tras haber danzado durante largo tiempo al borde del Olvido. Nos cruzamos con varias guarniciones de Espectros en el camino hacia la Necrópolis, y sin el salvoconducto que portaba el líder de la compañía, estas terribles criaturas que aullaban y silbaban frustradas, nos habrían hecho pedazos. Finalmente llegamos a nuestro destino.

Semejante monstruosidad emitía hedores de muerte y putrefacción desde su jaula de muros de obsidiana, una amenaza arquitectónica que nos dejó pasar. Nicolás, nuestro líder, nos aconsejó que no mirásemos a

nuestro alrededor mientras avanzábamos a la Ciudadela. Mis furtivas miradas de reojo bastaron para convencerme que la Ciudad del Rey Nada merecía su siniestra reputación. Por todas partes había Espectros patrullando, vestidos de uniformes grises, una triste parodia de los uniformes de la Jerarquía, balbuceando órdenes incomprensibles en una lengua que jamás comprendí, con sus rostros quebrantados palpitando emociones maléficas, con abismos abiertos en el suelo hasta el corazón de la Tempestad, muros ondulantes y blasfemos, jaulas llenas de almas prisioneras y torturadas (la suerte que sin duda nos esperaba si los propósitos de mi presencia eran descubiertos), fantasmas atemorizados hasta la sumisión, con la cabeza baja, reducidos a la esclavitud más abyecta, patéticos testimonios de dolor. Una pesadilla interminable, que recordaba las pinturas torturadas de Hyeronimus Bosco.

Una evidencia me llegó como un golpe cuando vi varios mortales atravesando las calles. Sucios y absorbidos en preocupaciones fútiles no tenían la menor consciencia del terrible mundo secreto e invisible que los rodeaba. La ignorancia es en ocasiones una bendición (...)

-Solomon Key, "Liber Hereticus"

Después del ataque del 28 de junio de 1919, las Tierras del Norte han perdido toda su identidad y autonomía. Situadas bajo el gobierno implacable de un amo demente y tiránico, jamás se han atrevido a levantar la cabeza, y los débiles intentos de rebelión han sido sistemáticamente aplastados. La Jerarquía de París, aislada sobre sus propias paranoias, sólo presta una mínima atención a los territorios malditos, y trata sobre todo de consolidar sus propias fronteras contra un posible asalto, que muy probablemente se produzca a principios del siglo XXI.

La autoridad del Rey Nada se extiende a las Necrópolis de Lille, Le Havre y Ruán, y todos los dirigentes de estas ciudades fantasmales son sus vasallos. El Imperio del tirano amenaza con extenderse significativamente hacia el Este, una región debilitada y que ha sufrido numerosos desastres tanto en el mundo de los vivos como en el de los muertos. Aunque las Necrópolis de Nancy y Estrasburgo no se encuentran

Los Pjs que cometan el error de aventurarse en las proximidades de la capital del Rey Nada se arriesgan enormemente. Existen muchas posibilidades de tropezarse con una patrulla de Espectros, o de ser encerrados en las mazmorras del Rey Nada (en el corazón de la basílica de Saint-Rémi), a menos que éste decida reservarles un destino peor. En cualquier caso, sería una lástima privarles de una experiencia tan traumática.

aliadas con el Rey Nada, la influencia de los Espectros se encuentra muy presente. Desde su regreso de la Tempestad, hace más de cincuenta años, el Emperador del Norte ha comenzado a doblegarlas poco a poco. Actualmente, el único Anacreonte de Estrasburgo se encuentra a su merced, y aunque todavía no ha rendido vasallaje al Rey Nada, los fantasmas mejor informados creen que sólo se trata de una cuestión de tiempo. A primera vista, la suerte del este de Francia parece estar echada.

-Fragmento de "Santuarios de la Historia"

-Tomo "": "Europa Fantasmal" -Henri Vernadieu.

Que mi estimado lector me perdone si, en el momento de escribir estas líneas, mis manos tiemblan de emoción al rememorar el recuerdo trágico de mis días en esos lugares malditos. Es difícil volver a recorrer lo que sigue, un camino marcado por la pena y la aflicción y lleno de curvas torturadas (...)

Fui llevada a la Ciudadela del Rey Nada en una jaula de dimensiones muy reducidas, un procedimiento que los Espectros encargados de transportar a los prisioneros habían perfeccionado. Las raras descripciones que puedo realizar deben ser analizadas con cautela, pues sólo puedo recurrir a mi memoria, y puede que las dolorosas circunstancias de mi encierro no me permitan recordar con completa veracidad.

La Ciudadela del Rey Nada. Situada en el emplazamiento de la Catedral de Notre-Dame, donde fue bautizado el rey franco Clodoveo hace más de mil quinientos años, esta auténtica fortaleza alberga el trono del soberano que gobierna sobre estos lugares como un amo absoluto. La nave, la fachada y los arbotantes de la catedral conservan sólo una parte de su aspecto original, iluminada por claraboyas verdosas con intensidad variada, cuya luz espectral parece proceder de la Tempestad misma. Se dice que quien toca las vidrieras es absorbido inmediatamente por el Olvido.

El Rey se sienta sobre un trono de metal estigio de dimensiones titánicas que palpita bajo su cuerpo grotesco y que emite alaridos de sufrimiento, procedentes de las almas que han servido para construirlo, y que fueron arrancadas de niños que murieron al nacer. Se ignora de qué forma los servidores del Rey Nada se apoderaron de ellas. El trono fue construido sobre un abismo pulsante, un Nihil que se abre directamente a la Tempestad y al que son arrojados los visitantes indeseados. Nadie ha visto jamás el fondo.

Al fondo de la sala del trono se encuentra una cruz invertida, sobre la que se encuentra clavada la imagen del Mesías Raphaël, y que desafía la mirada del visitante. Nadie jamás ha podido contemplar su rostro, pero existen numerosas leyendas sobre la causa. Se dice que fue la



mano del propio Caronte la que grabó la inscripción que surca el rostro del Mesías. Se rumorea que existe un misterioso vínculo de parentesco entre el antiguo Emperador de Estigia y el Rey Nada. Es probable que la verdad nunca sea conocida.

Donde en el mundo mortal se encuentran las estatuas de los reyes de Francia, en la ciudadela espectral hay estatuas de Espectros en su lugar. La mayoría de los espectros parecen guardar una profunda veneración hacia las esculturas, que varios testigos afirman han cambiado de lugar en el transcurso de los últimos años. Los ángeles que adornan el edificio en el mundo mortal también están presentes en la Tierra de las Sombras, pero sus rostros carecen de rasgos o muestran una expresión de locura.

La realidad, tal y como la concebimos en la Tierra de las Sombras, parece apartarse de las tierras del Rey Nada. Los rasgos de la construcción y su figura cambian lentamente pero de forma que siempre parecen haber estado ahí, y en ocasiones los testigos contemplan detalles que olvidan al día siguiente.

Más abominaciones: la Necrópolis de Reims abre su seno corrompido a numerosos y variados horrores cuya existencia los Jerarcas de París ignoran o prefieren ignorar. La basílica de Saint-Rémi, por ejemplo, ha sido transformada en una gigantesca prisión. Suspendidos en jaulas de metal estigio de las que no pueden escapar, la mayoría de los prisioneros asisten impotentes a la

sentencia del Tribunal del Rey Nada en una caricaturesca muestra de justicia. El suelo de la basílica está surcado por numerosos Nihils, y para divertirse, algunos guardianes aflojan cada día las cadenas de las jaulas situadas a ras de suelo, aproximando lentamente a los desdichados cautivos al destino al que de todas formas están condenados.

Las Forjas Malditas, situadas en un antiguo almacén situado en el sur de la ciudad, están llenas de esclavos encadenados que se esfuerzan en vano por complacer los caprichos de los enloquecidos Maestros Artesanos. El antiguo Colegio de los Jesuitas alberga varios laboratorios de experimentación, en los que los científicos locos del Rey Nada realizan abominables experimentos y cuyos muros resuenan con alaridos espeluznantes. Toda la Necrópolis se encuentra bajo una ley marcial de extrema severidad, autorizando en la práctica a las Legiones del Rey Nada a encarcelar, matar o torturar a cualquier fantasma extranjero que aparezca en la ciudad, con los pretextos más ridículos (...)

-Fragmento de "Wandering into the Darkness"

-Sophia Kissington (traducido)

"Ein Reich, ein Volk, ein Führer". La frase hitleriana se aplica perfectamente a la organización política de Reims, y no precisamente por casualidad. El Rey Nada reina sin compartir su liderazgo sobre la



Necrópolis, acumulando en su figura los poderes judiciales, ejecutivos y legislativos completamente vacíos de principios democráticos elementales, a los que incluso muchos fantasmas han sabido permanecer fieles. El Soberano, que gobierna permanentemente desde su ciudadela impía, dirige una corte de abominaciones serviles -oráculos espectrales, drones encadenados y espías doppelgangers- entre los que decide a veces, sin razones aparentes, ejecutar a algunos.

Aunque posee derecho de vida y muerte sobre todos los habitantes de la Necrópolis (un derecho del que abusa continuamente y con impunidad en medio de un frenesí extático), el Rey Nada expresa su voluntad a través de tres Archiduques, que aplican sus decisiones y se encargan de que sus leyes sean respetadas. Investidos de una autoridad casi absoluta, estos potentados psicópatas llevan máscaras aterradoras y nadie jamás ha visto sus verdaderos rostros (según los rumores no tienen o nunca han tenido caras). Cada Archiduque dirige personalmente a una de las tres Legiones de Espectros que defienden la ciudad: la Legión Pálida, encargada de mantener el orden dentro de los muros, la Legión Pestífera, cuyo campo de acción se extiende sobre el territorio circundante y la Legión Demente, cuyas guarniciones se encuentran dispersas por las tierras del Norte para hacer respetar la autoridad imperial. Los principios jerárquicos que estructuran cada Legión no tienen nada de original, siguen casi con exactitud, el modelo establecido por la Jerarquía...

Arcaísmo y Fin del Mundo: la Política de los Fantasmas

-panfleto anónimo.

(...) La Necrópolis de Reims ocupa una parte muy importante en esta obra, más que ninguna otra ciudad del Norte. Durante mucho tiempo hemos dudado si incluirla en nuestro sumario y finalmente hemos decidido hacerlo porque hemos tenido el presentimiento de que esta edición puede ser la última, como hemos explicado en páginas precedentes. Esta predicción no tiene nada de pesimista, se basa únicamente en hechos conocidos por todos. En lugar de una edición timorata hemos preferido exponer el rigor descarnado de los hechos. Ante la impotente desesperación hemos sustituido nuestra habitual ironía (...)

-Alderic el sordo, aprisionado en la Basílica de Saint-Rémi, es uno de los últimos signatarios del "Tratado de reparto" que firmaron los Anacreontes franceses y americanos al término de la Primera Guerra Mundial. El Rey Nada ha decidido mantenerlo con "vida" por puro y macabro placer, después de que se diera cuenta de que jamás le serviría como moneda de cambio. El monarca le ha prometido que su alma será arrojada a las Forjas

Malditas y que será convertido en un cetro, una amenaza que nunca ha sido ejecutada (por el momento se ha contentado con atravesarle los tímpanos y jugar constantemente con su Lado Sombrio).

-**El Bewilder**, que dirige las Forjas Malditas, es un personaje imprevisible, capaz de los peores actos. Se dice que posee varios "Lados Sombrios" a la vez, sin que su alma sea capaz de ceder definitivamente a uno o a otro. El Bewilder se cree una reencarnación de Nhudri, el herrero de Caronte, del que ha adoptado su tradicional peinado negro (aunque nadie sabe si comparte un talento similar). De vez en cuando ofrece al Rey Nada varios regalos, a cual más abominable. "La Voz del Tiempo", su última invención, es un reloj de arena elaborada a partir de armas pulverizadas. El Bewilder afirma que la Necrópolis de París caerá en manos de los Legionarios Dementes cuando el último grano de arena del reloj caiga.

-**Gregor Tazinski** es uno de los tres Archiduques del Rey Nada y dirige a las Legiones Pálidas de su amo. Según los rumores, que no han podido ser verificados, actúa como un ser cruel y refinado, y disfruta con placeres contra natura y le encanta rodearse de jóvenes Lemures ciegos y sometidos a sus caprichos. En cualquier caso, sus Legionarios le son ferozmente fanáticos, hipnotizados por el perfume de siniestra decadencia que flota a su alrededor. Tazinski preside las ejecuciones capitales, organizadas en la plaza pública. Sus días, según parece, son muy ajetreados (...)

"Salidos del Olvido, decimonovena edición.

-Richard Lecuona, Necrópolis de Niza.

Las Tierras del Norte

Ruán

Esta antigua Necrópolis se encuentra gobernada actualmente por cuatro Anacreontes seniles, que para preservar la seguridad de su ciudad han aceptado firmar el tratado de vasallaje ofrecido por el Rey Nada. Las calles de la ciudad se encuentran llenas de Espectros vengativos y la mayoría de los fantasmas se conforman por ahora con mostrar una resistencia pasiva porque todo intento de rebelión parece vano. Las tropas espectrales se han acantonado en varios almacenes situados en las orillas del Sena donde trabajan constantemente para construir gigantescas galeras, que según parece, se dirigirán a París y servirán para transportar esclavos y materias primas.

Algunos Maniqueos han conseguido infiltrarse en la Necrópolis de Ruán. Situados cerca de la plaza del viejo mercado (donde fue quemada Juana de Arco),

¡Uno de los Anacreontes de Caen opuestos al acuerdo ha desaparecido! Muchos creen que los tres "colaboradores" del Rey Nada están implicados en la desaparición, pero en realidad no es así. El Anacreonte ha sido secuestrado por un grupo de Maniqueos, que intentan hacer a los Espectros responsables y provocar un cambio en la situación política.

Sin embargo, el Anacreonte se escapa de sus secuestradores y encuentra refugio entre los PJ...

esperan la llegada de una misteriosa conjunción de la que sólo ellos parecen estar informados. Se dice que Juana de Arco, según ciertas evidencias, fue manipulada por los magos del Coro Celestial: ¿puede existir cierto paralelismo con las actividades de los Maniqueos? El futuro sin duda nos traerá sorpresas, pero el hecho es que estos Herejes, ha semejanza de los fantasmas de Lyon, que han realizado pactos con los vampiros Giovanni durante siglos, mantiene estrechas relaciones con el mundo de los vivos. Algunos podrían haberse manifestado ante varios oficinistas que trabajan en la planta de residuos nucleares de Cotentin, y habrían acudido en ayuda de los Garou, a cambio de una potencial alianza.

Lille

Instalados en el Museo de Bellas Artes de la ciudad, los siete Anacreontes de la Necrópolis no cesan de pelarse en disputas intestinas, mientras la mayoría de los fantasmas que pueden hacerlo huyen de la ciudad, a pesar de los peligros exteriores. Después de la firma de un tratado de vasallaje con las Legiones del Rey Nada, los Anacreontes parecen haber caído en una especie de paranoia infantil, descuidando los asuntos cotidianos, cada uno intentando erigirse en héroe de la rebelión mientras al mismo tiempo todos cortejan los favores del Emperador de las Tierras del Norte.

Por ahora, la capital del Norte, antaño rica y opulenta, ha perdido la mitad de sus habitantes fantasmales. Son numerosos los infelices que no atreviéndose a enfrentarse al Rey Nada, han preferido desvanecerse arrojándose al corazón de la Tempestad, antes de asistir a la larga y definitiva agonía de su Necrópolis. Algunos incluso han intentado regresar al mundo de los vivos, donde varias galerías subterráneas parecen estar comunicadas con la Tierra de las Sombras. Sin embargo, los fugitivos de Lille no suelen ir muy lejos, interceptados por patrullas de Espectros de la Legión Demente, que los incorporan a sus tropas de choque y los sacrifican sin ningún escrúpulo.

Le Havre

Prácticamente aniquilada por los bombardeos de los Aliados durante la Segunda Guerra Mundial, en el mundo de los muertos la Necrópolis de Le Havre cayó rápidamente en manos del Rey Nada, para quien aquellas noches de terror se mostraron providenciales. Mientras los vivos morían en las calles de la ciudad, sus Espectros destruían la mayor parte de las Moradas de los fantasmas de la ciudad, esclavizándolos de forma definitiva.

Actualmente la Necrópolis es dirigida directamente por los Legionarios del Rey Nada, que han establecido una ley marcial decretada por el propio monarca. Una bruma de locura y pestilencia flota sobre el lugar y es posible que el escaso orden que los Espectros han instaurado termine estallando, haciendo que el lugar caiga en el caos y desaparezca en medio de la Tempestad que parece invadirlo todo (algunos Nihils en el centro de la ciudad tienen varias decenas de metros). El Havre parece haber caído bajo los efectos de una maldición.

Caen

La situación de la Necrópolis de Caen es paradójica. Aunque los cinco Anacreontes que la dirigen se encuentran bajo la autoridad del Rey Nada, el acuerdo de vasallaje no fue alcanzado unánimemente. Además, la Abadía de los Valientes, que fue elegida como ciudadela hace nueve siglos, es el escenario de numerosas y violentas disputas. La firma del acuerdo fue votada con mayoría, pero dos de los cinco Anacreontes se opusieron con firmeza y continúan haciéndolo. Como sus protestas carecen de importancia en el estado actual, han decidido optar por una actuación más extrema y se han aliado con los Herejes.

Sophia Kissinton, una simpatizante de la causa de los Maniqueos desde su encuentro con Solomon Ky, ha escrito su opinión sobre lo que pensaba del Anacreonte Daniel Bonnefoix, que ocupa en Caen el Trono del Destino en su obra "Wandering into Darkness". Es necesario señalar que los dos Anacreontes que faltan (había siete tronos durante la fundación de la Necrópolis) desaparecieron poco antes de la votación, y este hecho ha sembrado la paranoia y la desconfianza, por lo que numerosas conspiraciones se desarrollan dentro de la Ciudadela.

La población fantasmal también se encuentra dividida, y la mayoría de los fantasmas jóvenes están dispuestos a abrazar la causa de los Maniqueos mientras que los más viejos, frustrados por haber sido olvidados por los Serafinos durante la construcción del Muro, prefieren la tranquilidad relativa que les proporciona su sumisión al Rey Nada. Por ahora los emisarios del monarca son bien recibidos, pero la situación podría cambiar.

El Libro de las Entradas "Atlas Geopolítico de la Francia Fantasmal"

-Numerosos autores.

Marsella: Ni Dios Ni Señor

aunque debo excusar este tópico, a pesar de sus contradicciones y de fallos desastrosos, Marsella jamás me ha dejado indiferente, y en consecuencia conservo un recuerdo imperecedero de mi último viaje, cuando como el Conde de Montecristo de la Tierra de las Sombras, fui encarcelado durante tres meses en su famoso castillo. Como bien sabéis me escapé sin grandes dificultades, para gran desencanto de los Herejes locales, que lanzaron a sus guardias en mi persecución sin éxito. Debo admitir el mérito de mi éxito a un perfecto conocimiento de la ciudad y a la ayuda providencial de dos señores marsellese cuyo nombre no he de mencionar.

Vine por primera vez a Marsella en mi juventud, allá por el año 1942, cuando los alemanes invadieron la ciudad e intentaron demoler el viejo puerto. Me asomé a la ventana de una vieja casa abandonada por sus habitantes y los vi sonreír, dejándome atravesar por sus balas, suspirando ante la sorpresa de sus caras y ofendiendo su vanidad mortal. La mayoría de los fantasmas que me rodeaban estaban concentrados en la contemplación de esta escena, un episodio trágico que sólo tuvo un impacto moderado sobre la Necrópolis. La llama legendaria de los Vivos repercutía una vez más sobre el estado de ánimo de los Sin Reposo. Durante esta época incluso llegué a olvidar que había muerto...

Poco después de mi huida recuperé la serenidad y mi alegría a pesar de los Barghests que los imbéciles de mis carceleros habían lanzado sobre mi rastro y me interné en las callejuelas del Viejo Puerto, olvidando a veces atravesar las paredes para ganar tiempo, deteniéndome un instante para contemplar la silueta familiar de Notre-Dame de la Garde y de su virgen decapita (sin duda un mal presagio), mientras mis manos fantasmales tocaban los reflejos de las antiguas fachadas erosionadas por el tiempo. Sentí cierta lástima al abandonar aquella ciudad mágica que con el paso del tiempo se ha convertido en uno de nuestros refugios favoritos y el centro vibrante de nuestras actividades. En aquel momento pensé en Marsella, la más antigua Necrópolis de Francia en la Tierra de las Sombras. Veinte siglos de historia, sueños, veinte siglos de guerras, revueltas y de grandiosas locuras...Un lamento lejano me sacó de mis ensoñaciones. Adios, Marsella, quédate con tus sueños.

-Solomon Key, "Liber Hereticus"

La Necrópolis de Marsella es sin duda la más antigua de Francia. Los primeros fantasmas que se instalaron en este lugar llegaron en el siglo VI a.C. siguiendo a los colonos griegos que habían desembarcado poco antes. Fue durante esta época que el misterioso Redentor apareció en el norte del país (en estos momentos no existía ningún sentimiento de identidad nacional y los fantasmas del sur ignoraban gran parte de lo que ocurría en el norte). En aquellos tiempos remotos, la civilización griega extendía su influencia sobre gran parte del Mediterráneo y el puerto de Massalia disfrutó de una gran prosperidad. Los Sin Reposo que habían llegado a este lugar se organizaron lo mejor que pudieron acogiendo a Infantes recién muertos y reforzando las fortificaciones de la ciudad en previsión de un ataque exterior. Estas precauciones demostraron ser inútiles, cuando Julio César lanzó sus legiones romanas a la conquista de la Galia y conquistó Massalia hacia el 49 a.C.

Siguiendo su ejemplo, Caronte envió a sus propias legiones a la conquista del reflejo fantasmal del continente europeo y Massalia pasó a manos del Emperador de Estigia como la mayor parte de las ciudades y Moradas de la Galia, en muchas ocasiones de forma natural: los fantasmas de Massalia no consideraban a Caronte un invasor. Más civilizados que los Sin Reposo del norte, veían a él a un hábil colonizador con el que podían acomodarse sin dificultad. La situación tomó un nuevo giro cuando el Emperador comenzó a reclamar un tributo de “obreros” cada vez más importante a las ciudades portuarias. Los primeros Renegados de la Necrópolis se impusieron a los tributos e impuestos y la Jerarquía procedió a realizar varios arrestos para restaurar el orden en la ciudad. La situación se estabilizó, pero este acontecimiento marcó a los fantasmas de forma duradera y los fantasmas marseleses se ganaron una reputación de insumisos y renegados, a pesar de formar parte de la Jerarquía.

La Necrópolis de Lugdunum se aprovechó de la situación arrebatando a Massalia su título de capital oficiosa de la Galia romana, por lo que los fantasmas marseleses todavía les guardan un gran rencor. Las epidemias de peste que afectaron a la ciudad en varias ocasiones, especialmente en el año 543, permitieron a los emisarios del Señor Esqueleto ejercer su autoridad sobre la Necrópolis y tomar el control del tráfico de esclavos que había perdurado durante siglos pero nunca había llegado a ser oficializado.

A lo largo de su historia, Marsella permaneció bajo el dominio de la Jerarquía. El primer consejo de Anacreontes de la ciudad fue creado a principios de la Edad Media y las manipulaciones políticas, que no tenían nada que envidiar a los vampiros, se sucedían continuamente detrás de la escena. A pesar de la influencia ejercida por la herejía Bogomila, los Sin Reposo



marselleses nunca se dejaron seducir por sus doctrinas y se contentaron con inspirar sutilmente a las autoridades de poder para que rechazaran a sus agentes mortales.

Los emisarios de Estigia siempre mantuvieron un ojo muy atento sobre Marsella (que debido a su población y situación geográfica era una Necrópolis de gran importancia estratégica), pero eso no impidió a los Anacreontes locales tomarse unas sorprendentes libertades. Durante más de tres siglos entre el siglo 1050 y 1350 (en plena época feudal) se dedicaron a jugar con un incongruente sistema democrático, y fueron elegidos por los fantasmas libres de Marsellas durante mandatos renovables de diez años (la experiencia democrática llegó a su fin debido a los numerosos problemas que ocasionó la Peste Negra de 1348).

Los Anacreontes de Marsella, cuya ayuda fue requerida por los dirigentes de Burdeos, enfrentados con los Serafines, consintieron no sin gran reticencia, interceder en su favor ante las autoridades de Estigia para que interviniera. Esta decisión suscitó gran resistencia dentro de la Necrópolis marsellesa y no hubo unanimidad. Los que se oponían acusaron a los demás de hincar la rodilla ante el yugo de Estigia, como los fantasmas de Lyon, una ciudad que siempre habían despreciado. La implacable brutalidad del Inquisidor Luciano Saronax y el milagro del Mesía Raphaël dio la razón a los opositores, y los Sin Reposo de Marsella comenzaron a simpatizar con la causa de los Serafines, aunque jamás lucharon a su lado.

A pesar de la desaprobación oficial de los Anacreontes, que debían mantener un semblante de respetabilidad ante los emisarios estigios, todo el mundo sabía perfectamente que la Necrópolis acogía en su seno a varios Herejes. El fulminante cese de Judith de Valois, Anacreonte que representaba los intereses de la Dama del Destino se produjo poco antes del estallido de la Primera Guerra Mundial a través de un decreto de Estigia. Poco después llegó la noticia de la construcción del Muro. Los dos acontecimientos sumergieron la Necrópolis en la consternación. Los Anacreontes protestaron ante las autoridades estigias porque jamás habían sido consultados, pero no recibieron respuesta. Desde entonces la ciudad se cerró sobre sí misma, enfrentándose por sus propios medios a los dos Maelstroms del siglo XX.

Abandonados por los Herejes a los que siempre habían apoyado, al menos de forma simbólica e ignorados por los Jerarcas de Estigia que había cortado comunicaciones con ellos, los fantasmas marselleses se sintieron doblemente traicionados. Los emisarios que habían enviado a París, para intentar analizar la situación, jamás regresaron. Desde entonces la Necrópolis ha caído en una especie de melancolía paranoica, y declaró su independencia ante la indiferencia casi generalizada. Oscar Bettingen, uno de los últimos emisarios estigios llegados a la ciudad, se hizo nombrar Anacreonte y anuló el decreto

pocos días antes del Quinto Gran Maelstrom, algo que a los fantasmas marselleses no les gustó, pero aparentemente era el único poder capaz de hacer frente a la situación.

La aparición de los Maniqueos, junto con la expansión del Rey Nada, complicó enormemente la situación política. Varias facciones rivales intentaron tomar el poder en la década de 1980. Oscar Bettingen, que ocupaba el Trono del Silencio, fue brutalmente cesado y los seis Anacreontes restantes se dividieron en dos bandos opuestos, que afirmaban mantener el poder legítimo. Actualmente la guerra civil sólo es un recuerdo, pero el frágil acuerdo alcanzado por los dirigentes de la Necrópolis se enfrenta ahora a la amenaza Hereje. Minada desde el interior, la Necrópolis de Marsella se encuentra al borde de la destrucción.

-Fragmento de “Santuarios de la Historia”, Tomo 2, la Europa Fantasmal.

-Henri Vernardieu.

Marsella es una de las más bellas Necrópolis de Francia, mientras se tenga un gusto sensible a la estética mórbida, y a la atmósfera fúnebre y apocalíptica que cubre la ciudad como un velo opaco. Entre su diversidad arquitectónica y ambiental se encuentra cierto espíritu de independencia e innovación cultural también presente en el mundo de los Vivos. No se puede pretender conocer Marsella sin haber vivido al menos un mes en ella, sin haber errado por sus callejuelas serpenteantes ensombrecidas por sus edificios, sin haber contemplado el océano azul. Cuando llega el domingo, muchos Sin Reposo se mezclan entre los mortales que se reúnen en el mercado del Viejo Puerto, asimilando los olores, los diversos acentos, gimiendo de dolor y de placer ante el recuerdo de una vida de suciedad y placeres olvidados. Es quizás en estos momentos íntimos y secretos que el extranjero puede pretender “aproximarse” a la esencia del alma marsellesa y contemplar las infinitas sutilezas de la misma.

Curiosamente, y a pesar de la preocupación casi devota de los habitantes fantasmales por su Necrópolis, los fantasmas marselleses no se preocupan por sus monumentos. Los propios Anacreontes han cambiado la Ciudadela a menudo, y los cronistas deben tener en cuenta sus peregrinaciones. Las descripciones que siguen

La Reina Xarca ha sido vista en la Tierra de las Sombras, aunque nada permite confirmar esta información, pero la mera mención de esta hipótesis siembra el pánico en la Necrópolis. ¿Podría tratarse de una manipulación de los Maniqueos? ¿Habrán perdido el control de la situación?

no son ni de lejos exactas, pero proporcionan una idea general y bastante fiel de la variedad de estilos y ambientes.

-Notre-Dame de la Garde. Construida entre 1853 y 1864, esta basílica neo-bizantina que domina la ciudad siempre ha sido considerada por los fantasmas de Marsella como un santuario sagrado e inviolable. Se ignora qué le otorga a este monumento una posición tan particular (como no sea la resurgencia de un estilo medieval), pero el hecho es que esta tradición jamás ha sido violada. Los Herejes, los renegados y los Insumisos pueden refugiarse en esta catedral con la confianza de que no serán perseguidos en su interior, pero salir seguirá siendo un problema. En el campanario de Notre-Dame se encuentra una estatua decapitada de la Virgen María, y la mayoría de los Sin Reposo marseleses interpretan esta mutilación como símbolo del abandono del que han sido víctimas (en el mundo de los vivos, la estatua está intacta).

-La Iglesia de Saint-Victor. Una de las Moradas más frecuentadas y peligrosas de Marsella, según los rumores los Maniqueos han convertido una cripta secreta (situada bajo uno de los sarcófagos paganos accesibles a los visitantes mortales) en su cuartel general. Al parecer el lugar también alberga el cuerpo de Xarca, la antigua Reina vampira del clan Lasombra, que gobernó la ciudad, y que actualmente se encuentra próxima a despertar. La

naturaleza de la relación entre los Herejes y la antigua reina sigue siendo un misterio, pero está claro que no augura nada bueno para la Jerarquía. La Iglesia en sí misma tiene una historia de más de mil quinientos años, y es el lugar de reunión favorito de los conspiradores y renegados de la ciudad.

-El Castillo de If Desde su construcción hace más de 450 años, los Jerarcas de la ciudad lo han utilizado como prisión, al igual que su homónimo del mundo de los vivos. Las celdas de esta fortaleza, situada a dos kilómetros del Viejo Puerto, están hechas de metal estigio y protegidas mágicamente. Todos los artefactos y reliquias de los prisioneros, o por lo menos los que se pueden encontrar, son colocados en un lugar secreto para que tener una medida de presión adicional sobre los cautivos.

En el Castillo de If estuvo encarcelado Solomon Key hace poco. Es uno de los pocos prisioneros que ha conseguido escapar (las medidas de seguridad han sido considerablemente reforzadas después de este episodio humillante). En la prisión están encerradas varias figuras prestigiosas, como Oscar Bettingen, antiguo Anacreonte destituido o Albederto III, un miembro iluminado del Gremio de los Monitores, que dio un fracasado golpe de estado en 1983.

-La Vieille Charité. Este antiguo hospital, que actualmente alberga el Museo de Arte de África y Oceanía,



ha sido elegido por los seis Anacreontes de Marsella como su nueva Ciudadela (anteriormente situada en el Palais du Pharo y anteriormente en el Palais Longchamps). Al cambiar radicalmente de ambiente y atmósfera, los dirigentes de la ciudad han efectuado un acto simbólico, mostrando su voluntad de evolución y progreso. Los consejos municipales tienen lugar todos los sábados, día en que el Museo está cerrado. Es probable que los dirigentes marseleses vuelvan a cambiar su lugar de reunión antes del cambio del siglo XX, pues el lugar no les proporciona todas las comodidades necesarias.

-Fragmento de "Wandering Into Darkness"

-Sophia Kissington (traducido)

El sistema político de Marsella no tiene nada de original ni innovador. Actualmente la Necrópolis se encuentra en una situación de bloqueo, las distintas facciones se encuentran divididas en dos campos de igual importancia y diametralmente opuestos. Cristal, Dranger y Scitzo, partidarios de un antiguo liberalismo se encuentran detrás del arresto y destitución de Oscar Bettingen, acusado de abuso de poder y de tráfico de esclavos (los puertos marseleses son especialmente favorables para este tipo de comercio). Se sospecha que estos Anacreontes están en tratos con los Maniqueos (aunque no hay pruebas, se ha acusado a Dranger de haber favorecido la evasión de Solomon Key y entorpecido las labores de búsqueda, una acusación que ha negado) y hace tiempo que han rechazado las convenciones de la Jerarquía.

La facción de los Soberanos controla gran parte de la Necrópolis, abarcando los barrios de Prado, Corniche, Endoume y el oeste de Castellane. Astignac, Ferrandieu y Mortifer son Anacreontes aferrados a las tradiciones estigias y no quieren "ver cómo la ciudad cae en manos de los Herejes", según sus propios términos. El arresto de Bettingen constituyó un mal paso para ellos, ya que el Anacreonte les apoyaba a menudo en los consejos municipales y su voz les podía conferir la mayoría en los consejos. Envueltos en sus disputas internas no pudieran reaccionar a tiempo y sólo pudieron actuar ante los hechos consumados.

El tráfico de esclavos, que fue uno de los elementos de prosperidad de Marsella ha sido declarado ilegal, por lo que el puerto no tardó en caer en la decadencia. Actualmente es considerado una tierra de nadie aislada y explosiva, donde se encuentran los Renegados y los Herejes de todas las clases, que conspiran entre ellos. Hasta las Legiones de los Anacreontes liberales no se atreven a adentrarse en el lugar. Es necesario decir, que de la misma forma que no paran de surgir rumores sobre la presencia de los Maniqueos, estos se encuentran muy presentes y están construyendo un gigantesco navío para embarcarse hacia las Costas Lejanas en enero del año

2000 (hasta el momento nadie ha podido verificar esta información). Según algunos Sin Reposo, también corre el rumor de que algunos fantasmas se han aliado con los vampiros del clan Giovanni, aprovechando las fiestas anuales del puerto para tomar el control de los Vivos, con intenciones desconocidas.

Arcaísmo y Fin del Mundo: La Política de los Fantasmas

-panfleto anónimo.

(..) debido a los extraños particularismos de los marseleses no podemos terminar este capítulo sin mencionar a ciertas figuras destacadas. La Historia de la más antigua de las Necrópolis de Francia está llena de personajes enigmáticos y torturados, déspotas crueles e inconscientes que han proporcionado riqueza y profundidad al lugar (...)

-**Cristal**, la más poderosa de los Anacreontes liberales, ocupa el Trono de los Pobres, el de las víctimas de la locura. Tiene la apariencia de una niña de diez años, con sus cabellos de color rubio ceniza y dedos delicados. A menudo lleva una máscara de anciana, como si quisiera recordar que se encuentra en la Necrópolis desde hace casi quinientos años. Como la he conocido personalmente, puedo afirmar que su reputación de cándido sadismo es sobrepasada con creces por la realidad.

-**Reverendo Dranger**. Este Anacreonte, oculto bajo una máscara de cuero marroquinado con un largo y característico pico, es un antiguo servidor del representante anterior del Señor Esqueleto. Murió en 1720, mientras intentaba ayudar a las víctimas de una extraña plaga. Con el tiempo, consiguió ascender en las filas de la Jerarquía y tomó el lugar de su jefe, a quien había servido durante más de un siglo. Dranger tiene toda una obsesión por la peste y las enfermedades. Varios mortales le han visto poco antes de morir, sonriéndoles tristemente y con sus labios torcidos en un gesto de dulce conmiseración. Además, es un Maestro del Arcanos Moliar que domina a la perfección. A menudo Dranger se hace pasar por otros fantasmas. Aunque no existen pruebas formales, parece que adoptando otra identidad ayudó a escapar a Solomon Key.

Conducta: Protector

Naturaleza: Visionario

Atributos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia (variable), Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Consciencia 4, Empatía 5, Expresión 3, Subterfugio 4, Etiqueta 4, Liderazgo 3, Meditación 3, Sigilo 4, Enigmas 4, Investigación 3, Lingüística 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 4

Arcanos: Argos 4, Fatalismo 4, Red Vital 2, Moliar 5, Mnemosynis 2

Pathos: 8

Fuerza de Voluntad: 7

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Morada 4 (el sótano de un edificio en ruinas), Fama 2, Posición 3, Recursos 4

Apariencia: Su rostro está cubierto por una máscara de cuero marroquinado que termina en un pico característico. Viste con una sotana sacerdotal y oculta sus dedos con guantes oscuros.

Consejos de Interpretación: Consideras que cada uno debe estar en su lugar en este mundo multiforme. Para ti, cada cosa tiene su opuesto, todo está hecho de matices grises, todo está en perpetuo cambio, incluido tu cuerpo. Lo mismo ocurre con la sociedad fantasmal, y a imagen de tu cuerpo, puede ser estirada hasta el extremo, sin perder su esencia original. Cada uno tiene su lugar, pero lo más importante es la esperanza y la creencia de la existencia de algo más, más allá del Olvido...

Pasiones: Ayudar a los enfermos antes de su muerte (Amor) 3, Luchar por una mayor democracia (Esperanza) 3, Luchar contra el Olvido mediante la conversión al cristianismo (Fe) 2

Grilletes: Un crucifijo regalado por un enfermo de peste 4, la tumba de un niño muerto de peste al que no pudo ayudar 2

Angustia: 5

Lado Sombrio: el Racionalista

Espinas: Ilusión Óptica, Mala Suerte, Aliados Tenebrosos 2

Pasiones Oscuras: Eliminar toda confianza en Dranger (Esperanza) 4, Arrojar a los enfermos al Olvido (Amor) 4.

-Mortífer es considerado en la Necrópolis de Marsella como la encarnación del mal. Algunos lo comparan con el infame Inquisidor Luciano Saronax, y se dice que en los primeros años tras su muerte pasó tiempo bajo su tutela. Este Anacreonte de dudosa reputación compensa su carencia de carisma y la brutalidad de sus métodos con su inteligencia política. Desde el Trono de las Lágrimas de Oro, a menudo consigue imponerse en el Consejo mediante un autoritarismo reforzado por su mirada penetrante, que no se molesta en disimular (Mortífer tiene una apariencia aterradora, ya que su cara parece haber sido bañada en ácido). Su legendaria inflexibilidad le ha causado en ocasionales malas pasadas, ya que fue sin duda debido a su rigidez dogmático que los Conservadores, que le guardan un gran respeto, no pudieron impedir el derrocamiento de Bettingen.

“Viajes en la sombra, décimo-novena edición”

-Richard Lecuona, Necrópolis de Niza.

El Midi

Niza

Para gran desilusión de sus habitantes, Niza siempre ha sido considerada en la Francia de las Sombras, como la hermana pequeña de Marsella. También es necesario decir que ambas ciudades han seguido caminos paralelos. A finales del siglo XX Niza (que sus habitantes fantasmales siempre han considerado parte de Francia) se han aislado sobre su política interior, desligándose de los asuntos de las demás Necrópolis, ignorando los peligros que les amenazan.

La Ciudadela ha albergado siempre a siete Jerarcas y aunque el Consejo en ocasiones parece al borde de la disolución, la situación política es más estable que en Marsella, ya que todos los Jerarcas permanecen fieles a Estigia. Además, los Herejes no parecen interesados en Niza, con una importante población fantasmal procedente de Italia, en busca de una existencia menos restrictiva. Parece que la mezcla de conformismo y de paranoia que reina entre sus muros refuerza la determinación de la Necrópolis. Los dirigentes de la Necrópolis han decidido instalar su Ciudadela en el Palais Masséna, cerca del Paseo de los Ingleses.

Cannes

La Necrópolis de Cannes no tiene existencia oficial para la Jerarquía desde que los jerarcas decidieron disolver el Consejo a finales de la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, la ciudad no ha dejado de atraer a los Sin Reposo, seducidos por la atmósfera de disgusto y desesperación que a menudo surge de los casinos. Varias ciudades vecinas, como Niza, han expresado públicamente su deseo de anexionarse el territorio.

Toulon

Desde hace algunos años esta Necrópolis posee una reputación execrable. Tras un golpe de estado oculto, la ciudad quedó bajo la dominación de un triunvirato formado por tres Jerarcas tiránicos que se impusieron sobre sus adversarios mediante varias artimañas políticas particularmente sórdidas. No contentos con colocar la

Perseguidos por la Jerarquía, los Pj se refugian en Niza. ¿Serán bienvenidos? Se dice que los Sin Reposo que allí habitan no aprecian a los extranjeros. Puede ocurrir que algunos entre ellos, en busca de redención deciden librarse de ellos y entregarlos a las Legiones que les persiguen, aunque al principio puede que se muestren hospitalarios durante un tiempo...

ciudad bajo ley marcial, han decretado el estado de emergencia para luchar contra lo que llaman la “delincuencia jerárquica”. La impasibilidad de la Jerarquía de Marsella frente a la amenaza de los Espectros del Norte es a sus ojos un símbolo de la decadente situación actual.

Los Sin Reposo de Toulon han cortado todo contacto con Estigia, y están imponiendo los valores esenciales a los que según ellos siempre han estado aferrados. Para hacer realidad el nuevo orden, han sido nombrados tres “Cónsules” que están preparando una campaña militar y cuyo objetivo es invadir la Necrópolis de Hyères. Por el momento la mayor parte de los Jerarcas del Midi no se toman la amenaza en serio, pues aparentemente sus legiones son mucho más numerosas y fuertes que las del Triunvirato. Sólo queda saber cómo reaccionarán llegado el momento.

Montpellier

No habiéndose desarrollado hasta el siglo X, la Necrópolis de Montpellier ha salido prácticamente indemne de más de dos mil años de historia. Los colonos fantasmales que la fundaron siempre han sabido conservar su estabilidad política, incluso en los peores momentos.

Los Serafines, aunque nunca han conseguido tomar el poder, disfrutaban de cierta tolerancia, en parte motivado por la decepción de los habitantes de Montpellier ante la construcción del Muro por Guillaume Varennes. Al contrario que las ciudades vecinas, Montpellier jamás ha manifestado lástima ni odio por los Serafines. Actualmente, los Sin Reposo de la ciudad han perdonado los incidentes pasados, y la Necrópolis es conocida por su modernidad y el espíritu de apertura de sus habitantes, nada habitual en una ciudad de la Jerarquía. El Consejo de los Jerarcas se reúne en la Catedral de Saint-Pierre.

“Atlas Geopolítico de la Francia de las Sombras”
-Numerosos autores.

Rennes y Toulouse: ¿Místicos o Libertadores?

Un Encuentro

No conocía al Conde Bernardin de Syracuse hasta hace unos meses, cuando huyendo de la represión de la Jerarquía, encontró refugio entre los suyos en la pequeña abadía de Loreta, en las profundidades del valle de Aosta. Los problemas de Bernardin, como nos gustaba llamarle, no eran nada repentino. Antiguo miembro del Gremio de los Oráculos, había tenido que huir del Midi

de Francia tras un violento altercado con un Anacreonte local hacía más de un siglo. No sabíamos nada sobre este incidente, pero descubrimos que Bernardin nos sugería que había pagado el precio de su sinceridad.

La abadía de Loreta, abandonada por los mortales tras un escándalo actualmente olvidado, nos proporcionaba la calma y la seguridad que necesitábamos en la Tierra de las Sombras, dadas las circunstancias. Yo no formaba parte del grupo de Bernardin, pero yo ya me encontraba en el lugar cuando él y sus compañeros llegaron. Después de las oportunas explicaciones, puesto que yo sólo deseaba un retiro tranquilo, la disposición de los inesperados visitantes me tranquilizó. Eran fugitivos, como yo, y por una especie de acuerdo tácito, preferimos guardar silencio sobre los hechos que nos habían conducido aquí, en el corazón de los Alpes.

No tardé en trabar amistad con Bernardin de Syracuse, si es que un sentimiento semejante puede sobrevivir en la Tierra de las Sombras. Era un sabio, curtido por el paso del tiempo, pero su corazón no albergaba ningún rencor y estaba acostumbrado a llevar una existencia difícil, llena de huidas, viajes y retiros. Permanecí cerca de cuatro meses en Loreta, y este periodo permanecerá para siempre grabado en mi memoria como uno de los más felices de mi existencia en la Tierra de las Sombras.

Los compañeros de Bernardin, tres mujeres y dos hombres, que sospeché que pertenecían al Gremio de los Trovadores, abandonaron la abadía dos o tres días después de su llegada tan repentinamente como habían llegado, sin explicaciones. Bernardin y yo nos beneficiamos de su ausencia para entablar largas conversaciones sin interrupción sobre historia, filosofía y teología. Fueron momentos de éxtasis espiritual. Pasábamos sin darnos cuenta de uno a otro tema mientras merodeábamos lentamente por los pasillos del claustro en ruinas y atravesábamos los muros sin prestar atención. Para terminar nos dirigíamos al antiguo escriptorium, donde cuando caía la noche, reflexionábamos sobre el destino de los Vivos y de los Sin Reposo, y sobre el fin del mundo. Bernardin sabía más cosas de la Tierra de las Sombras de lo que jamás podría aprender. A menudo me pasaba horas escuchándole, disfrutando de sus discursos y de su infinita sabiduría, hablándome sin cortapisas sobre las fuentes bienhechoras de su problemático saber (...)

Lo que aquí sigue es un fragmento de una de nuestras conversaciones. Anteriormente yo había abandonado Rennes dejando atrás buena parte de mis Grilletes y Bernardin había habitado Toulouse durante muchos años, por lo que era natural que día comenzásemos a hablar sobre las diferencias existentes entre las dos Necrópolis. Desgraciadamente sólo puedo transcribir de memoria la esencia de la conversación, pero

creo haber conocido lo suficiente a Bernardin para que se me perdonen los errores más graves (...) Que el espíritu de mi bien hallado maestro me permita revivir estas líneas y que mi alma permanezca fiel a su recuerdo.

Capítulo Primero:

Donde la narración de la historia de Toulouse nos lleva a hablar sobre la existencia de Dios.

-**Stephen:** Háblame de Toulouse. Tú conoces la ciudad, según me dijo Alicia. Se habla a menudo de ese lugar, del espíritu místico que parece animarla...

-**Bernardin:** En efecto, así lo parece. Yo habité Toulouse a partir del siglo XVI, en el momento en el que los Bogomilos fueron atrapados por su historia, y fueron desposeídos por la sutileza de las maniobras de la Jerarquía.

-S: ¿Sutileza?

-B: Es lo que he dicho. Contrariamente a un tópico bastante extendido, la Jerarquía de Francia es una de las más sutiles y astutas que existen. Evidentemente, es imposible generalizar, y la vieja guardia jerarca ha contribuido a destruir la institución que dicen proteger al convertirlo en un instrumento esclerótico e imposible de adaptarse. Pero puedo afirmar sin duda por mi parte que la Jerarquía planificó y organizó perfectamente la caída de los Bogomilos.

-S: ¿Cómo?

-B: Mediante un habilidoso plan. A pesar de la influencia de los Bogomilos, la mayor parte de las grandes Necrópolis se encontraban oficialmente bajo el dominio de la Jerarquía. Los gobernantes fantasmales atrajeron la atención de la población sobre los problemas existentes y acusaron a los Bogomilos de ser los culpables, una táctica también utilizada por los mortales.

-S: Perdona que le interrumpa, ¿Pero por qué se perdieron sus creencias?

-B: A imagen de los Cátaros del mundo mortal, los Bogomilos creían en la existencia de dos mundos paralelos, el del bien y el del mal. Tras llegar al Inframundo, creían haber abandonado el Mundo del Mal, para descubrir que su nueva existencia todavía era peor, por lo que pensaron que sólo podía tratarse de una situación temporal: para demostrar que no estaban equivocados trataron de remodelar el mundo de los muertos y convertirlo en la imagen de sus sueños.

-S: Un objetivo muy ambicioso...

-B: ...y debido a eso, condenado al fracaso. Los Bogomilos no estaban más capacitados que el resto de los fantasmas para controlar el curso de los acontecimientos en la Tierra de las Sombras, y en ocasiones sólo parecían empeorarlo. La mayoría de las Necrópolis del sur



comprendieron que no podrían sobrevivir a largo plazo sin la ayuda de Estigia y que algún día no les quedaría más remedio que colaborar con la Jerarquía.

-S: Lo que al final terminó ocurriendo.

-B: Efectivamente, por todo el sur, los Bogomilos comenzaron a realizar acuerdos más o menos secretos con la Jerarquía local, principalmente para evitar que la zona se hundiese en medio de una guerra civil. Los Herejes eran rechazados por la población local, por las ramas extremistas (los futuros Serafines) y por los Jerarcas más conservadores. En su desesperación, terminaron por adoptar lo que les pareció el menor de los males, dejando bien claro que no se trataba de una rendición, sino de un acuerdo, una colaboración puntual dictada por las circunstancias. En realidad, hacía mucho tiempo que los Bogomilos habían renegado de sus convicciones, y esta terrible concesión terminó sellando definitivamente su destino.

-S: ¿De qué convicciones habla? ¿La existencia de un “Mundo del Bien”? ¿La creencia en un principio superior?

-B: Creo que es mejor hablar mejor de un puñado de diversas creencias que de verdaderas convicciones. Quizás me he expresado mal...los Bogomilos, al contrario que los cátaros mortales, no creían que el mundo ideal en el que ya se encontraba, fuese gobernado por una entidad divina, o por lo menos jamás expresaron con claridad esta creencia...Piensa un poco, cualquier persona con los ojos abiertos sabía que la única figura que gobernaba el Inframundo era Caronte, a quien los Bogomilos consideraban su peor enemigo. Sin la existencia de Dios, el mundo de los Bogomilos carecía de espiritualidad y de razón de ser. Los Herejes no podían hacer frente a esta vida existencial sin ideas alternativas. Jamás se recuperaron de la ausencia de Dios en el Inframundo.

-S: Sé que en estas circunstancias la pregunta puede parecer un poco fuera de lugar, pero ¿Creéis personalmente que Dios no existe?

-B: No tengo razones para creer que Dios tenga que estar más presente en el mundo de los muertos que en el de los vivos. Pero nuestro camino no se detiene aquí, Stephen, tú lo sabes tan bien como yo. Nos encontramos en una encrucijada y debemos elegir.

-S: ¿Pensáis que hemos venido a este mundo para ser juzgados?

-B: Prefiero no responder a esa pregunta.

-S: Bien...vuestro escepticismo me deja en ocasiones...quiero decir...vos visteis al Mesías ¿No es verdad? Le visteis, por eso pensé que...

-B: ¿Quién te ha contado eso?

-S: Alguien...alguien que conocéis bien.

-B: Fue Damien ¿verdad? Bah, no importa. Sí, yo vi al Mesías. En dos ocasiones. Y no creo más en Dios que si hubiera visto a Jesucristo en persona. ¿Satisfecho?

-S: No comprendo...

-B: Porque no hay nada que comprender. No asumo que un efecto proceda necesariamente de una causa asumida. Eso es todo. Lo que quiero decir es que a mis ojos, Raphaël podría demostrar tanto la existencia de Dios como la de Buda, Alá, etc...

-S: ¡Pero eso es lo que quiero decir! Sabemos que tanto Dios como Alá son distintas formas de referirse a lo mismo...

-B: Déjame terminar, Raphaël también podría demostrar que todo esto carece de sentido.

-S: ¿Y cómo es eso?

-B: Porque sencillamente su existencia no es una prueba de la existencia de Dios. Podría sencillamente tratarse de un ser surgido de la Tempestad, de un impostor. O de un Arcángel, como dicen muchos. La existencia de lo que tú llamas “Dios”, la existencia del Ser y del Verbo se sitúa más allá de la simple existencia de Raphaël. ¿Conoces la teoría que circulaba en Toulouse hacia 1950?

-S: No me encontraba en Toulouse en esa época...

-B: Pues decía lo siguiente: Durante mucho tiempo se pensó que Raphaël era el hijo de Caronte y la Dama del Destino. La idea en sí misma es algo excepcional ¿verdad? Aunque carece de sentido, en sí misma es bastante atractiva. Otros podrían tomarla como una especie de alegoría...

-S: Me temo que no comprendo...

-B: Me temo que nos hemos perdido divagando sobre el sexo de los ángeles. Si supieras la de noches estériles que he pasado tratando de explicar estos conceptos...Hablemos mejor de tu Necrópolis ¿quieres? Jamás he ido a Rennes.

-S: ¿Rennes? Co...como deseáis. Es una ciudad maravillosa, aunque afligida por el conformismo de un plan estrictamente arquitectónico. Como debéis saber, la ciudad fue arrasada por un gigantesco incendio hacia 1720 en el mundo mortal, y cuyas consecuencias se extendieron hasta la Tierra de las Sombras.

Capítulo Segundo:

Donde se evoca la emancipación de Rennes y su status como ciudad franca. Las comparaciones resultantes.

-B: ¿Podrías decirme más sobre ese incendio?

-S: Bien...digamos que la Necrópolis de Rennes siempre ha estado llena de Renegados hasta el borde. Para mí es una de las principales diferencias con Toulouse, además de las diferencias adicionales entre Herejes y

Renegados. Los Renegados desean destruir la sociedad pacientemente establecida por la Jerarquía, no porque piensen que esté equivocada, sino porque creen que es una sociedad injusta y anticuada. Son revolucionarios, no idealistas.

-B: Pareces tener una gran admiración por ellos...

-S: No es ningún secreto para mí. Aunque jamás he tomado parte activa en sus acciones, siempre he apoyado su causa...pero volvamos a la pregunta inicial, si me permitís. En 1720 la Necrópolis todavía se encontraba en manos de la Jerarquía, con dos mil años de relaciones apasionadas, cargadas de pena y rencor. Rennes jamás ha llorado por su libertad perdida. Los primeros Sin Reposo que se asentaron en el asentamiento de l'Ille y de la Vilaine tenían fuertes relaciones con los druidas galos, relaciones a las que la Jerarquía puso un fin casi definitivo cuando se extendió por la región con la llegada de las legiones de Julio César. Durante esta época los Sin Reposo sólo se comunicaban con los Vivos por cuestiones prácticas, honrando los términos de un antiguo pacto actualmente olvidado. Jamás he conseguido descubrir la verdadera naturaleza de sus condiciones. Probablemente se mantuviese sobre una creencia mutua y respetuosa. Sólo los druidas más ancianos se comunicaban con los fantasmas, pero después de algunos intercambios fructíferos, terminaron abandonando la región y dirigiéndose a las tierras del norte, donde esperaban embarcarse hacia las Costas Lejanas de los galos, a pesar de la presencia del Redentor.

-B. ¿Crees en la existencia de esa entidad legendaria?

-S: He visto algunas cosas...cosas que me han convencido definitivamente en que se trata de un ser real.

-B: ¿Qué clase de cosas?

-S: Es mi turno de guardar silencio, ¿no? Si realmente queréis saberlo, he visto el famoso farol del que hablan las leyendas, perdido entre la niebla, durante la época del Cuarto Maelstrom. Entonces todavía era bastante joven, y acababa de morir. Pero sé que lo vi. No se trataba de una "alegoría", Bernardin. ¿Por qué creéis que sobreviví hasta hoy? Porque no vi demasiado. No debéis olvidar que Bretaña es una tierra de leyendas...he hablado con changelings ¿sabéis? En Carnac, donde hay miles de dólmenes. Durante una noche entera estuve con ellos. Permanecí durante tres años en una granja abandonada cerca de l'Anse de Sennival, en el Cotentin. Allí también contemplé maravillas que no os podéis ni imaginar. Recorrí los yermos vacíos, congelado por un viento que no podía sentir, temblando de terror, perseguido por monstruosidades sin nombre. Pero sobreviví, Bernardin.

-B: Mi intención no era ofenderte, Stephen. Perdona mi escepticismo de viejo desconfiado. Yo también he visto cosas, así que no haremos un concurso de quien



se ha encontrado con el suceso más inexplicable o maravilloso, pues todo el mundo sabe que el mundo está lleno de más misterios de los que los vivos conocen. Paradójicamente, y a pesar de todo lo que te haya dicho, estoy persuadido de que estamos más cerca de la esencia misma de la existencia de lo que jamás estarán los vivos. Volvamos a Rennes...

-S: ¿Dónde estaba? Ah sí, el incendio. Cuando los Jerarcas llegaron a Rennes, las relaciones entre los Sin Reposo y los druidas cesó bruscamente, al menos en apariencia. No me sorprendería que hubieran mantenido contacto de forma completamente clandestina. Los druidas galos terminaron desapareciendo y los cultos paganos con ellos. Los fantasmas locales relacionaron la presencia de la Jerarquía con los romanos, por lo que jamás perdonaron lo que había ocurrido. La Jerarquía había destruido sus creencias y sus esperanzas. No obstante, igual que había ocurrido en otros lugares, la cultura gala y la cultura romana terminaron mezclándose y la región experimentó lo que muchos recuerdan como una edad dorada. Pero sabemos que no fue así. Los primeros Sin Reposo opusieron siempre una resistencia pasiva hacia la Jerarquía que culminó en 1720. Hasta entonces la ciudad había visto una sucesión de golpes de estado y de manipulaciones secretas, orquestadas por multitud de facciones más o menos rivales. Uno de los Jerarcas, cuyo nombre no recuerdo, realizó un discurso sarcástico sobre este tema, poco antes del incendio que provocaría su destitución. En el discurso destacó el hecho de que los fantasmas de Rennes, atrapados en una batalla de veinte siglos, se comportaban como los vampiros del mundo de los vivos. La ironía de la situación residía en que nunca habían existido muchos vampiros en Bretaña, “por lo que honestamente podemos decir que nos hemos encargado de que su presencia no sea necesaria” añadió el Anacreonte “basta con el reflejo de nuestra influencia putrefacta en el mundo para compensar”. De esta forma, en 1720 la mayoría de los Renegados se habían puesto de acuerdo para derrocar la presencia de la Jerarquía en la Necrópolis, impotente para resistir la amenaza representada por los Espectros. Entre sus filas los Renegados contaban con Artesanos, Furias y Titiriteros que contribuyeron a la causa. Algunos Changelings, con los que los Renegados mantenían buenas relaciones, también prestaron su ayuda. A pesar de las reticencias, los Sin Reposo pasaron a la acción y poseyendo a varios mortales de voluntad débil, devastaron totalmente la ciudad de los Vivos, a pesar del peligro. Construida principalmente con madera, la ciudad ardió durante seis días, y con ella desaparecieron numerosos Grilletes, arrojando a muchos Sin Reposo a la confusión total. Los Jerarcas, entre cuyas filas se encontraban Soñadores y Oráculos que habían intentado avisar a los demás de la destrucción, fueron despiadadamente masacrados.

-B: ¿Oráculos?

-S: Sólo los que colaboraban con la Jerarquía. Sabéis tan bien como yo que esto ocurría a menudo y sobre todo después del desmantelamiento de los Gremios.

-B: Estoy sorprendido por este acontecimiento...yo creía que hasta en Bretaña los Oráculos eran fieles a la Dama del Destino.

-S: No veo que este hecho sea contradictorio.

-B: La Dama del Destino siempre ha servido a la causa de los oprimidos.

-S: Pudiera ser, aunque permítame que lo dude, pero en cualquier caso esto demuestra que el sentimiento no era recíproco. Poco importa ya...pero este acontecimiento inició una nueva era en la historia de nuestra Necrópolis. El incendio contribuyó indirectamente a aumentar las filas de los Renegados, que se hicieron dueños de la ciudad. Se instauró una especie de senado, y por primera vez los Sin Reposo fueron libres para elegir a sus representantes, uno por cada Gremio. Así entró la democracia en Bretaña, casi setenta años antes de la Revolución en el mundo mortal. Todavía hoy se mantiene el mismo sistema en Rennes, gracias a estos Renegados que no parecen ser de vuestro agrado.

-B: ¡De ningún modo! Se trata de una divergencia de puntos de vista, nada más. Jamás se me ocurriría criticar a la única fuerza que ha sido capaz de derrotar a la Jerarquía por sus propios medios y de forma tan definitiva...

-S: Olvidáis al Rey Nada.

-B. Cualesquiera que sean los errores que podamos atribuir a los miembros de la Jerarquía no debemos olvidar jamás que son fantasmas como nosotros. Los Espectros representan el mal, Stephen, y contra ese mal nada podemos hacer.

-S: Supongo que tenéis razón.

-B: Esperemos que no...Bah, dejémonos de pensamientos pesimistas y despejemos este ambiente cargado. Contempla esa montaña ante nosotros ¿No habías contemplado algo tan hermoso, tan sencillo, tan evidente? Incluso desde nuestra perspectiva, el tiempo no puede alterar su pureza. Es uno de los raros momentos en que nuestra condición me parece aceptable. Pero continúa, por favor, te he interrumpido.

-S: ¿Qué más queréis saber? Ya he contado lo esencial.

-B. Háblame de la Necrópolis, de su atmósfera, de los fantasmas que la habitan...¿De verdad es...tan diferente?

-S: Eh, bien...digamos que no se parece a nada conocido, en efecto. A pesar del incendio, la ciudad ha mantenido un aspecto inimitable. En el mundo mortal Rennes ha sido reconstruida de una forma muy clásica, con calles rectilíneas, altas mansiones de granito ornamentadas con balcones y columnas. Algunos edificios

se salvaron del incendio y fueron integrados armoniosamente en el conjunto, junto a los edificios modernos que se construyeron después. En nuestro mundo el paisaje parece más iconoclasta, aunque sigue en armonía con el espíritu de la ciudad. Antiguos edificios desaparecidos en el mundo mortal han aparecido en el nuestro, pero la mayoría son sólo pálidos reflejos que se superponen a las construcciones modernas.

-B: Da la impresión de tratarse de algo un poco surrealista.

-S: Es una descripción bastante acertada. Lo más sorprendente es la sensación de libertad incomparable: todos son libres de elegir su destino. No hay Legionarios, ni Patrullas. Es bastante difícil de concebir.

-B: Sí que podemos. Aquí mismo...

-S: No es lo mismo. Todas las Necrópolis francesas han estado, en un momento u otro, sometidas a la autoridad de la Jerarquía. Rennes es la mejor prueba de que esa situación no es irreversible.

-B. ¿No? No estoy del todo convencido. Hablemos un poco de la ciudad en sí.

-S. Los fantasmas de Rennes han instalado su Ciudadela en el ayuntamiento de la ciudad. La Ciudadela de la Jerarquía había sido construido bajo los cimientos del Palacio de Justicia, construido en el siglo XVII y que hoy se encuentra abandonado. Debo decir que los Maniqueos lo incendiaron recientemente en el mundo

mortal, como una forma de decir a los Jerarcas que todo había terminado.

-B. ¿Y los Renegados no desaprueban ese tipo de procedimientos?

-S: Ciertamente. La influencia de los Maniqueos está mal vista entre las clases dirigentes. Espero que no sea demasiado tarde para ponerle remedio. Estos nuevos Herejes han convertido nuestra Necrópolis en una de sus principales fortalezas. Su técnica es sencilla pero bastante eficaz. Se infiltran en las estructuras existentes y las ponen a prueba para demostrar su inutilidad. En Rennes, sus críticas son bastante injustificadas, porque los Renegados gobernantes, los siete senadores, posee un papel muy limitado sobre la política local. En verdad no existe un auténtico poder local, por lo que todo el mundo parece satisfecho. Los fantasmas de Rennes nunca han abandonado sus convicciones. Rechazan cualquier tipo de autoridad fuerte, porque creen que se presta al abuso. Por mi parte en general comparto su opinión. No aspiramos a ser liderados, sino a ser guiados, necesitamos maestros sabios, no jefes implacables. Por esta razón los Maniqueos no han tenido la menor dificultad en ser aceptados por la población, mientras que en Nantes o Brest, la situación parece encaminada hacia la guerra civil.

-B: Ya que abor das la cuestión, me gustaría que me hablaras un poco de los Serafines. ¿Por qué crees que nunca han conseguido instalarse con fuerza en la región?



-S: En mi opinión porque nunca los hemos necesitado. Los Serafines se limitan a radicalizar las ideas de los Bogomilos y afirman ser los únicos Herejes "auténticos", mientras que los demás han sido de una u otra manera corrompidos por la Jerarquía. Nunca me han gustado las filosofías tan radicales en las que el bien y el mal son dos nociones bien definidas, separadas por una barrera infranqueable. Sólo creo en una cosa, la libertad. Y creo que la mayoría de los Sin Reposo de Rennes comparten mi punto de vista.

-B: Perdona que te interrumpa otra vez, pero me parece que deberías reflexionar sobre lo que has dicho.

-B: ¿Por qué me dices eso?

-B: Olvidalo (...) Antes has mencionado Nantes y Brest y ahora me interesaría que me hablaras un poco de esas ciudades...

No sabía qué decir. Era evidente que me estaba enfadando cuando normalmente tengo un carácter tranquilo y reservado. Una vez más, mi Lado Sombrio intentaba sutilmente tomar el control de mis emociones. Me estaba enfureciendo, diciendo medias verdades, hablando de cosas que no comprendía. Conocía perfectamente ese sentimiento de euforia colérica, ya que había sufrido varias crisis en el pasado. Tenía que detenerlo. Me maldije en voz baja. Mi alter ego se hizo más discreto pero podía sentir su presencia, escondido en la oscuridad de mi alma, alimentándose de mis menores defectos. Ya me había costado bastante caro, y debido a estos pequeños estallidos había tenido que huir de Francia. Me encontraba dividido por ese combate interno, y también desanimado. Tenía que continuar. Bernardin, intrigado por mi silencio, me miró fijamente. De alguna forma, comenzaba a darse cuenta de lo que me ocurría "Tengo una idea mejor..." dije regresando hacia el claustro de la abadía, donde podía controlarme mejor. El silencio de Bernardin constituyó todo un alivio. Me arrodillé en la tierra e introduje la mano en un pequeño hueco horadado en el muro, de donde extraje un tomo gastado, con páginas carcomidas. ¡Cómo me había gustado ese libro! Sin embargo, desde hacía tiempo esas cosas habían comenzado a perder su atractivo para mí. Se lo ofrecí a Bernardin. "Pág. 146", le dije, "Atlas geopolítico de la Francia de las Sombras" leyó "Varios autores. ¿Son amigos tuyos?". No le dije que había robado el libro a un Sin Reposo que había sido mi compañero de viaje. "No, la verdad es que lo encontré". Bernardin enarcó una ceja. Evidentemente no creía del todo lo que le estaba diciendo. "Veamos un poco...dijiste página 146?"

Para que el relato conserve cierta coherencia he tenido que intercalar en el medio de este documento los pasajes del atlas que Bernardin debió leer. Me he tomado la libertad de añadir los pasajes sobre las Necrópolis del

sur, Burdeos y Perpiñán, así como los datos referentes a La Rochelle.

-Nota de Etienne de Souvray

El Oeste Místico

Rennes

El último punto sobre el que es necesario pasar, es que la Necrópolis de Rennes sólo está situada a unos cincuenta kilómetros del muro de Varennes y esta proximidad tiene ciertas desventajas. La amenaza espectral, más presente que nunca, ha dejado perplejos a los Senadores: ¿Es necesario realizar una incursión para rechazar a los invasores que se están reuniendo más allá del muro, esperando abrir una brecha? ¿O por el contrario lo mejor es consolidar el muro y fortificar Rennes? Los Señadores Weiner y Guerdeneq, representantes respectivos de los Gremios de Perdonadores y de Heraldos (los dos Gremios más influyentes en la actualidad) han propuesto una solución intermedia. "De todas formas, el muro no durará muchos años", según han declarado. Han propuesto cerrar las brechas que están comenzando a aparecer y construir puestos avanzados entre el Muro y la Necrópolis, fortificándolos contra toda eventualidad. Los Maniqueos han acogido esta proposición con escepticismo. A sus ojos, la invasión espectral es imposible de detener.

Brest

A ojos de los visitantes, Brest es una Necrópolis en estado de asedio. Completamente fortificada, la ciudad está provista de un impresionante sistema de defensa y los Sin Reposo locales se encuentran constantemente a la defensiva. Es necesario decir que la ciudad acaba de sufrir una guerra civil que la ha dejado completamente exhausta. A pesar de su considerable influencia, los Maniqueos han sido públicamente expulsados de Brest, después de un intento fallido de apoderarse de la ciudad, y que según el Anacreonte David fue sólo la responsabilidad de un "puñado de agitadores descontrolados". Aunque parece que los Maniqueos están tratando de recuperar su credibilidad, el resultado es que en Brest se vive una atmósfera de paranoia y desconfianza como en ninguna ciudad de la Jerarquía. La desesperación impregna sus muros como un veneno nauseabundo. La ciudad se encuentra atrapada por el miedo y la confusión, y los rumores de infiltración espectral surgen de todos lados mientras nadie hace nada para solucionar la situación.

Algunos fantasmas han preferido abandonar la ciudad por el mar, siguiendo los consejos de los Maniqueos, en busca de un lugar mejor. Los que se quedan aceptan de mejor o peor grado impuesta por los

cinco Anacreontes. La política en vigor es una mezcla de herejía inconsciente y de autoritarismo fascinante. Bérangère Terrenoire, que se sienta en el Trono de las Aguas Ardientes, es sin duda el personaje más influyente de la ciudad. También pertenece al Gremio de los Perdonadores, y siempre lleva una máscara negra.

A pesar de su historia agitada (la ciudad ha servido en muchas ocasiones de refugio para los Serafines), Brest ha renegado por completo de sus antiguos valores. Ya no se considera parte de la herejía de los Serafines, sino que se adhiere oficialmente a la Jerarquía o a los Maniqueos.

Algunos lugares de interés: el castillo del siglo XV que alberga el Museo de la Marina en el mundo mortal sirve como Ciudadela ("la única cosa que permanece en la ciudad", dijo un visitante) y la Torre de la Motte-Tanguy, símbolo del pasado militar de la ciudad, y que ha sido transformada en prisión fantasmal, gracias a técnicas olvidadas que recuerdan a las empleadas por los Jerarcas de Marsella en el Castillo de If.

Bérangère Terrenoire vivió en la época del Renacimiento. Cuando era una niña jugaba en la calle y fue atacada y violada por un joven borracho de unos veinte años. Se trataba de Roland Terrenoire, hijo de un rico mercader y terrateniente. Bérangère ocultó su dolor en lo más profundo de ella misma, pero buscó la identidad de su violador para poder vengarse. Con diecinueve años lo sedujo y se casó con él y pensaba matarlo tras hacerle sufrir durante quince años. Sin embargo, su marido terminó descubriendo el engaño y en medio de un acceso de rabia la golpeó hasta matarla con un candelabro.

La sed de poder y el deseo de venganza de Bérangère perduraron tras su muerte, gracias a su costumbre de ocultar sus pasiones oscuras, y pudo aprender muy fácilmente el Arcano Castigar (todas las tiradas cuando utiliza este Arcano tienen -1 a la dificultad). Pronto se unió al Gremio de los Confesores y ascendió fácilmente dentro de la Jerarquía.

Conducta: Conformista

Naturaleza: Visionaria

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Consciencia 4, Pelea 1, Esquivar 1, Empatía 5, Expresión 4, Intimidación 2, Callejeo 3, Subterfugio 5, Artesanía 1, Etiqueta 5, Armas de Fuego 3, Liderazgo 5, Meditación 4, Armas C.C. 1, Interpretación 1, Reparaciones 1, Sigilo 4, Burocracia 5, Enigmas 4, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 1, Ocultismo 2, Política 5, Ciencias 1

Arcanos: Castigar 5, Fatalismo 2, Lamento 4, Red Vital 4, Pandemonium 4, Fantasma 2, Titeres 3, Usura 3

Pathos: 9

Fuerza de Voluntad: 10

Trasfondos: Eidolon 5, Morada 4, Memoriam 2, Posición 5, Aliados 4, Contactos 5, Recursos 5

Apariencia: Su rostro está recubierto por una larga máscara negra y siempre lleva un largo manto negro de estilo victoriano.

Consejos de Interpretación: Permanece siempre atenta, tómate tu tiempo para hablar y reaccionar. Mantén la mirada alta, pues siempre te sientes superior a tus interlocutores.

Nantes

A imagen de su reflejo en el mundo mortal, la Necrópolis de Nantes siempre ha disputado a Rennes su título de capital de Bretaña. Es necesario decir que esta ciudad orgullosa y altanera casi siempre ha estado involucrada de una u otra forma en los grandes acontecimientos que han modificado el paisaje de la Francia de las Sombras. La Herejía de los Bogomilos, después la de los Serafines, han recibido una acogida favorable. Los Anacreontes de Nantes, que han gobernado durante más de mil años, han tomado parte en discusiones sobre la conveniencia de abrir el Muro.

A semejanza de Brest, Nantes ha sufrido los efectos de una terrible guerra civil, iniciada por la acción conjunta de los Espectros y los Maniqueos. Sólo la excepcional personalidad de uno de sus dirigentes, Francisco II, último Duque de Bretaña, permitió a los fantasmas de Nantes sobrevivir. A menudo criticado y en ocasiones tachado de impostor, Francisco II ocupa el Trono del Silencio, y desde luego se parece al Duque Francisco que perdió la Guerra de la Locura que le enfrentó a la Regente Ana de Beaujeu y murió, por su propia mano, seis semanas después. Actualmente es un soberano reconocido, antiguo compañero de Guillaume de Varennes, ha conseguido en muerte el éxito que no consiguió en vida, así como los otros ocho (Nantes es una de las raras Necrópolis que no ha suprimido ningún trono) se encuentra en el impresionante castillo de los Duques de Bretaña, adoptado como Ciudadela tras su construcción.

¿Qué ocurriría si la famosa espada de Francisco II, símbolo de su autoridad real, desapareciera? Está claro que la posición del Anacreonte sería pronto amenazada. Uno de los consejeros de confianza de Francisco se acerca a los Pj y les encarga recuperar el precioso artefacto, probablemente robado por un rival demasiado ambicioso (los dos Monitores han sido asesinados). Y devolverla a tiempo antes de que el gobierno de la ciudad caiga en el caos y se desencadene una nueva guerra civil.

Conciliador pero autoritario, soñador pero eficaz, Francisco II casi ha conseguido eliminar a los Espectros que infestan la ciudad mediante una alianza con los Maniqueos, un pacto que sus pares le reprochan (teniendo en cuenta que Francisco II aceptó la alianza sin consultarles). Sólo una cosa impide a los siete atacar a su rival superior, la perspectiva de una nueva guerra civil (los Maniqueos están dispuestos a volver a tomar las armas a la menor ocasión).

Concluimos con una sorprendente curiosidad: La catedral de Saint-Pierre de Nantes ha sido declarada “zona prohibida” por un antiguo decreto respetado en apariencia, y que alberga los últimos Grilletes de Francisco II, la tumba que alberga sus restos y los de su mujer Margarita de Foix, y en la que también se encuentra su espada de batalla, una hoja excelente que salvó a menudo su vida, así como todos los despojos de un pasado actualmente olvidado. Se dice que el lugar está guardado por dos Monitores impasibles, curtidos por varios siglos de experiencia en su puesto. Según la leyenda, Raphaël se apareció en este lugar en varias ocasiones.

El Sur Sagrado

Burdeos

burdeos es una ciudad llena de contradicciones. La historia de esta Necrópolis es una sucesión de cambios sin concluir, retrocesos y profundas dudas. Actualmente es la única ciudad del sur que sigue utilizando un sistema de “dominios”, un sistema que incluso los Jerarcas más rígidos de las Necrópolis han renunciado a aplicar. A pesar de sus frecuentes negaciones, la Necrópolis de Burdeos es considerada como la rival de Toulouse y siempre se ha tomado como una cuestión de honor contrarrestar las decisiones de su vecina. Después de que emergiera la herejía de los Bogomilos, Burdeos, al contrario que Toulouse, fue una de las primeras ciudades en seguir su causa. No olvidemos que Toulouse, aunque posteriormente se convertiría en la capital de los Bogomilos, no cedió a sus asaltos más que por la fuerza de las circunstancias.

Paradójicamente, Burdeos fue una de las últimas ciudades en aceptar la presencia de los Serafines, que para la mayoría de las ciudades del sur personificaban la renovación de la herejía cátara. Se dice que si Burdeos no hubiera solicitado la ayuda de las Necrópolis de Marsella y Lyon, los Jerarcas de la ciudad habrían comenzado la mayor guerra civil jamás vista en toda Francia. Sin embargo, los Serafines siguen presentes y celebran el culto de Raphaël como en ningún otro lugar, mientras que los representantes de la Jerarquía se consideran los

gobernantes más liberales del sur, no sin haber aplastado previamente más de diez golpes de estado y de conspiraciones políticas.

Poco tiempo después de la desaparición de Caronte, que despreciaba a la mayor parte de los fantasmas de Burdeos, la Necrópolis comenzó a debatir sobre la conveniencia de abrir el Muro si era atacada por otra facción, al contrario que el resto de las ciudades del sur, más por espíritu de contradicción que por cualquier otro motivo. También durante esta época, la ciudad sufrió varias incursiones espectrales. Actualmente la situación no se encuentra estabilizada, y los espías del Rey Nada constituyen una amenaza incluso para la Ciudadela. La Necrópolis, como ya se ha mencionado, se encuentra dividida en dominios, que a menudo sirven como embajadas para otras Necrópolis.

Burdeos es una de las pocas Necrópolis donde todas las facciones, incluyendo las del Olvido, pueden expresarse de forma más o menos libre. Los Jerarcas de Toulouse han expresado públicamente su inquietud sobre este hecho, y acusan a sus homólogos bordeleses de haber cedido ante las fuerzas del Soberano Maldito. Asimismo, la mayoría de las Iglesias se encuentran en manos de los Serafines, mientras que la zona del Triangle se encuentra bajo el dominio de la Jerarquía, mientras que en el Gran Teatro alberga a los únicos representantes franceses de los terribles Abogados -una secta de Herejes, en la que los Maniqueos se inspiraron, aunque lo deniegan- y la mayoría de los barrios del río Garona se encuentran patrullados por cohortes de Espectros, que parecen sentirse en casa.

El Consejo de Burdeos se reúne en el Hotel de la Bourse, en la antigua Plaza Real, cerca de las zonas controladas por el Rey Nada. Está formado por cuatro Jerarcas más o menos solidarios, entre los que se encuentra el tristemente célebre Doctor Vaillance, un psicópata henchido de orgullo, que según los rumores se encuentra al servicio del Rey Nada. Algunas voces sarcásticas dicen que en el futuro revelará su verdadera fidelidad, y en secreto un Círculo de Magistrados prepara su destitución.

El Doctor Vaillance fue un gran cirujano del siglo XVIII. Sin embargo, su adicción por la absenta le hizo cometer varios errores sobre algunos de sus pacientes. Su orgullo no le permitió admitir su problema, por lo que hacía desaparecer los cuerpos que atestiguaban sus fallos. Cuando su superior descubrió los hechos, obligó al Doctor Vaillance a suicidarse para que el escándalo no le afectara. Parece que el mismo orgullo le llevó a rechazar a la Jerarquía, por lo que terminó ofreciendo sus servicios al Rey Nada.

Conducta: Hosco

Naturaleza: Solitario

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 3, Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 4, Consciencia 3, Esquivar 3, Expresión 3, Callejo 2, Subterfugio 3, Conducir 2, Etiqueta 2, Armas de Fuego 1, Liderazgo 2, Armas C.C. 3, Sigilo 3, Burocracia 1, Enigmas 4, Investigación 1, Lingüística 3, Medicina 5, Ocultismo 2, Política 4, Ciencias 3

Arcanos: Argos 1, Materializar 5, Fatalismo 2, Lamento 1, Moliar 4, Fantasma 3, Titeres 2, Usura 2

Pathos: 9

Fuerza de Voluntad: 6

Apariencia: Un hombre de edad media terriblemente gordo y de mirada viciosa, que se rasca constantemente la garganta y continúa vistiéndose a la moda del siglo XVIII. Siempre lleva un maletín con sus instrumentos quirúrgicos.

Consejos de Interpretación: Eres el mejor en lo que haces, y lo sabes. Siempre estás listo para atacar los puntos débiles de una persona para probar su valía. Nadie descubrirá tu relación con el Rey Nada, siempre se te ha dado bien el teatro.

Pasiones: Beber absenta (Deseo 4), Ser reconocido por sus habilidades (Avaricia) 5

Grilletes: Una destilería clandestina de absenta 4, su tumba en el jardín de su antigua casa 3, su nombre grabado en una placa de mármol en la escuela de medicina 4

Angustia: 8

Lado Sombrio: el Verdugo

Espinas: Infamia, Aura de Corrupción, Lapsus, Desafío irresistible

Pasiones Oscuras: Gozar con el dolor (Deseo) 3, Torturar sin motivo (Dolor) 1, Manchar la reputación del Doctor Vaillance (Envidia) 3

Perpiñán

La Necrópolis de Perpiñán nunca ha ejercido una influencia importante en la Francia de las Sombras, salvo a nivel espiritual. La ciudad siempre ha estado impregnada de cierto misticismo, como atestiguan los infructuosos asaltos del Inquisidor Luciano Saronax, que se enfrentó a una valerosa resistencia y a su espíritu independiente, que culmina en la propia estructura del lugar, desprovisto de Ciudadela. El Palacio de los Reyes de Mallorca, una gran plaza fuerte de ladrillo rojo construida alrededor de un patio lleno de arcos, no constituye una amenaza salvo en caso de ataque exterior, cuando se convierte en un bastión de resistencia. Tras sus muros, protegidos por extraños artefactos, los Serafines se refugiaron y rechazaron a la Jerarquía en terribles batallas durante el siglo XIX.





Otra particularidad es que la Necrópolis no está dirigida por un grupo de Anacreontes, sino por un Consejo Místico, compuesto únicamente por Oráculos y Soñadores. Se dice que estos Sin Reposo fomentan los contactos con los Vivos, principalmente a través de la Cofradía de la Santa Sangre. Los miembros de esta organización, cuyo cometido es confortar y ayudar a los condenados a muerte, actualmente han reforzado sus antiguas tradiciones. Se cree que estos fantasmas tratan de entrar en contacto con los condenados que ayudaron a sus antepasado, y entre ellos se encontrarían vampiros Nosferatu perseguidos por la Inquisición, que a cambio protegen los Grilletes de los Sin Reposo (esta situación parece repetirse en Lyon, pero con los vampiros Giovanni).

En el plano arquitectónico también destaca, aparte del famoso Palacio ya citado, la catedral de Saint-Jean, con la estatua del Cristo Devoto, y que en nuestro mundo fantasmal es irreconocible. Como todas las catedrales de la Tierra de las Sombras, presenta las señales de una inminente destrucción, con su fachada erosionada, las vidrieras rotas o torcidas, ventanas y portales dañados, pero que no obstante no impiden que los Serafines locales celebren su culto a Raphaël, que según se dice, se ha manifestado en varias ocasiones.

La Rochelle

Los Sin Reposo de esta Necrópolis se han mostrado indiferentes a los acontecimientos que ha conocido su ciudad en el mundo mortal. Arrasada por el Cardenal Richelieu en 1628, el casco viejo ha conservado en la Tierra de las Sombras un aspecto medieval, recuerdo del esplendor pasado de la ciudad. Como sus homólogas del sur, los Jerarcas de la Rochelle siempre han manifestado sus simpatías por la causa herética, lo que les ha ocasionado diversas represalias. Sin embargo, su aparente conformismo puede inducir a error, ya que la ciudad alberga un feroz espíritu de independencia. En ocasiones ha apoyado a Burdeos sobre la cuestión de abrir el Muro, pero al contrario que Burdeos, no ha sido especialmente afectada por las incursiones de los Espectros. Sin oponerse abiertamente a sus vecinos Serafines, los fantasmas de la Rochelle, a imagen de los mortales, siempre han reivindicado su diferencia (la Jerarquía nunca ha conseguido implantarse completamente).

La Necrópolis está dirigida por tres Jerarcas, que han tomado posesión de las cuatro torres de la ciudad para construir sus Ciudadelas. Así, la torre de Saint-Nicolas, la torre de la Cadena y la de la Linterna han sido transformadas en auténticas fortalezas, que sus propietarios sólo abandonan para reunirse en el antiguo ayuntamiento. Las leyes de los fantasmas de la Rochelle a

menudo parecen severas para el visitante, sobre todo para una Necrópolis con reputación de libertad, pero para proteger su independencia, la ciudad tiene que reforzar su seguridad.

Los pocos espectros que se aventuran en este lugar se arriesgan a la destrucción. Los prisioneros son enviados a la isla de Ré, unida por un puente a la ciudad, y que los Sin Reposo no dudan utilizar como cárcel y sala de torturas. Aunque sus vecinos desaprueban sus métodos, lo cierto es que no puede negarse que la Necrópolis de la Rochelle goza de cierta prosperidad y tranquilidad, puesto que todas las amenazas espectrales han sido rechazadas.

Atlas geopolítico de la Francia de las Sombras.
-Varios autores.

Capítulo Tercero

Donde se trata sobre la Necrópolis de Toulouse, en medio de un intenso debate.

Bernardin me devolvió el tomo, sonriente. “Muy interesante, aunque hay varias inexactitudes y errores”, me comentó.

-S: Supongo que te refieres al pasaje sobre Burdeos...

-B: Efectivamente. Tus autores parecen sugerir en primer lugar que Toulouse resistió valientemente al ataque de los Bogomilos antes de sucumbir a sus golpes. La verdad es que el golpe fue asestado desde el interior, como ocurrió en Albi. Fue una invasión sigilosamente preparada; mucho antes de que se abrieran las puertas de la ciudad, los Bogomilos habían convencido a varios dirigentes de la justicia de su causa.

-S: ¿Así surgieron los Serafines, no?

-B: Es una forma de ver las cosas. La verdad puede tomar varias formas, ¿no crees? Toulouse es sin duda la Necrópolis más importante de Francia, más importante que París, porque es el centro espiritual del país. Caronte se dio cuenta de este hecho cuando sus emisarios le hablaron del modo en que habían sido recibidos tras la firma del famoso tratado...

-S: ¿El Tratado significó el fin de los Bogomilos?

-B: Eso mismo. Los enviados del Emperador creían que habían llegado a un territorio conquistado, por lo que esperaban como mínimo cierta resistencia pasiva por parte de los Anacreontes Bogomilos a la hora de firmar el tratado. Pero ocurrió todo lo contrario. Los Jerarcas fueron tratados con una deferencia jamás conocida en Francia, incluso en ciudades como Lyon y París, que apoyaban por completo la causa de la Jerarquía. Los dirigentes de Toulouse mostraron una nobleza

inesperada y un coraje que impresionó a los enviados. Al firmar el tratado los Bogomilos se suicidaban y ellos se salvaban. Tuvieron una peculiar forma de actuar.

-S: Pero los más fanáticos y los más inteligentes sin duda ya sabían lo que iba a ocurrir...

-B: Yo creo que al principio no eran una mayoría. Los fantasmas que rechazaron el tratado y se unieron a la causa de los Serafines eran muy jóvenes, carentes de experiencia, y no querían que el sueño de sus antepasados se extinguiera, aunque hubiera sido traicionado por ellos. Habían perdido la esperanza.

-S: Esa desesperación parece haber afectado periódicamente a vuestra Necrópolis, pero la ciudad siempre ha conseguido renacer de sus cenizas...

-B: Tras la desaparición de Guillaume Varennes, la esperanza jamás ha vuelto a Toulouse. Su pretendido suicidio, o peor todavía, ha afectado a los fantasmas de la ciudad y sus implicaciones han sido demasiado numerosas y evidentes para negarlas. Sin embargo, respecto al resto, tienes razón, pues desde la firma del tratado, la moral cayó a su punto más bajo. Nuestra gloriosa Necrópolis había renunciado a sus sueños como quien derrumba un castillo de naipes “quimeras absurdas que se llevó el viento”, como dijo un poeta de la época. Sin embargo, olvidaba el remarcable espíritu de adaptación de los Sin Reposo de Toulouse. Dos siglos después, gracias sobre todo a la acción de Guillaume, el estandarte de nuestra ciudad resplandecía de nuevo, y bajo él se reunieron todas las Necrópolis del sur. En aquella época sufrimos los ataques de Luciano Saronax como un homenaje, pues era un reconocimiento de nuestro poder y de los temores que despertábamos en la Jerarquía.

-S: ¿Nunca dudastéis?

-B: Desde luego que sí. Unos meses antes del milagro que representó para nosotros la aparición de Raphaël, estábamos a punto de rendirnos. Las Legiones de Saronax poseían una feroz determinación. Era un jefe militar competente, y además un terrible estratega. Caronte no lo había elegido al azar.

-S: Pero llegó 1792...

-B: Una fecha clave en nuestra historia y la historia de la Francia de las Sombras, no lo dudes. Todavía vemos las repercusiones actualmente.

-S: Sin embargo, los Maniqueos parecen ignorarla...

-B: Sin Raphaël, ellos no existirían hoy. O por lo menos bajo su forma actual. El sur de Francia habría quedado completamente en manos de los Jerarcas. No olvidemos que apenas unos meses antes, Necrópolis como Burdeos y Montpellier se rindieron al enemigo.

-S: Y Guillaume. Parece que lo reverenciáis como un santo. No todo el mundo comparte el mismo punto de vista...

-B: Conocí personalmente a Guillaume de Varennes. Fue un personaje excepcional, y como él sólo aparece uno cada siglo en todo el mundo, ya sea el nuestro o el de los Vivos. A comienzos del siglo XX, después de su entrevista con Caronte, era el maestro de la mitad de Francia. Los Anacreontes de todas las Necrópolis le rendían homenaje y respetaban su consejo, incluso el terrible Edwin Raskass...

-S: ¿El líder de los Inquisidores de París?

-B: El mismo. Raskass reconoció que Varennes y Raphaël habían puesto de rodillas a los Jerarcas. Recuerda que el propio Caronte acudió en persona para reunirse con Guillaume, un suceso rarísimo en la historia de la Tierra de las Sombras. También parece que Varennes y Raphaël permanecieron en contacto durante la guerra. Nadie conoce la naturaleza exacta de su relación, pero sin duda fueron determinantes. Raphaël no aparecía al azar, contrariamente a lo que a menudo se ha pretendido. Dondequiera que se manifestaba cambiaba el curso de los acontecimientos, y personalmente creo que sus pretendidos milagros formaban parte de una estrategia lógica elaborada por el propio Varennes. Un plan militar...

-S: ¿Era tan justo como se dice?

-B: Nadie puede en verdad confirmarlo. Había sido un joven Bogomilo, uno de los primeros Serafines, un poder que era necesario tener en cuenta en Toulouse a finales del siglo XV. Sin duda alguna, un visionario. Poseía un poder de convicción extraordinario. Cuando recibió a Caronte trescientos años más tarde, mantenía la misma calma que desarmaba a sus adversarios, la misma paz interior. La entrevista fue de igual a igual. No comenzó a cambiar hasta después del encuentro. ¿Sabes lo que había sido en vida? Un campesino, un sencillo campesino. Eso me hizo pensar sobre las historias que se cuentan sobre Gengis Kan. Un origen típicamente oriental...La Rueda Kármica había girado muy lejos.

-S: ¿Qué puedes contarme sobre su suicidio?

-B: Un acto de puro coraje. Se trató de un sacrificio de la naturaleza más noble. Después de su entrevista con Caronte, sabía que tenía que desaparecer. Su papel había terminado.

-S: ¿Coraje? ¿No abandonó sus responsabilidades?

-B: A primera vista puede parecer una huida, pero había comprendido que ya no podía mantenerse en la cima. La historia nos ha demostrado que nadie lo consigue. A lo largo del famoso consejo de Toulouse, donde se decidió la construcción del Muro, mantuvo una calma asombrosa. Sabía perfectamente cuál era su objetivo. Lo había previsto todo, hasta la ceremonia de colocación del último bloque, y se marchó en silencio, lleno de dignidad. Se dice que cuando tuvo noticia de su muerte, Caronte se encerró durante tres días en la Torre de Ónice. Quizás vio en su marcha heroica el presagio de su propia desaparición.

-S: ¿Y ahora?

-B: Conoces la situación actual tan bien como yo, si no me equivoco. Los Jerarcas de Toulouse, que fueron nombrados por él, han intentado gobernar como si nada hubiera ocurrido. Su regreso a un sistema de gobierno de seis Jerarcas es un intento de velar su propia derrota. El Trono de Varennes, el del Destino, permanece vacío en su memoria, pero se trata de un mezquino homenaje. Varennes salvó Toulouse y todo el sur de Francia.

-S: De repente parece muy pesimista...

-B: Desengáñate, Stephen, siempre ha sido así. ¿Qué es lo que tenemos hoy? La frontera entre el territorio de los Serafines y el de la Jerarquía ha desaparecido, pues ambos bandos se enfrentan a la amenaza del Rey Nada. ¿Qué diferencias hay hoy entre una ciudad como Nantes y una Necrópolis como Marsella? Se trata de detalles irrisorios. Los fantasmas se mueven por intereses egoístas y han renunciado a cualesquiera que sean sus ideales.

-S: ¿En qué estado espiritual se encuentra Toulouse?

-B: No puedo asegurarlo con certidumbre. Por lo que he oído decir, los fantasmas del sur tampoco creen en nada. Sólo algunas Necrópolis como La Rochelle y Perpiñán mantienen algo de esperanza, pero más por hábito que por convicción real. Toulouse carece de personalidad y sólo es una Necrópolis cualquiera. Posee su consejo de Anacreontes, algunas sociedades secretas que luchan en la sombra por un futuro mejor...pero la esperanza ha muerto.

-S: ¿Y los Maniqueos?

-B: Se han desviado de los objetivos que se habían marcado en un principio. Sus navíos están preparados, pero no tienen a nadie capaz de manejarlos. Todos los que están dispuestos a seguirles ya han aparecido. Los demás han perdido la voluntad de existir. No esperan nada y aguardan pasivamente la llegada del Olvido, que no tardará en extenderse por el sur. Las profecías hablan de la llegada de un Sexto Maelstrom. Los Oráculos se suicidan, Stephen. ¿Comprendes lo que eso significa? Se inmolan en lugares públicos y lloran lágrimas de sangre. Lágrimas de sangre...la desesperación se hace tan pesada que los propios Vivos se dan muerte sin saber por qué. Toulouse vive sus últimos tiempos y a nadie le importa. Nadie tiene el poder ni el ánimo para poder hacer algo. No te fíes de las apariencias, las cosas no son peores que hace cien o cincuenta años, desde que desapareció Varennes. He conocido otras crisis y ésta no se parece a nada que haya visto. Parece el comienzo del fin del mundo. Los Espectros lo saben, y marchan en medio de nosotros con completa impunidad. He visto cosas muy extrañas. Este Doctor Vaillance, del que habla tu libro, no es un caso aislado. Hay seis como él en Toulouse.

-S: ¿Estáis sugiriendo que...?

-B: Estoy cansado, Stephen. ¿Por qué no salimos de la abadía? Me gustaría contemplar las montañas.

Alarmado por este brusco cambio de humor, miré el rostro de mi amigo. Si hubiera podido llorar, estoy seguro de que lo habría hecho. Mientras atravesábamos los muros de la abadía, le vi asestar un puñetazo furioso y recoger el extremo de su largo manto negro. Miramos las montañas. El sol se estaba poniendo. Por el pequeño camino de tierra que serpenteaba hasta los jardines de la abadía venía una pequeña niña que nos contemplaba tranquila y con cierta curiosidad. Permanecí un momento quieto hasta que me di cuenta de que sólo miraba en nuestra dirección pero no podía vernos.

La niña poseía una especie de belleza celestial y la inocencia brillaba en su mirada. El viento agitaba sus cabellos negros sobre su rostro angelical. Su compañero, un gato siamés de pelaje gris, se frotaba dulcemente contra sus piernas. Ella no se movía y nosotros tampoco. Nos encontrábamos paralizados por la sorpresa. Bernardin debió darse cuenta del mismo detalle que yo, pero no nos movimos.

“Hay algo extraño en esta niña...” murmuró. Como si ella lo hubiera escuchado, dio tres pasos hacia nosotros (ahora se encontraba a cinco metros) y sacó de su bolsillo una pequeña navaja, cuyo filo brilló al sol. Ella nos vio...esta vez estaba seguro. “Vosotros...” murmuró. “Vosotros. Lentamente, apretó el filo de su navaja contra su muñeca y contra sus venas azuladas que palpitaban con vida y juventud. Una primera gota de sangre cayó lentamente sobre la tierra del camino. El gato la lamió con avidez “¡No!” murmuré mientras extendía el brazo en su dirección. Pero ella no me escuchó. Ante nuestras miradas aterradas se cortó la primera vena con un movimiento rápido y seco, haciendo brotar un torrente de sangre roja. “Haréis esto en memoria mía”, murmuró antes de caer al suelo. Su pequeño cuerpo se debilitaba rápidamente pero encontró la fuerza suficiente para cortarse otra vena. Nos encontrábamos completamente hipnotizados por este espectáculo atroz y fascinante, la mancha de sangre que se agrandaba bajo ella, la vida que abandonaba el cuerpo de la niña y su mirada, su mirada impasible que nos contemplaba sonriente, antes de quedar paralizada para siempre bajo una lágrima azulada.

Logré dar un paso adelante. El cadáver había desaparecido. Era como si jamás hubiera existido (...) Bernardin avanzó detrás de mí. “Pensé...” murmuró “Pensé que se trataba de una ilusión” Mi amigo se arrodilló sobre la tierra, cerca de donde había caído la niña. “La Dama del Destino. ¡Stephen, era una señal! He visto eso en alguna otra parte...esta niña nos quería decir algo...” Me pasé una mano sobre la frente. “Sangre, Bernardin. La has visto como yo. Ha desaparecido. Estamos cansados. Esto jamás ha existido y...” Me volví sofocando el terror. El gato



siamés acababa de maullar a mis espaldas. Me lanzó una última mirada y desapareció entre los arbustos. Eso...eso no había sido una ilusión. Había sido real. Detrás de mí, en el camino, Bernardin había inclinado la frente sobre la tierra, en señal de veneración absoluta. Se arrodilló a mi lado.

Tras esta larga conversación juzgué oportuno, para terminar este documento, presentar nuevos fragmentos del Atlas geopolítico de la Francia de las Sombras, que parece tener cierto prestigio entre los principales historiadores fantasmales. Sólo aparecen las Necrópolis más significativas. Terminaremos con un capítulo dedicado a las Moradas más interesantes del país, recogidos por mi escriba personal, el Drone Théophile Jourdain. Debéis perdonar los errores de lenguaje que este joven Sin Reposo haya podido cometer. Hemos trabajado apresuradamente y motivados por la urgencia de las circunstancias.

-Nota de Etienne de Souvray.

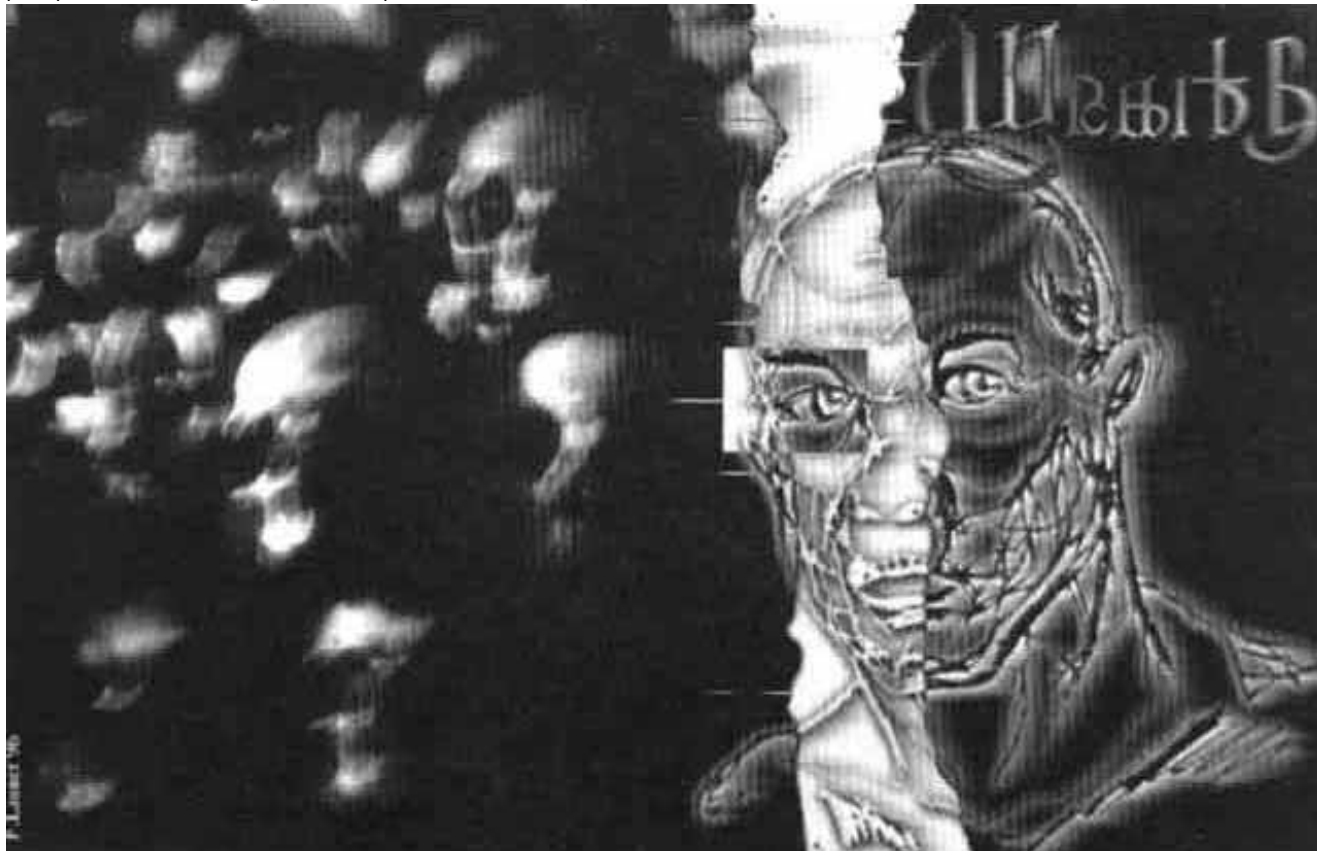
Estrasburgo

Oficialmente, la Necrópolis de Estrasburgo todavía no se ha rendido al Rey Nada. Refugiado en su Ciudadela (que se encuentra en la catedral de Notre-Dame y cuyo subsuelo alberga, si las leyendas son ciertas, el

reflejo de una increíble ciudad feérica), Hervé Lantières, el último Anacreonte de la ciudad, ocupa el Trono de Espinas, pidiendo una ayuda que sabe que no vendrá. El Rey Nada todavía no ha decidido si ordenar o no el asalto final. Se ignora qué es lo que lo contiene, ya que a pesar de las defensas de la Ciudadela, el resto de la ciudad está lleno de Espectros, infiltrados hasta en el entorno de Lantières, y hay numerosos Nihils que se extienden día tras día. El Anacreonte ha sido abandonado incluso por sus vecinos alemanes, que evitan la ciudad como si estuviera apesada. Si el Rey Nada diera la orden, la Ciudadela no resistiría más de tres días.

Manipulado por las fuerzas a las que pretende combatir, Lantières se ha deshecho de todos sus potenciales rivales uno tras otro y al final se ha quedado solo para enfrentarse a su destino. El resto de la ciudad se encuentra infestada de criminales que campan a sus anchas, y las pocas patrullas de Legionarios que todavía no se han marchado se niegan categóricamente a salir al exterior de la zona delimitada por L'Ille y la Fossé du Vieux Rempart, el último bastión de la Jerarquía. Más allá del canal los Espectros hacen lo que quieren.

Sin embargo, hay constantes rumores sobre la existencia de una misteriosa ciudad feérica, donde algunos Sin Reposo habrían encontrado refugio...sea cual sea la verdad, los únicos Sin Reposo que todavía no han escapado de la ciudad no han permanecido por



obligación, sino debido a sus Grilletes o para seguir cumpliendo hasta el final con su deber.

Los pocos monumentos reflejados en la Tierra de las Sombras dan una idea bastante precisa del precario estado en que se encuentra la Necrópolis, y que contrasta con el vibrante dinamismo que rodea a la ciudad mortal, que actualmente se ha convertido en la capital europea. A excepción de la catedral de Notre-Dame, protegida por varias fortificaciones, sólo el Palacio Rohan, que alberga las administraciones municipales se mantiene en pie, pero ¿por cuánto tiempo?

Nancy

Como sus vecinos de Estrasburgo, Nancy todavía no ha prestado vasallaje oficial al Rey Nada. Actualmente los tres Anacreontes al cargo preparan en secreto su éxodo. Convencidos de haber hecho lo que han podido para salvar su ciudad, han decidido abandonarla a su destino y marcharse, acompañados de un puñado de servidores, para refugiarse en el sur, probablemente en Lyon. La mayoría de los fantasmas de Nancy ignoran que pronto tendrán que arreglárselas por sí mismos, pero por ahora nada parece anunciar la inminente traición. Las patrullas de la Jerarquía siguen recorriendo la ciudad, buscando desenmascarar a los espías del Rey Nada, que desgraciadamente son demasiado numerosos.

La Necrópolis de Nancy está cayendo en la decadencia, pero en otra época se enorgullecía de monumentos de sombría belleza. Actualmente sólo el Palacio del Gobierno, sede de la Ciudadela actual, todavía sigue en buen estado.

Mulhouse

En el mundo mortal, la ciudad de Mulhouse sufrió importantes daños durante la Segunda Guerra Mundial. Estos daños repercutieron sobre la Tierra de las Sombras, porque la mayoría de los monumentos de la segunda ciudad de Alsacia se encuentran ahora en ruinas. Los habitantes fantasmales de la ciudad, Espectros en su mayoría, no prestan atención a este fenómeno. Se encuentran demasiado ocupados disfrutando del espectáculo de desolación que han ayudado a crear. El único Anacreonte que permanece, apodado “El Mariscal” por los servidores del Rey Nada no es más que un juguete

Los Pj han descubierto el proyecto secreto de los Anacreontes de Nancy. Uno de ellos ha propuesto incendiar la ciudad para cubrir su huida...si los habitantes de Nancy se enteran, toda la ciudad caerá en una situación de pánico indescriptible, y la propia existencia de los Pj se vería amenazada. ¿Pero qué ganan los Pj guardando silencio?

patético en sus manos: a veces se aprovechan de su debilidad posición para obligarle a sentarse en un verdadero Trono de Espinas (El Mariscal servía al Señor Esmeralda) y le obligan a juzgar a sus antiguos aliados, condenándolos a la tortura o el encierro. El infeliz Anacreonte, después de haber pedido en vano la ayuda de sus homólogos alsacianos, ha suplicado al Rey Nada que le permita suicidarse arrojándose a la Tempestada, pero el Soberano Maldito, divertido por la situación, ignoró sus súplicas. Los miembros de la Jerarquía francesa prefieren ignorar educadamente el tema.

Lyon

La antigua capital de la Francia de las Sombras, sólo es actualmente un reflejo de su esplendor pasado. Si se compara su situación la de las demás Necrópolis de la Jerarquía, se comprenderá que se ha hecho lo que se ha podido. Al contrario que las grandes ciudades del norte y el nordeste, Lyon ha conseguido rechazar los asaltos del Rey Nada y ha conseguido mantener a sus hordas a unos trescientos kilómetros de la ciudad. Desde la gran peste del año 541, la Necrópolis siempre ha sabido sobrevivir a las situaciones difíciles. Aunque jamás ha tenido conflictos importantes con los responsables estigios, a menudo ha sido ignorada, a pesar de ser la tercera Necrópolis de la Jerarquía en Francia, por lo que ha mantenido cierta distancia con los Señores de la Muerte.

El Consejo de Lyon, que ha instalado su sede en la Iglesia de Notre-Dame de la Fourvière desde comienzos del siglo XX, cuenta con siete Anacreontes (El Trono del Destino está vacante), pero se comportan como si Estigia ya no existiera (y así lo afirman algunos profetas). En estas condiciones y teniendo en cuenta el ambiente de psicosis que parece extenderse sobre Francia, la situación política de la ciudad se ha alterado enormemente.

Como no tienen que rendir cuentas a nadie, los Anacreontes de Lyon, como sus homólogos de París, se han declarado “soberanos eternos” en ausencia de cualquier oposición seria, y han adoptado un modelo social particularmente retrógrado, basado en el miedo, la sumisión y la represión feroz. Como en los mejores tiempos del Imperio Romano, los fantasmas de Lyon han reinstaurado la esclavitud para apaciguar a una población desamparada, y han instaurado juegos de circo en el Gran Teatro Romano remodelado a su gusto. Varias decenas de Infantes son sacrificados en violentas ceremonias, ofrecidos a Barghests dementes o Espectros encadenados. La oposición al régimen establecido está creciendo y se prepara para tomar medidas decisivas.

El hecho es que la paranoia de los fantasmas de Lyon se ha vuelto legendaria y muchos fantasmas en secreto confiesan sus temores y odios a los Perdonadores (muy poderosos en esta Necrópolis) que tiembla ante el

riesgo de un nuevo ataque del Rey Nada. Para alimentar esta situación surrealista (durante la noche hay enormes procesiones que recorren la ciudad en busca de nuevas víctimas) los Anacreontes de la ciudad se guardan un enorme odio, se envidian y se temen hasta el punto de que todos llevan máscaras estrictamente idénticas y cambian de nombres todas las semanas.

Paradójicamente este escenario apocalíptico digno de Nerón o de Calígula (algunos Anacreontes no dudan en admitir la influencia) ha demostrado ser muy eficaz para desanimar a los Herejes de todas las convicciones (los Anacreontes de Nancy, que han demandado asilo, sospecharon durante un tiempo que la ciudad había caído bajo la influencia del Rey Nada). Según las últimas noticias, los Maniqueos jamás han intentado infiltrarse en la Necrópolis.

A continuación solemnemente declaro, por el nombre sagrado de la ciudad de Lyon, rechazar al autor de estos últimos pasajes. Evidentemente son la obra de un individuo exaltado y manipulado, alejado de la realidad del mundo, e inconsciente. Numerosos rumores parecen indicar que los Anacreontes de París también cometen estas prácticas bárbaras y criminales en nuestra capital. Estas acusaciones desmesuradas son mentiras que no hacen sino alimentar el malestar de la situación política parisina. Carentes de credibilidad, estas declaraciones tratan de justificar otros crímenes, y no podemos sino deplorar sus prácticas escandalosas.

A menudo se ha pretendido que los Sin Reposo de Lyon mantienen sólidas relaciones con los vampiros del clan Giovanni. Aunque estas afirmaciones son bastante exageradas, tienen cierta base de realidad. Resulta difícil saber hasta qué punto, pues los responsables locales rechazan visiblemente tratar una cuestión tan delicada.

A partir de las escasas informaciones que hemos podido obtener, parece que desde el Renacimiento y la implantación de los vampiros Giovanni en la ciudad se llegó a una especie de acuerdo secreto. Se ignoran los términos exactos, pero existen algunas hipótesis fundamentadas. Según el esquema clásico, los vampiros custodiarían los Grilletes de los fantasmas a cambio de sus servicios, pero consideramos que la base de la alianza entre vampiros y fantasmas de Lyon es más igualitaria, debido a la edad y el poder de algunos Anacreontes (los altos responsables parecen ser interlocutores privilegiados de los vampiros).

En ausencia de elementos concretos, sólo podemos hacer conjeturas respecto a la misteriosa naturaleza de los lazos que les unen: ¿un intercambio de conocimientos místicos y ocultistas? ¿Viajes al Inframundo? ¿Misiones especiales realizadas por los Sin Reposo? Todas estas posibilidades podrían ocurrir, pero

una cosa es cierta, la mayoría de los habitantes fantasmales de la Necrópolis de Lyon conocen que de alguna forma esta relación existe.

Durante mucho tiempo se ha sospechado que la población fantasmal realizaba extraños intercambios con los vampiros, e incluso algunas teorías parecen indicar que se realizaban mucho antes de la llegada de los Giovanni. En cualquier caso, el hecho de que estas relaciones existan, va en contra del Dictum Mortem emitido por el propio Caronte.

No puedo más que remarcar mi total oposición hacia las opiniones vertidas por el autor de este escrito. Si hay algo seguro en este mundo tan incierto es que no existe ningún tipo de relación entre los fantasmas y los vampiros Giovanni de Lyon. Si alguna vez han existido semejantes relaciones (¿cuál es su objetivo? El autor no precisa nada sobre este punto...) en todo caso pertenecen a momentos especialmente difíciles del pasado.

-Nota de Etienne de Souvray.

Algunas curiosidades arquitectónicas para terminar: otro de los dos teatros romanos, completamente reconstruido en la Tierra de las Sombras, así como varias Iglesias. Normalmente los monumentos históricos se encuentran bajo algún tipo de control de los Anacreontes y de sus servidores, que celebran suntuosas recepciones en esos lugares (algunos rumores parecen indicar ceremonias y orgías satánicas). También citamos el casco viejo de Lyon, lugar de continuos enfrentamientos entre los Anacreontes de los Pobres y el de las Aguas Ardientes.

Grenoble, Dijon y Saint-Etienne

estas tres Necrópolis están unidas por un sentimiento de ayuda y alianza mutua debido a que las Legiones de Saint-Etienne y Grenoble tuvieron que unirse debido a la pasividad de Lyon [Nota de Etienne de Souvray: una vez más rechazamos la opinión del autor. Los Anacreontes de Lyon nunca han negado su auxilio a una ciudad de la Jerarquía, cualquiera que sea], y acudir en apoyo de los fantasmas de Dijon, asediados por los ejércitos del Rey Nada. Las Legiones de Dijon luchaban con valentía, pero habían sido afectadas por las terribles batallas libradas ante sus muros. Sin embargo, el tratado de alianza con Grenoble y Saint-Etienne no fue desinteresado y los habitantes de Dijon tuvieron que pagar un pesado tributo de esclavos a sus "salvadores" durante varios años. Actualmente los términos del acuerdo son más o menos respetados, y en general los Anacreontes de Grenoble y Saint-Etienne han mantenido su palabra.

Dijon

La Necrópolis de Dijon se encuentra parcialmente destruida. Los Anacreontes han abandonado su Ciudadela del Palacio de los Duques, prácticamente destruido en las Tierras de las Sombras, y se han refugiado en la Iglesia de Saint-Michel. Divididos y desunidos, entre sus filas se han infiltrado los Espectros del Rey Nada, que siembran cizaña con gran placer. Son numerosos los fantasmas que han decidido abandonar la Necrópolis.

Grenoble

La Necrópolis de Grenoble es una de las mejor protegidas de Francia. Sus Anacreontes se han beneficiado de la protección oficial de las montañas para erigir defensas mágicas particularmente eficaces. Se cree que los arquitectos que construyeron sus muros también contribuyeron a construir las fortalezas de los Serafines. Si esta información es cierta, sus implicaciones podrían tener graves consecuencias. Los arquitectos de Grenoble se encuentran bajo una férrea vigilancia en el oeste de la ciudad y los Anacreontes mantienen los contactos exteriores al mínimo; su Ciudadela está instalada en el Palacio de Justicia.

Saint-Etienne

La Necrópolis de Saint-Etienne tiene sus pies hundidos en lo que las hadas llaman “Banalidad”. Los fantasmas locales muestran una disciplina inmutable, impuesta por Anacreontes extremadamente conservadores que hacen reinar una severa disciplina, impuesta mediante un sistema administrativo casi kafkiano, para proteger su dominio de incursiones espectrales. Y a pesar de sus precauciones, los servidores del Rey Nada se encuentran en el lugar. La Ciudadela de Saint-Etienne se encuentra en el Museo de Arte Moderno de la ciudad.

- Atlas geopolítico de la Francia de las Sombras
- Varios autores.

Los Pj son contactados por un misterioso personaje que les propone participar en un golpe de estado. La situación, según él, es favorable. Los Pj poseen una ocasión única para acceder al más alto poder, pero su interlocutor prefiere dejar los términos del trato “postpuestos”. Realmente se trata de un Espectro... y los personajes se arriesgan a caer en un abismo sin fondo.



Lugares Mágicos, Lugares Malditos

Para concluir esta exposición he elegido un fragmento del famoso “Diario de un Vagabundo Inmaterial”, del que conservamos algunas partes. Este volumen escueto, lleno de inexactitudes y de observaciones personales, no deja de ser por ello una valiosa fuente de información, ya que son pocos los cronistas fantasmales que se interesan por Francia, describiendo minuciosamente Moradas, cargadas de connotaciones esotéricas que escapan a los mortales.

Sus Excelentísimas Señorías ya saben que en lugares secretos, olvidados por los Vivos y la mayoría de los fantasmas, las interacciones entre nuestro mundo y el suyo son muy frecuentes. Humanos, Changelings, Garou, Magos y Vampiros, todos tratan de descubrir los secretos de un universo misterioso, con la esperanza de encontrar conocimiento y poder. Extrañas alianzas han sido pactadas a lo largo de los siglos, y aunque no me corresponde juzgar aquí el acierto de las mismas, no puedo dejar de pensar en las repetidas violaciones (hoy banalizadas) del Dictum Mortem y la terrible decadencia que a causa de las mismas ha recaído sobre nuestro país.

El Monte del Santo Bálsamo

Situado al nordeste de Marsella, en el corazón del valle de L’Huveaune, esta montaña mágica es uno de los lugares más destacados de la mitología provenzal. En ella se encuentra un bosque sagrado, que se dice se encuentra embrujado por “sombrios dioses caníbales”. Parece que en época galorromana, numerosos Renegados disfrutaban aterrorizando a las poblaciones humanas, deleitándose con cultos sangrientos y bárbaros que les adoraban como si fueran dioses. Todavía hoy los Vivos lo consideran un lugar maldito, lleno de esculturas antiguas milagrosamente conservadas y habitado, según las leyendas, por criaturas fantasmales olvidadas y secretas...(...) A los fantasmas, principalmente los Renegados, les gusta reunirse en este lugar para evocar el recuerdo de sus gloriosos ancestros.

Mortaja 6

El Monte Donon (Los Vosgos)

Las leyendas hablan de un dios barbudo y desnudo, acompañado de un ciervo y armado con un machete que recorre la montaña en busca de caza. También se rumorea sobre la existencia de un templo etrusco-romano, que una excavación sacó a la luz “dando a los muertos acceso al mundo de los vivos”. Tres siglos antes de la era cristiana, los primeros Renegados de la región se establecieron en esta montaña nublada, en busca

de una paz ilusoria. La existencia del “dios” de las leyendas constituye un misterio, ya que la presencia de esa criatura parece muy anterior a los Sin Reposo que llegaron a la región, y los fantasmas parece que no hicieron sino aprovecharse de un culto ya formado antes de ser expulsados de la zona, varios siglos más tarde, por los Anacreontes de Estrasburgo. A pesar de sus esfuerzos, la Jerarquía no ha conseguido expulsar completamente a los Renegados.

Mortaja: 6

El Bosque de Las Ardenas

Este lugar mitológico está poblado por innumbrables leyendas. Siempre ha sido un lugar apartado para los fantasmas (...) En primer lugar, según cuenta la leyenda de los Cuatro Hijos de Aymon, que desafiaron la autoridad de Carlomagno matando a uno de sus sobrinos. Se cree que Renaud Aymon, un señor independiente de las Ardenas, después de su muerte se convirtió en uno de los primeros Anacreontes de Reims (...) También se cuentan leyendas sobre las famosas “Cacerías Voladoras”, asociadas a San Huberto, en las que tanto Changelings como Fantasmas disputan sobre su autoría. Ante la presencia de una de estas hordas sobrenaturales los campesinos se encerraban aterrorizados en sus casas y rezaban pidiendo la ayuda del cielo.

En nuestros días la proximidad de Verdun, un lugar muy importante durante la Gran Guerra (Los Anacreontes de los alrededores instalaron enormes estaciones y almacenes para recibir a los miles de Infantes recién muertos) ha contribuido a atraer a numerosos Renegados a la zona. En su momento la Jerarquía no dudaba en aventurarse allí, a pesar del riesgo de costosas represalias. Además, los espectros del Rey Nada merodean en las cercanías, tratando de triunfar donde sus predecesores fallaron. El Bosque de las Ardenas se ha convertido en un lugar maldito, lleno de innumerables Nihils y de abominaciones fantasmagóricas (...) Sin embargo, parece que antiguos poderes, dormidos durante largo tiempo, están a punto de despertar. (...) Durante mucho tiempo nos hemos interrogado sobre la naturaleza de estas misteriosas criaturas. Se dice que en la zona había un poderoso reino feérico que albergaba una puerta a Arcadia que sólo se habría en el solsticio del otoño o quizás en momentos más enigmáticos que nos son imposibles de descubrir.

Mortaja: 6

El Bosque de Brocéliande

El bosque de Paimpont siempre ha representado para muchos un bastión inalterable de la presencia feérica. Un hecho menos conocido es que los seres feéricos de Bretaña a menudo han tenido profundas relaciones con

los Sin Reposo y algunas de estas relaciones han sobrevivido hasta la actualidad. Incluso se dice que los Maniqueos y los changelings han llegado a una especie de pacto (esta hipótesis a veces ha sido confirmada por testigos de la Jerarquía) para proteger el bosque, actualmente amenazado, pero exista cierta confusión, porque parece que esta alianza no está relacionada con el Pacto del Crepúsculo (entre hombres lobo, magos y hadas) (...) Brocéliande fue en el pasado un lugar de culto druidico muy frecuentado, donde fantasmas y vivos se relacionaban con completa libertad (...) el lugar sigue siendo un lugar de independencia y libertad, reflejo de una época ideal donde las barreras entre los reinos de la Vida, la Muerte y el Ensueño no eran infranqueables.

Mortaja: 4

Pertus Neanti

En los límites del bosque de Brocéliande se encuentra una villa llamada "Nada", en cuyo cementerio se encuentra la entrada a un mundo secreto, el Agartha, según algunas leyendas (¿Arcadia, el mundo feérico?), el mundo de los muertos u otros mundos. Tanto hadas como fantasmas se muestran discrepantes sobre el lugar al que conduce el pasaje.

Mortaja: 5

El Bosque de Fontainebleau

La figura del Gran Cazador, un personaje enigmático que apareció durante el reinado de Enrique IV, todavía es recordada en la región. Se trata indudablemente de un ser fantasmal, con poder para mostrarse a los mortales (Materializar)... ¿pero cuáles son sus intenciones? (...) ¿Es el brazo ejecutor de alguna divinidad olvidada? ¿Un impostor especialmente imaginativo? Sólo los fantasmas más desesperados se arriesgan a aventurarse en este lugar maldito, que hasta los hombres lobo han abandonado. Hace poco un mortal inspirado escribió: "Los registros históricos muestran que hasta época reciente, un culto secreto ha sobrevivido en el corazón del coste, que parece ser un centro religioso e iniciático de gran importancia". En la Tierra de las Sombras, el bosque de Fontainebleau es un lugar desolado, lleno de árboles muertos, de raíces espinosas y de vapores neblinosos, con el olor de la enfermedad y la muerte. La impresión de desolación es tan fuerte que (...)

Mortaja: 7

El Kindelsbrunnen de Estrasburgo

En el corazón de la ciudad de Estrasburgo, frente a la catedral, se encuentra una mansión, cuyo sótano comunica directamente con un pasaje subterráneo que huele a azufre y brea. Este lugar es muy frecuentado por los fantasmas de la Necrópolis, ya que comunica

directamente con el mundo de los Vivos. Un mortal que entre en el subterráneo podrá ver, sentir e incluso tocar a los Sin Reposo que se reúnen al caer la noche, aunque en la Tierra de las Sombras esté prohibido entrar en este lugar. Nadie ha podido dar una explicación satisfactoria a este fenómeno. En estos momentos la mansión se encuentra en venta.

Mortaja: 6

El Lago de Henrichemont

Situado en Cher, este antiguo estanque sagrado se convirtió en el escenario de un terrible enfrentamiento entre un banda de Sin Reposo Renegados y un grupo de Changelings que vivían en el lugar. Un antiguo túmulo, que pertenecía a una manada de hombres lobo, parece haber sido el motivo de sus disputas. Las autoridades de la Jerarquía ignoraron los acontecimientos que ocurrían en este lugar durante varios siglos. Las historias de las guerras entre ninfas y fantasmas no han dejado de circular en el mundo de los vivos.

Mortaja: 5

Los Pantanos de L'Ellez

En este lugar, según las leyendas bretonas, se encontraban las puertas del Infierno. Numerosos han sido los viajeros imprudentes, sacerdotes, mercaderes, exorcistas o simples curiosos, que se han internado en las profundas sombras de los pantanos para no volver. De hecho, la mayoría de los fantasmas que embrujan el lugar son las almas de los ahogados o los suicidas que han muerto aquí. El velo que separa el mundo de los vivos del de los muertos es particularmente tenue. La Jerarquía no se preocupa de los Sin Reposo que habitan en este lugar maldito, ni siquiera por la existencia de varios Nihils, muy numerosos en la región, que no dejan de aumentar de tamaño a un ritmo completamente anormal.

Mortaja: 6

El Lago Lamaix (Mosela)

Incluso en la Tierra de las Sombras este lugar está considerado maldito. Las madres acudían a menudo para arrojar al lago a los niños que habían muerto al nacer envueltos en cajas de metal oscuro. Se dice que si no se le apacigua el espíritu el Lago Lamaix es capaz de devorar toda la juventud que se encuentre en las cercanías. Todavía hoy, entre ciertas familias que habitan en la zona, siguen ofreciendo a sus hijos a esta divinidad impasible y voraz. Los fantasmas de los recién nacidos rompen el silencio del lago con sus llantos patéticos (algunos niños mortales a veces los escuchan). En cualquier caso, cualquiera que sea la verdadera naturaleza del señor del Lago Lamaix, nadie ha podido descubrirla.

Mortaja: 6

La Colina de Clermont

En lo alto de una colina de cuatrocientos metros, este promontorio natural se ha convertido a lo largo de los siglos en un lugar de encuentro para todos los fantasmas Herejes de la región. Una gigantesca estatua del dios Mercurio fue levantada en el lugar en época romana, una divinidad tiránica impuesta a los galos, y que se convirtió para todos los oponentes a la Jerarquía en el símbolo de la hipocresía y el autoritarismo de sus oponentes. Su destrucción marcó el fin de una época. En la Tierra de las Sombras la estatua fue desmembrada y transformada en valiosas reliquias.

Mortaja: 7

El Monte Saint-Michel

La Isla de los Muertos. Ése es el sobrenombre del Monte Saint-Michel, lugar donde, parafraseando los escritos de un mortal “se ejercen y se perciben los misterios de un mundo que desconocemos.” Cada año, durante el 2 de Noviembre, las barreras entre el mundo de los vivos y el de los muertos se abren durante una noche, y es posible pasar de uno a otro. Muchos han sido los viajeros imprudentes que se han aventurado en el Inframundo y que han desaparecido para siempre. A la inversa, fantasmas de toda Francia, e incluso del mundo entero, pueden observar y aprovechar este extraño fenómeno. Durante una noche y solo una noche, pueden atravesar la Mortaja y ver de nuevo el mundo como si estuvieran vivos, aunque no puedan experimentar un contacto físico. La sensación es tan gratificante que muchos están dispuestos a sacrificarlo todo para disfrutarla aunque sólo sea una vez, sin importar las consecuencias.

Hace tiempo la Jerarquía trató de tomar el control del fenómeno, pero fracasó en el intento. Desde hace tres siglos un consejo de nueve sabios independientes (¿Quizás Herejes? En cualquier caso no parecen estar sometidos a ninguna autoridad exterior, ni siquiera Caronte ni la Dama del Destino) permanecen en la abadía de Saint-Michel para recibir a los visitantes. La identidad de estos nueve patriarcas es desconocida, porque ocultan sus rostros bajo máscaras aterradoras, pero que muchos creen que se trata de personajes célebres (a menudo se dice que entre ellos pueden encontrarse a Rabelais y a Montesquieu). En cualquier caso, muchos fantasmas siguen viniendo de lejos, a comienzos de noviembre, para discutir entre ellos y refrescar su alma tanto con el fenómeno del lugar como con la sabiduría de sus guardianes.

El monte Saint-Michel, para los fantasmas, es un lugar mágico que sólo podría describirse completamente en varios volúmenes. Los Sin Reposo pueden disfrutar de

la tranquilidad del lugar o mezclarse con los turistas, totalmente absorbidos por la belleza del lugar. Se dice que los changelings también frecuentan el lugar, a pesar de la presencia de un antiguo vampiro que estaría durmiendo su sueño milenario en la profundidad de alguna cripta olvidada y protegida mágicamente (varios vampiros Giovanni de Lyon están buscando a este legendario individuo y han interrogado a los Anacreontes locales, aunque se desconoce cuál es el objetivo de su investigación).

Mortaja: 4

La Montaña de Larrun

Esta pequeña montaña de los Pirineos, de tan sólo 900 metros de altura, está coronada por una pequeña capilla que fue construida para alejar a los malos espíritus; anteriormente los brujos y magos de la zona tenían por costumbres reunirse en el lugar para llevar a cabo sus ceremonias secretas. Aunque actualmente se encuentra deshabitada, la capilla tiene la reputación de estar encantada, y varios testigos afirman haber visto hombres lobo en las proximidades. Los fantasmas de la región visitan el lugar a menudo, por motivos actualmente olvidados, pero se considera una zona neutral, y los Legionarios de la Jerarquía se resisten a acercarse.

Mortaja: 7

La Roca de Brénil

Estos misteriosos círculos megalíticos que surgen de la niebla a medida que el viajero se acerca han dado a estas landas salvajes una siniestra reputación. Según las leyendas los druidas practicaban en ocasiones sangrientos sacrificios humanos. De hecho, a los fantasmas de las Necrópolis de la Costa de Oro les gusta reunirse aquí. La naturaleza mágica del lugar parece mantener alejados a los Espectros y atraer a los changelings.

Mortaja: 6

Quingey

Cerca de Besançon hay una tierra maldita y olvidada donde habrían sido ejecutados toda clase de herejes y criminales de la peor especie. Privados de refugio, los fantasmas de estos desdichados acuden a menudo a embrujar el lugar de su muerte, a pesar de la prohibición impuesta por los tres decadentes Anacreontes de Besançon.

Mortaja: 5

El Bosque de Luxeuil

Un misterioso silencio se extiende sobre este bosque aislado, donde se dice que se reunían adoradores de los demonios. ¿Hubo algún tipo de culto organizado? La implicación de los fantasmas nunca ha sido

Hospitales, campos de batalla, casas abandonadas, psiquiátricos, castillos encantados, barcos fantasma, orfanatos, escuelas abandonadas, centrales nucleares, almacenes en ruinas, iglesias aisladas, encrucijadas, sótanos, carboneras, bosques, cementerios: las Moradas de Francia son muy diversas, como en la mayoría de los países con una larga historia. El Narrador encontrará en la presentación de estos lugares material para concebir las aventuras más sombrías y sorprendidas. Wraith: el Olvido es un juego de belleza sombría y los lugares que visitarán los jugadores deberán estar a la altura, sin dudar jamás en recurrir a tópicos inquietantes, barrocos, grotescos y dementes. Los lugares que han sido descritos sólo son ejemplos de lo que puede existir en la Tierra de las Sombras de Francia. Todos pueden proporcionar material para aventuras aterradoras y sobrenaturales (no olvidemos que la mayoría de estos lugares pueden ser visitados, y habitados por magos, hombres lobo y changelings). Búsquedas de Grilletes olvidados, investigación de secretos históricos, reminiscencias de un pasado rápidamente olvidado, no faltan razones para aventurarse en estos escenarios en la frontera entre la vida y la muerte, entre la razón y la locura, entre el miedo y el dolor...

confirmada, y normalmente se cree que allí se reunían hechiceros corruptos...en cualquier caso, desde entonces numerosos Sin Reposo merodean en torno a este lugar maldito, un lugar que ha atraído la atención de la Inquisición, y los fantasmas de quienes han perdido la vida por culpa de los cazadores de brujas, buscan incansablemente la verdad.

Mortaja: 6

Mazan

Numerosas leyendas circulan sobre el pequeño cementerio galorromano de Mazan. A lo largo de los siglos los aldeanos a menudo afirman haber presenciado extrañas apariciones: espíritus, hombres lobo y vampiros han sido vistos al caer la noche. Las tumbas del cementerio muestran un aspecto siniestro, enormes sarcófagos de piedra, en su mayoría vacíos. En estos momentos parece difícil verificar la verdad sobre estas afirmaciones. Si bien la presencia de vampiros parece poco probable en toda la región, la hipótesis de los hombres lobo aislados no puede ser descartada. Lo que sí parece cierto es que el lugar es frecuentado por fantasmas, que lo han convertido en un refugio ocasional, seducidos por la tranquilidad y el ambiente histórico.

Mortaja: 4

El Cementerio de Lampaul

Situado en la isla de Ouessant, este pequeño cementerio casi abandonado alberga las tumbas de varios marineros desaparecidos en el mar. Numerosos fantasmas vienen aquí a refugiarse o a lamentarse, totalmente seguros. Se dice que en ocasiones se comunican con las viudas más ancianas para advertirlas de su inminente muerte, y estos rumores sugieren una flagrante violación del Dictum Mortem, por lo que han inquietado a los Anacreontes locales, que no obstante son particularmente flexibles.

Mortaja: 5

Lourdes

La Capilla de Lourdes, donde la Virgen se apareció a Santa Bernadette Subiros, constituye todo un interrogante para los fantasmas de Francia, que son bastante numerosos en el lugar. Se dice que antiguamente la gruta fue un lugar de culto pagano...los Sin Reposo tienen numerosas conjeturas sobre la misteriosa identidad de la Dama de Blanco, que apareció en el siglo XIX. Las hipótesis más extendidas es que se trataba de un espíritu (semejante al Mesías Raphaël), quizás la propia Dama del Destino, que vino al mundo mortal para traer un mensaje de paz, e incluso que la propia Bernardette fue el instrumento de poderes ocultos (¿Magos o humanos?).

Algunos Herejes pretenden que este fenómeno es la conclusión lógica de dos mil años de consenso cristiano y que la aparición es la prueba evidente de la existencia de Dios, que los ignorantes se obstinan en negar. La catedral subterránea de Lourdes se ha convertido en un lugar de apasionados debates entre los fantasmas franceses y de Europa, que acuden para demostrar sus hipótesis e intercambiar sus puntos de vista. Los Anacreontes del lugar se muestran bastante tolerantes ya que reciben numerosos Oboli y Reliquias de los visitantes. Por otra parte, algunos Sin Reposo han intentado a lo largo del siglo XX abusar de la credulidad de los Vivos apareciendo con rasgos más o menos angelicales. De todas formas, las apariciones no son de este mundo...

Mortaja: 4





Capítulo Cinco: Los Changelings de Francia

De todos los habitantes sobrenaturales del Mundo de Tinieblas, los changelings parecen ser los más frívolos y más despreocupados. Su naturaleza vulnerable y frágil los convierte en trágicas víctimas de un mundo donde el Ensueño ya no tiene lugar. Exiliados, perseguidos, aplastados por la incredulidad humana, son incapaces de adaptarse a la oscuridad del Mundo de Tinieblas, un eterno campo de batalla donde luchan en una danza eterna, los hijos de Caín, los defensores de Gaia o los todopoderosos Tecnomantes.

Historia

Fragmento de las Crónicas Brillantes escritas por Sire Cadfanann, primer bardo y heraldo del rey Shaïl de Kevil para entretenimiento de su noble corte de Bréchéliant.

Documento bajo velo quimérico.

El Tiempo Sagrado



uando todavía no había comenzado la Edad del Hombre, el Ensueño impregnaba el universo y las hadas caminaban libremente por el mundo. Temidas y respetadas, extendían las fronteras de sus Reinos en los lugares más misteriosos, donde el poder del Glamour era fuerte, donde el espíritu de los humanos no encontraba respuesta ante el Misterio de la Teluria. En esta espléndida era, los Thuatha de

Danan, nuestros gloriosos ancestros, reinaban sobre las tierras de Occidente en perfecta armonía con los hijos de Adán y Eva.

En aquellos tiempos, cuando la Banalidad no helaba nuestros corazones y la tierra no era devorada por el apetito feroz del Wyrn y la Tecnocracia, el territorio que actualmente es Francia pertenecía a todas las criaturas, Despertadas o no, un lugar de encantamiento. Cubierto de vastos y frondosos bosques, donde la luz era portadora de mensajes, y la tierra no había sido mancillada por la presencia del hombre.

Sin embargo, con el paso del tiempo, la Banalidad comenzó a avanzar en sucesivas oleadas y las Hadas, que sintieron los vientos del Otoño, viajaron a los Lugares Encantados y hacia Tir-na-N'og, la Tierra Prometida. Guiados por los más sabios, los Kithain marcharon y marcharon, siempre hacia el oeste. Muchos de ellos atravesaron los dominios que surgirían posteriormente en Francia, dejando su huella. Estos exiliados encontraron refugio en la naturaleza y los humanos, que durante esta época eran muy sensibles a la influencia del Ensueño, los recibieron con alegría. Ayudadas por los Garou y los Magos, muchas Hadas decidieron no continuar su viaje hacia los Refugios (nota: el término "Refugio" posee un significado lugar al de Feudo) del Reino de las Olas situados en las costas de la antigua Armórica y decidieron establecer en las tierras más próximas al Ensueño.



Otras hadas continuaron viajando a través del Gran Océano, y más allá les aguardaba un continente sin tocar por la Banalidad, el futuro Reino de Concordia, América para los humanos.

El Pacto del Crepúsculo



uienes decidieron quedarse ayudaron a formar los primeros Reinos feéricos de Francia.

Al este, la Edad de las Leyendas dejó lugar a la del Bronce, y después a la del Hierro.

Enfrentados a una degradación generalizada de la situación (la presencia de los humanos se hacía cada vez más numerosa e inquietante), las Hadas, los Magos y algunos Garou se reunieron en un inmenso Concilio para conseguir un triple objetivo: proteger el Ensueño para los Kithain, mantener el equilibrio de Gaia para los Garou Fianna y mantener el Paradigma de la realidad creado por los Despertados. En esta noble asamblea nació el Pacto del Crepúsculo, donde juró nuestro bienamado soberano, el rey Shail.

De esta forma en las Tierras del Oeste los Kithains y los Gallain trabajaron unidos para establecer un santuario aislado del rígido paradigma que se extendía desde la costa mediterránea. Desafiando el inexorable ascenso de la Banalidad, el Reino de las Olas y el Reino de los Primeros Árboles (alabado sea nuestro bienaventurado Rey) aumentaron su prestigio, que se extendió más allá del Ensueño y llegó hasta Arcadia. Beneficiándose directamente del Pacto, los humanos nativos y posteriormente sus invasores celtas defendieron valientemente nuestra causa. ¡Ay! Si bien la marea del Otoño había podido ser contenida, una nueva amenaza se cernió sobre aquella delicada utopía, y el Ensueño fue azotado por el Imperio Romano y la Iglesia cristiana, que compartían una misma lógica destructora. Primero el pragmatismo romano y su poder militar se extendieron sobre Francia.

Demasiado aislados, y rechazando cualquier concesión, los aliados del Pacto del Crepúsculo sucumbieron, uno tras otro, al impresionante apetito de poder de los romanos. Los Magos que no cedieron fueron masacrados y los que escaparon se refugiaron en las islas británicas, donde consiguieron reconstituir sus fuerzas durante un tiempo, conservando una esperanza ilusoria. Por otra parte, los hombres lobo comenzaron a enfrentarse entre sí. Divididas por disputas intestinas, las distintas tribus Garou se acusaron mutuamente de ser responsables de la victoria de sus enemigos. Por lo que se refiere a las hadas, se aislaron en sus fortalezas en las profundidades de los bosques y en las tierras salvajes dominadas por el Ensueño.

La Edad Oscura



A pesar de su poder, el Imperio Romano no consiguió afectar la totalidad del Ensueño y las invasiones bárbaras terminaron provocando la caída del arrogante imperio y favorecieron el surgimiento de los Reinos de Bretaña, que aunque se encontraban debilitados, habían conseguido mantener su independencia durante la ocupación romana. En el corazón de la Selva Negra, los Kithain se apropiaron de los valles abandonados para establecer el Ducado del Gran Río, situado en la ribera del Rhin. Animados por esta iniciativa, algunos magos y Garou de la tribu Fianna se reunieron en Bretaña, que no había sufrido una romanización intensiva.

La crisis del Imperio favoreció la emergencia de una sociedad respetuosa del conocimiento antiguo, pero las estructuras erigidas por los romanos provocaron la asimilación de los invasores bárbaros, gracias sobre todo a la acción de la Iglesia Católica Romana. Si bien el imperio no había conseguido imprimir su huella en la profundidad de los campos y los bosques, Francia se convirtió en un campo de batalla para el agresivo proselitismo de los misioneros cristianos. Numerosas Cañadas y Sendas fueron corrompidas por el poder de la Fe Verdadera extendida por la Iglesia...las arboledas sagradas fueron taladas o incendiadas, las antiguas piedras marcadas con el signo de la cruz, en las fuentes mágicas se erigieron estatuas de santos: todo el paisaje sobrenatural de Francia parecía destinado a caer bajo la influencia de la Iglesia. La palabra de Dios se extendió de las ciudades al campo, y todo lo referente a las antiguas religiones fue asimilado o erradicado. Todo lo que nos era querido, todo lo que era relevante para el dominio del Ensueño fue considerado pagano e idólatra, cuando no satánico.

Semejante transformación modificó enormemente la naturaleza del Ensueño. Durante esta época los Oscuros prosperaron, felices de alimentarse de la frustración y el rencor de las hadas desamparadas frente a lo que consideraban la traición de los humanos, y tomaron un papel relevante en las cortes, aunque no aumentaron en número. Pero los Oscuros no fueron los responsables del surgimiento de esta época tan triste y dura y el Ensueño se encontraba en dificultades...

Desde la caída del Imperio Romano hasta la Ruptura profetizada por los adivinos, las hadas se dividieron y finalmente se enfrentaron a la llegada de la marea de la Banalidad.

El Reinado del Vértigo



Si entre nosotros la Edad Media evoca un período maldito, que anunciaba la Ruptura, fue también en estos momentos que surgieron algunos islotes luminosos para revitalizar el

Ensueño y devolver al Glamour toda su vivacidad. De esta forma, al abrigo de los Pirineos, apareció un nuevo reino que ganó rápidamente títulos de nobleza y se convirtió en un faro de salvación en medio de la tempestad Otoñal. Aprovechando las festividades de las cortes señoriales del Conde de Toulouse, muchos trovadores inspirados por las hadas (entre ellas un servidor) actuaron para restaurar la tradición del Ensueño. Baladas, lais y gestas trovadorescas iluminaron los vastos salones de las ciudadelas que dominaban las montañas pirenaicas. En la región de Provenza se formó una auténtica encrucijada cultural, donde acudieron magos y hadas, heraldos de una nueva cultura y estimulando los acentos de la libertad.

Brillando en el corazón de las tinieblas tejidas por numerosas facciones sobrenaturales como la Orden de la Razón, la Inquisición y los Vampiros, el Ensueño cántaro fue reducido a la nada por los frustrados barones del Norte impulsados por la avaricia. Obligadas una vez más a seguir la vía de exilio, las hadas y sus compañeros humanos Encantos consiguieron no obstante proteger la llama vacilante de la ilusión y transmitirla en los siglos siguientes. Su obra encontró cobijo en lugares más acogedores como Aquitania, donde Leonor, esposa de Enrique II Plantagenet, les abrió sus puertas...

La Ruptura



En todos estos esfuerzos no pudieron impedir la catástrofe que representó para todos nosotros la Ruptura, durante el mismo período en que los magos de la Orden de Hermes sufrieron los ataques de la Orden de la Razón y el país fue devastado por una guerra que duró más de un siglo. La paranoia de los Inquisidores, la proclamación de la Camarilla tras la Convención de Thorns, la lucha contra las diversas calamidades y la creación de la Tecnocracia pusieron los cimientos del Mundo de Tinieblas en los siglos venideros. Azotada por numerosos desastres, la humanidad se alejó del Ensueño que se redujo a una mínima esperanza. Entonces la nobleza feérica decidió exiliarse masivamente a Arcadia antes de que se hiciera inaccesible. Abandonados a su suerte antes las fuerzas de la Banalidad los plebeyos asumieron su destino adoptando la difícil existencia de los Changelings. Reagrupados en torno a las llamas mortecinas de sus Lugares Encantados, las hadas abandonadas por su nobleza comenzaron un largo calvario...su resistencia, hoy recordada, en este país que fue tan rico en Glamour la batalla para salvar lo que se pudiera comenzó como un combate perdido de antemano.

*Sire Cadfannan de Kom Korred.
Por la gracia de su Alteza Shail.*

Poderoso sea su nombre y que su descendencia ilumine el Ensueño por siempre jamás.

Las Hojas Muertas

Extracto de de las cartas de William Descombes, poeta y amigo del pueblo Brillante.



Desde el Renacimiento hasta el siglo XX, los esfuerzos conjuntos de los Vampiros y de la Tecnocracia expusieron a Francia a un flujo continuo y devastador de Banalidad. Los magos de las diferentes Tradiciones, demasiado ocupados en su Guerra de la Ascensión, dejaron solos a los Changelings. Mientras que en otros países (especialmente en Inglaterra), la tradición feérica conoció una recuperación artística y sociocultural, Francia se afirmó definitivamente como un estado centralizado, rígido y prácticamente esclerótico. Se convirtió en la tierra predilecta del racionalismo, un territorio yermo y sin la ilusión del Ensueño, a pesar de algunas bolsas de resistencia especialmente activas (especialmente en el ámbito rural y en la literatura) que se resistían a desaparecer...A pesar de los sobresaltos de la Historia, a pesar de los tumultos creados por la Revolución y la Edad de las Luces, la influencia de la Tecnocracia y de la Banalidad no dejó de crecer. Incluso el ámbito del arte, tan apreciado por los Changelings, quedó separado de ellos, a medida que el realismo literario iniciado por Émile Zola (al que algunos han considerado un Dauntain) rechazaba las fantasías quiméricas de los autores fantásticos del siglo XIX.

En una época donde incluso los Changelings más optimistas no podían evitar dejar de pensar en el Largo Invierno, finalmente la Gran Guerra de comienzos del siglo XX proporcionó nuevamente a nuestra sociedad la energía que necesitaba. Asustada por el terrible conflicto, la sociedad humana se sumergió en los placeres nocturnos y en la frivolidad. Aunque este repentino vigor fue considerado como un episodio efímero, el Glamour reapareció en abundancia y los Changelings recuperaron su lugar entre nosotros. Con la emergencia de movimientos artísticos como el surrealismo o el dadaísmo, las Epifanías se multiplicaron y numerosos artistas encontraron a sus Musas. Cansada de siglos de tradiciones y conservadurismo la sociedad kithain francesa se abrió a la cultura del otro lado del Atlántico mientras americanos e ingleses llegaban a los balnearios para descansar de la turbulencia de sus vidas cotidianas...

Este fortalecimiento del Ensueño no duró mucho tiempo, y desapareció de un plumazo ante la terrible realidad de la depresión económica que marcó el final de la década de 1920, y posteriormente por la sombra

creciente del fascismo, que anunciaba el conflicto más terrible de la Historia. Profundamente herida por la Ocupación alemana y los dramas que provocó, Francia no llegó a conocer la energía del Ensueño americano de la postguerra, demasiado alejado por la oleada de culpabilidad generada por los Años Negros de la ocupación. Una vez más, el Ensueño se escurría dulcemente entre los dedos de una sociedad crispada y timorata...

Más Allá de los Adoquines... ¡La Playa!

Extracto de la Herencia de Galleron, insurgente insumiso. Miembro expulsado de la Comuna de Saint-Malo.



Finalmente llegó el día en que la Banalidad se hizo tan pesada que terminó por provocar una revuelta. Mientras que toda una generación se había encadenado para reconstruir una patria moribunda, la juventud francesa comprendió que debía rechazar el modelo por el que se habían regido sus mayores para llevar la imaginación al poder. Fueron muchos los que en el Mundo de Tinieblas se han atribuido sin vergüenza alguna la paternidad de los acontecimientos históricos de 1968, justificando con complejas conspiraciones y planes maquiavélicas la reacción de toda una generación (En estos momentos estoy pensando en los vampiros Brujah).

Nosotros los Changelings no somos tan presuntuosos y no necesitamos artificios ni mentiras para justificarnos, pero no cabe duda que el mes de mayo de 1968 lleva nuestra marca. Iniciado por el misterioso Movimiento del 22 de marzo, únicamente conocido entre la nobleza por sus fiestas extravagantes, la “fronda” estalló en París para extenderse al conjunto del país. De la noche a la mañana florecieron los lemas contestatarios, a menudo inspirados por nuestros compañeros de armas y sus comparsas Kinain.

Los Lugares Encantados se multiplicaron en el seno de los pobres mausoleos de la Educación Nacional, inmuebles que eran símbolos de la Banalidad de nuestra sociedad. ¡En aquel momento cualquiera podía entrar en ellos y salir Encantado y dispuesto a reformar el mundo! Los siniestros militantes de aire fúnebre y resentimiento eran desbordados por los brillantes oradores iconoclastas y abandonaron las asambleas seguidos por estudiantes que en el fondo, no deseaban otra cosa que el regreso del Ensueño.

Desgraciadamente esta ilusión fue gangrenada por otras facciones “rebeldes” del Mundo de Tinieblas, fue expuesta a severos contraataques de la Banalidad y nuestro movimiento terminó finalmente extinguiéndose a sí

mismo, y el despertar fue doloroso para muchos de nosotros...Si la insurrección de 1968 no llegó a provocar la revolución tan esperada, no obstante consiguió marcar los espíritus y el Ensueño durante muchos años.

La revuelta estudiantil tuvo consecuencias en el mundo feérico francés: el poder del usurpador Shaïl tembló sobre sus cimientos, permitiendo a todos los sediciosos escapar a su poder totalitario. Recordando los lemas que habíamos ofrecido a los humanos para animarles en su lucha, fuimos muchos los que gritamos: “¡Esto sólo es el comienzo! ¡La lucha continúa!” dispuestos a continuar la renovación del propio Ensueño.

El Viejo Mundo Está Detrás de Nosotros

Como nuestra rebelión no consiguió convertirse en revolución, los Reinos feéricos de Francia no cayeron en nuestras manos, las manos de una joven generación exasperada con el absolutismo de Shaïl. Atrincherado en su fortaleza de Brocéliande, el Rey se dedicó a consolidar sus últimas defensas contra la revuelta popular que rugía a sus puertas, a punto de conseguir lo imposible...

Mientras el hombre ponía el pie en la Luna y la humanidad contenía su aliento ante semejante

espectáculo, los Portales del Ensueño se abrieron y permitieron que la nobleza Sidhe regresara de Arcadia y entrara de nuevo en nuestro mundo. Desorientados, incluso los más furiosos de nosotros hicieron una pausa antes de actuar, aunque sólo fuera para comprender lo que estaba ocurriendo. Mientras las cortes de los nobles desfilaban una tras otra, todos procedentes de un mundo que volvía a ser accesible, todos nosotros, incluso los más rebeldes, nos unimos a un coro extático de Changelings llorando de gozo ante un espectáculo tan magnífico.

Pero los hermosos ciervos se convirtieron en lobos cuando nos dimos cuenta de que los Sidhe no habían regresado para reabrir las puertas de Arcadia como habíamos creído, sino mas bien para retomar la posesión de las tierras que habían abandonado casi seiscientos años...Más que feliz de reencontrarse con sus parientes, el Rey Shaïl redobló su actividad para poner fin a la insurrección de los plebeyos. Numerosos fueron los Feudos que cayeron en manos de los Exiliados, y fuimos obligados a replegarnos a nuestros últimos bastiones, y la victoria que estaba al alcance de nuestras manos se convirtió en una completa debacle. Esta triste desilusión provocó la pérdida de numerosos compañeros o el envejecimiento prematuro de muchos Gruñones. Otros Changelings, devorados por la pena y el dolor, se convirtieron en Dauntain y juraron arrasar el Ensueño





bajo cualquier forma que tomase, mientras que otros Changelings eligieron huir para luchar otro día y en otro lugar, aunque muchos encontraron la muerte de la que huían. Fuera como fuese, nuestra generación conservará siempre el recuerdo de estos gloriosos mártires. A pesar de la imposición de la pacificación, algunos Lugares Encantados resistieron en manos de la Insurrección y proclamaron su independencia bajo el nombre de Comunas.

La paz entre nobles y plebeyos no fue firmada hasta comienzos de la década de 1980, bajo la égida de una nobleza cansada de batallas inútiles, mientras la Banalidad continuaba causando estragos. Actualmente, todavía sobreviven algunas Comunas, no tanto debido a su poder como al pago de pesados e injustos tributos pagados regularmente al todopoderoso rey de Brocéliande... Incluso se ofreció una representación política a los rebeldes como señal de buena voluntad, pero los que la han aceptado han comprendido demasiado tarde que la política es el juego favorito de la nobleza. Los tronos de pacotilla que les ofrecieron no tenían otro propósito que corromperlos y comprometerlos a ojos de sus antiguos compañeros.

Hemos amado tanto la revolución... hoy la Banalidad me roe como un cáncer y siento llegar mis últimos momentos, pero no me marcharé sin transmitir mi llama a todos los que todavía conservan su inocencia.

En nuestros días el paisaje político del Ensueño se ha estabilizado bajo la tutela de la nobleza tradicionalista, pero el fuego de la rebeldía, alimentado por los plebeyos, sigue ardiendo y muchos los que todavía esperan el día en el que puedan alzar de nuevo sus estandartes caídos para liberarse definitivamente del yugo del Usurpador...

El Reino de las Mareas



Este país abarca las costas de Bretaña y se extiende a las islas situadas en la zona. Se trata de un dominio esencialmente marítimo, donde habitan muchos seres feéricos vinculados al mar y las aguas, entre ellos los Morganed. Con una superficie terrestre relativamente escasa, no obstante este reino conserva una posición importante en el sistema político feérico de Francia, debido a la presencia de numerosos Portales conectados entre otros lugares con Tir-na-N'og. Desgraciadamente el Reino de las Mareas ha perdido su poder tras el hundimiento de Ys, su antigua capital, y actualmente sus territorios se encuentran divididos y forman un mosaico de feudos incapaces de actuar unidos. Sin embargo esta ausencia de unidad política ha permitido el establecimiento de algunas de las Comunas más activas

surgidas de la Fronda de los Plebeyos de 1968, entre ellas Lorient, Saint-Malo, Dinan y Nantes.

Ys –El Desafío a la Banalidad



El apogeo del Reino de las Mareas se remonta a las Edades Oscura, cuando Ys era sin duda una de las más fabulosas ciudades feéricas del mundo. Mucho antes de su creación, la zona ya poseía un peso político importante gracias a los Portales que llevaban a Arcadia, Tir-na-N'og y otros Reinos franceses y extranjeros. Sin embargo, fue la ciudad de Ys la que dio fama a este país, sin embargo aquellos Sueños fueron efímeros y la maravillosa ciudad se ha perdido.

Discurso de Phariance el Sabio pronunciado en ocasión de la apertura de las Justas del Círculo de Cristal.

El trágico destino de la ciudad de Ys es conocido en el mundo entero, así que no nos interesaremos tanto en su caída como en sus orígenes e historia previa. Repasemos los hechos...

Hace mucho tiempo, después de que los romanos abandonaran la región de Bretaña para defender el corazón de su imperio amenazado por los bárbaros, el país se encontraba dividido en pequeños Reinos, gobernados por caudillos guerreros que habían sido expulsados de Gran Bretaña por los invasores sajones. Gradlon era uno de los más leales caballeros del rey Konan Meriadec de Vannetais, caído en desgracia a causa de las manipulaciones de la reina tras haber rechazado dignamente sus proposiciones amorosas. Nuestro caballero, debido a la lealtad que debía a su igual, no había tratado de disculparse, y se lanzó a los caminos, pobre y sin ataduras, con su caballo como única compañía. Pasaron los años y podría haber desaparecido en el olvido o bajo la vergüenza de la infamia de la que había sido acusado...Pero un día, en el fondo de un valle en el corazón de un reino de Cornualles, fue subyugado por un espectáculo tan extraño como curioso. En aquel lugar, y a plena luz del día en un lago se bañaba una hada de belleza sublime, acompañada de magníficas sirvientas Ondinas.

Sorprendente encuentro, sin duda diréis, pues ya en aquella época, los miembros de nuestro pueblo no se dejaban ver con facilidad...

Maravillado e impaciente a la vez por apaciguar los deseos que consumían su corazón, el caballero Gradlon se negó a resistirse a los encantos de la hermosa hada Ahés. Una vez consumaron su pasión, dejando que nuestros amigos Sáticos imaginen los detalles, el valiente caballero obtuvo de su amante la promesa de que regresaría cada noche y que ella satisfaría sus deseos, con

la condición de que él guardaría en secreto la existencia de su relación...

Las leyendas de los hombres han dado al caballero Gradlon el papel de héroe, habiendo seducido a la hada o atrapándola sutilmente, utilizando en su provecho las costumbres celtas que regían las relaciones entre los Kithain y los mortales. Aunque la leyenda puede tener algunos fragmentos de verdad, no pretende sustituirla.

En aquellos tiempos la isla del Sena albergaba un dominio feérico gobernado por nueve hadas, cuya función consistía en iniciar a algunos humanos “elegidos” en los misterios del Ensueño y del Tiempo Sagrado. Expertas en el arte de la manipulación del Glamour, las Nueve conocían numerosos secretos, entre ellos el arte de ver el futuro. En aquella época ya habían previsto la llegada de la Ruptura y en consecuencia decidieron protegerse y mantener eternamente el Ensueño en la región. Su proyecto finalmente dio lugar a la fundación de una ciudad mortal, presente a la vez en nuestro mundo y el Ensueño. Esta ciudad fantástica, habían acordado estas hadas, sería gobernada por un humano sensible al Ensueño...y por un hada.

Así Nació la Idea de Ys...

La segunda fase del plan para estas hadas consistió en reclutar para su proyecto a la reina Ahés, que por entonces gobernaba el Reino de las Mareas. No consiguieron su propósito sin recurrir a la convicción de sus razones y de sus profecías, y finalmente la soberana aceptó unirse al proyecto. Así, en uno de los períodos más propicios de nuestro calendario, Ahés se mostró regularmente en el bosque donde sus sirvientes utilizaron magia para tejer el hechizo que debía permitir encontrar y atraer a un hombre rechazado por la Banalidad. Después de numerosos intentos infructuosos, fue finalmente el caballero Gradlon quien tuvo éxito en la prueba. Al principio la reina fue reticente a la idea de compartir su lecho con un mortal, pero en aquel amante apasionado encontró finalmente un compañero exquisito. De esta forma el placer se añadió a una unión políticamente útil, y las Nueve quedaron satisfechas y esperaron con impaciencia los acontecimientos. Ganar los favores de una soberana de las hadas, además del honor de participar a su lado en la protección del Ensueño, no había sido una tarea fácil.

Antes de ser consagrado rey, Gradlon fue puesto a prueba, debiendo guardar costase lo que costase completo silencio sobre su relación con la reina de las hadas. Consciente de su promesa, el caballero cumplió admirablemente su deber al principio, pero el Elegido de las Hadas no dejaba de ser un hombre, y durante un banquete ofrecido por su soberano, su fiera naturaleza y su

talante sombrío surgieron a la superficie. Según la tradición la esposa del rey Konan se desnudó ante los asistentes, para que el monarca recibiera elogios por la belleza de su consorte. Con el espíritu turbado por la imagen de su musa feérica, Gradlon fue el único que no se unió al coro de elogios...y la reina, ya molesta por el rechazo educado del caballero a sus proposiciones, exigiendo una reparación. Inflamado de pasión, Gradlon afirmó que su corazón pertenecía a la mujer más bella del mundo. Y presionado por su esposa, el rey Konan Meriadec exigió a su vasallo que le presentara a esa mujer maravillosa, bajo la amenaza de ser ejecutado por un crimen de lesa majestad. Pero Gradlon había roto su promesa y no podía acceder a la petición de su soberano. Cuando recuperó el juicio, todos los regalos que la reina Ahés le había hecho habían desaparecido y las hadas ignoraron sus llamadas de desesperación.

Furiosa y decepcionado, la reina feérica regresó a su palacio en la Isla Bella, mientras las Nueve buscaban una solución para encontrar un sustituto, pero cuando su cólera se hubo apaciguado, Ahés comenzó a languidecer por su amante. Mientras pensaba en lo que hacer decidió escuchar el consejo de las Nueve y salvarlo. Precedida por un cortejo de damas de compañía, todas más hermosas que la esposa de Konan, la reina de las hadas se presentó en la corte real para pedir misericordia para su amante. El rey y sus vasallos se rindieron ante la evidencia, y Gradlon fue liberado mientras la Reina Ahés partía de regreso a su reino.

Siempre ardiendo de amor, el caballero la siguió hasta la costa del mar, donde la vio desaparecer. Pero la determinación de Gradlon era tan grande, y escuchando la llamada de su corazón, avanzó sin dudarle para enfrentarse a los remolinos del océano, donde no tardó en hundirse. Presa de remordimientos, la soberana de las Mareas decidió salvar de nuevo la vida de Gradlon, que enseguida fue llevado al Ensueño.

Los testimonios y los archivos no nos permiten saber más sobre este período. Varios años después, Gradlon reapareció en este lado de las Nieblas, vestido como un rey y llevando de la mano a una niña a la que presentó como su hija. Después de unos años la niña pronto fue conocida entre los mortales como Dahud, con fama de hechicera, pero nosotros sabíamos que era la joven Ahés. Es un secreto que los humanos ignoran, pero Dahud no era ninguna otra que la Reina de las Mareas, que había decidido adoptar un aspecto humano para poder seguir a su amante. Esto explica que varios relatos y leyendas evoquen una relación incestuosa entre Gradlon y Dahud, lo que resultó chocante para muchos oyentes y lectores...pero la cuestión que a todos nos preocupa y que será objeto de una de las Justas de este año, es la motivación de Ahés, motivación como menos incomprendida, sobre todo en esta época.

Como todos los Kithain los personajes conocen la Leyenda de Ys. Suponiendo que uno de los habitantes de la Ciudad Olvidada ha tenido que abandonar el Ensueño para cumplir una misión en Bretaña (recuperar algún artefacto vital para la supervivencia de su pueblo, por ejemplo), y suponiendo que los personajes se conviertan en su única posibilidad de cumplir su búsqueda (el mensajero está confuso, perdido o es incapaz de comprender el mundo moderno) tal vez puedan llegar a algún tipo de acuerdo. Los personajes comprenderán rápidamente, a causa de su acento o de sus ropajes, que el emisario "no es de aquí". Los personajes pueden negarse a ayudarlo a menos que les revele su procedencia y el secreto de Ys.

Nuestra interpretación es la siguiente: Ahés y Gradlon unieron definitivamente sus destinos durante su estancia en el corazón del Ensueño. La reina, audaz y ambiciosa, ignoró las advertencias de las Nueve y se apropió de su proyecto de oponerse a la Banalidad, y de la ciudad de Ys, convirtiéndola en un desafío a las corrientes de la Banalidad, construida en los límites de las Nieblas y en el mar del mundo mortal. Deseando convertirse en la encarnación viviente de este desafío, Ahés decidió convertirse en Changeling y asumió el riesgo de adoptar un cuerpo humano. Esta decisión audaz provocó el rechazo de las Nueve, también decididas a arrebatarle "su" ciudad en la Isla del Sea, en la actual Bahía de los Muertos.

Investido de poder real, Gradlon reunió a Kithain y Kinain y gobernó la ciudad onírica, una vez construida con notable gracia con dones hoy olvidados de los más hábiles escultores y arquitectos del Glamour. Y así, la ciudad de Ys se alzó rápidamente y se convirtió en un desafío contra la Banalidad siempre acechante. Satisfecho por su logro, Gradlon reinó sobre la ciudad y sus alrededores mientras Dahud engrandecía y dictaba sus caprichos. Ys acogió a hadas de todos los lugares, desde Eshu llegados de Oriente hasta magos del Culto del Éxtasis atraídos por el gozo de una población siempre en fiesta. Pero como no podía ser de otra forma, este orgulloso ascenso no tardó en ser advertido por los que querían nuestra perdición. Sin duda conocéis lo que siguió, habréis oído hablar de Guenolé y de su cruzada contra las antiguas tradiciones, y los múltiples amantes de tomó Dahud envejecieron a Gradlon, e incrementaron la melancolía de un soberano que cargaba con una existencia compartida entre dos mundos, y lo demás. Dahud había decidido huir hacia delante e Ys no tardó en dirigirse hacia una caída irremediable.

Todavía quedan muchas preguntas sin respuesta: ¿quién era el misterioso "Príncipe Rojo" que tentó a Dahud para precipitar la caída de la ciudad? ¿Cuál fue la

Los Caminos de Ahés

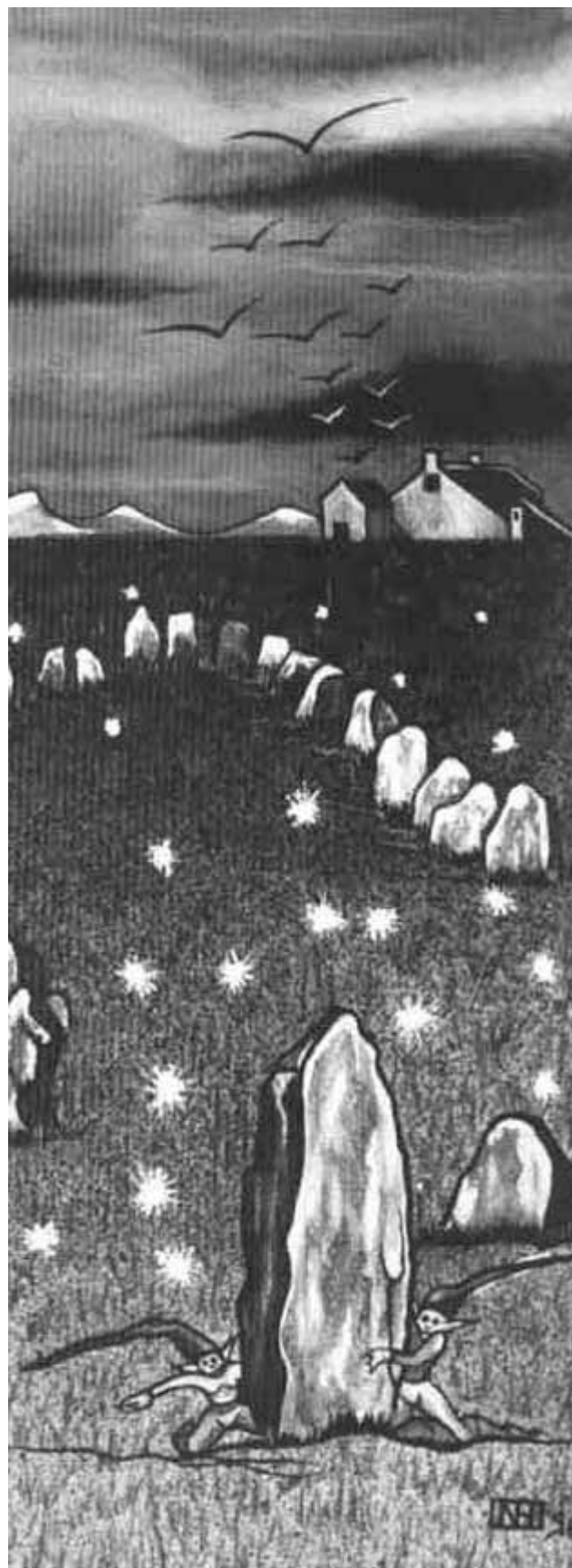
Antes de que la humanidad renunciara al Ensueño, los mortales eran capaces de percibir la influencia de la magia y del poder del Glamour. La tierra era un auténtico grimoire que podía revelar su historia mística y oculta a los que sabían descifrar su lenguaje. Todavía se conservan numerosas leyendas de esta época, que a menudo fueron alteradas o reinventadas o actualizadas con el paso del tiempo, pero es suficiente prestar atención para descubrir los indicios que llevan a la verdad. El drama de Ys y sus actores han provocado gran interés y discusiones apasionadas a lo largo de las noches de invierno. Pero los fundamentos de la leyenda son tan complejos que a menudo es difícil percibir todo el alcance de sus símbolos y alusiones.

¿Qué son los misteriosos Caminos de Ahés de los que habla la leyenda? Estos lugares marcan en la realidad pistas y rutas que recorren Bretaña desde la Edad Oscura. Algunos Changelings, obsesionados con el fantasma de la ciudad de Ys, creen que estas rutas se corresponden de hecho con "líneas de poder", conductos que comunican con el Ensueño. Estas rutas habrían sido construidas siguiendo las instrucciones de la Reina de las Mareas, que les habría dado su verdadero nombre, y que poseerían una función específica para los habitantes de la ciudad desaparecida. Desde entonces el paisaje bretón ha cambiado mucho, y algunas de los antiguos caminos han sido recubiertos de asfalto, y otros se han perdido tras tanto tiempo olvidados. Sin embargo, quizás todavía es posible encontrar Caminos de Ahés que comuniquen con el Reino Sumergido... Sin importar el paso del tiempo ni la desventura de los mortales ahogados, o las posibles amenazas o peligros que acechen en estos antiguos caminos es posible que alguno de ellos siga llevando hasta Ys a través de lazos débiles pero latentes, con Portales largo tiempo olvidados.

reacción de las Nueve frente a los acontecimientos?
¿Desapareció Ys por completo?

Sólo tenemos una certidumbre, si el poder y la influencia de las Nueve eran innegables, al rechazadas por la reina se volvieron contra ella. Es muy posible que el famoso Príncipe Rojo fuese un agente de su venganza, enviado a Ys para debilitar la ciudad desde el interior... si este individuo con poderes excepcionales no era el Diablo de los cristianos, es posible que su apelativo indicara que formaba parte de la sociedad de los Sidhe conocida como la Rama Roja, una organización conocida por su exceso de tradicionalismo. ¿Fue en verdad el Príncipe Rojo el elemento que "precipitó" la decisión de Dahud?

Volveremos más tarde sobre este círculo de encantadoras y de figuras enigmáticas, pero las leyendas parecen indicar que fue Dahud quien abrió la ciudad al paso de las olas. Incluso aunque hubiera sido engañada, este gesto parece inspirado visiblemente por la fascinación



de un amante igualmente persuasivo. Entregando la ciudad al océano, Dahud separó Ys de nuestra realidad, pero su reflejo en el Ensueño era tan poderoso que es muy probable que sobreviviera a este desastre en el mundo mortal, a menos que las olas que engulleron la ciudad no fueran las de este mundo, sino olas de Ensueño y Olvido. Si así fue el caso, Guenolé y Gradlon, tardamente aliados en una misma causa, bien podrían haber sido las únicas “supervivientes” de este desastre, pues mortales como eran, no podían seguir a la ciudad feérica en su caída. De esta forma la ciudad sólo habría sobrevivido en el Ensueño y Dahud podría continuar reinando sin la interferencia de los mortales. A la luz de esta audaz hipótesis, los actos de la Reina de las Mareas no parecen tan frívolos y desconsiderados, pues al fin y al cabo el recuerdo de Ys todavía sigue vivo en la actualidad. Quizás el “hundimiento” de la ciudad fue la única forma que la Reina tenía de salvar su obra de la amenaza de la Banalidad y la Inquisición.

Si la ciudad ha sobrevivido ¿por qué nadie ha hablado de ella desde entonces? Ante esto sólo puedo contestar con mi última hipótesis, surgida de mis viajes por el Ensueño, y la razón es que simplemente las Nueve han cerrado todos los accesos. ¡Atreveos a acercaros hoy a los antiguos Portales de la Bahía de los Muertos! ¡Atreveos a entrar en sus brumas! ¡Cuántas quimeras dementes os encontraréis! ¡A cuántos peligros insensatos os enfrentaréis allá abajo? Todo eso está lejos de ser natural... ¿Qué ocurrió con las Nueve tras la Ruptura? ¿Han tejido sus redes de sortilegios sobre esta tierra...o incluso desde Arcadia? Si Solamente pudiéramos encontrar la forma de liberar a la Reina de las Mareas y de revivir su herencia... ¡Creo poder afirmar que el destino del Ensueño se encuentra donde jamás nadie sospecharía!

La legendaria ciudad de Ys ha estado sumergida desde entonces y parece perdida para siempre para los Changelings, pero sí, como afirman algunos Kithains, la ciudad sigue existiendo en el Ensueño, bien puede existir un medio de acceder a ella. ¿Quién puede saber cómo encontrar ese lugar? ¿Qué le ocurrió a la orgullosa ciudad que desafió al mundo entero? ¿Quién puede conocer las consecuencias de un aislamiento tan prolongado sin ningún vínculo con la realidad de este mundo? ¿Se han vuelto locos los habitantes de Ys y soportarían un regreso a nuestro mundo? Sea cual sea el destino de Ys, la ciudad de Dahud/Ahés puede seguir existiendo en el Ensueño, por tenue que sea su vínculo, y cada vez que su recuerdo parece desvanecerse siempre encuentra un Soñador que reaviva su llama.

El Archipiélago en el Corazón de la Tormenta



ras la caída de Ys y la desaparición de la Reina de las Mareas, el reino cayó en manos de un Senescal que asumió la regencia. Desgraciadamente jamás consiguió establecer firmemente su autoridad en los numerosos feudos de la región, que poco a poco se fragmentaron con el paso del tiempo. La Ruptura contribuyó a acelerar esta desintegración, y son numerosos los Reinos y Lugares Encantados que han surgido tras la caída de Ys. El Reino de las Mareas, que podía rivalizar con el Reino de los Primeros Árboles sólo es una sombra de lo que fue...

Isla Bella

La decadente capital del antiguo Reino de las Mareas y la sede del Senescal actual, que jamás regresó a Arcadia con la esperanza de que su Reina regresara. Ha establecido su Feudo en la antigua mansión de Sarah Bernhardt, donde gobierna sobre una corte de fantoches. A pesar de encontrarse en una situación política dramática, el Senescal Druan consigue mantener una fachada de protocolo en medio de la decoración surrealista que apenas cubre un ambiente de decadencia. Cada año el viejo Troll, rodeado de vasallos decrepitos y de un puñado de servidores harapientos saca fuerzas de flaqueza y sacrifica sus escasas reservas de Glamour para convocar su corte. Aunque el palacio feérico recupere algo de color y energía, estos esfuerzos patéticos no consiguen enmascarar las vestiduras raídas, los cubiertos enmohecidos y los platos rotos. Estas fiestas ocasionales no consiguen generar entusiasmo entre los Changelings de la región y si alguno de ellos acude, lo hace para solucionar diferencias en terreno neutral o para mostrar un poco de cortesía que aporte algo de esperanza a un desdichado Senescal. Cuando termina la fiesta, éste último se arrebujaba en su manto y se dedica a observar el océano más allá de los horizontes mortales.

La Baronía del Pequeño Mar

El reflejo quimérico del Golfo de Morbihan, caracterizado por una urbanización horrorosa y un turismo frenético, sólo muestra desolación. Antaño aquí

Los personajes asisten a una de las recepciones del Senescal Druan, que les muestra una gran amabilidad y cortesía. En el transcurso de la velada la actitud de unos invitados se hace cada vez más insultante: parecen haber acudido sólo para burlarse muy cruelmente de su anfitrión desarmado. ¿Lo apoyarán los personajes? Parece que los demás invitados no están decididos a actuar...



vivía la tribu gala de los Venetos, que cumplía el Pacto del Crepúsculo, que sufrió una derrota naval aplastante y definitiva a pesar de una superioridad marítima innegable. El Ensueño fue afectado y los Kithain que entran en él se encuentran con una costa salvaje frente a un auténtico cementerio marino que emerge de una niebla espesa e inquietante. Con el paso de los siglos el Ensueño se separó del Golfo de Morbihan y la presencia feérica desapareció. Los Changelings huyeron como de la peste de este mausoleo embrujado de quimeras, tristes recuerdos de una derrota desastrosa.

Desde hace algunos años el Pequeño Mar ha sido reclamado por el Barón Garlon. Se trata de un Sidhe que pertenece a la Corte Oscura y que vive recluso en una inquietante mansión en la isla d'Arz. Ferozmente independiente y hostil, Garlon no acepta órdenes de nadie salvo del Senescal Druan, y sólo a él le ha prestado sus respetos. Aparte de su gobernante poco hospitalario, la Baronía del Pequeño Mar acoge a un grupo de tres Sluagh, que ya estaban presentes antes de la anexión de su territorio por el barón. Tan misteriosos como su soberano estos Changelings viven solos en la Ile aux Moines, donde según los rumores mantienen algún tipo de relación con algunos fantasmas. En efecto, hace mucho tiempo el golfo servía como puerto en el Mundo Subterráneo, donde los muertos que viajaban hacia las Costas Lejanas embarcaban en navíos sombríos. Todavía hoy en el lugar se encuentra un pasaje secreto que conduce al Inframundo.

La Comuna de Concarneau

La presencia del Ensueño no siempre es fácil de detectar, pero los Changelings aprecian los lugares donde el Glamour es discreto, y la vieja ciudad fortificada de Concarneau es uno de estos lugares legendarios. Tras a Fronda de los Plebeyos de la década de 1960, un círculo de Changelings deseosos de llevar una existencia pacífica encontraron asilo, y con la autorización del Senescal Druan, se instalaron en este burgo portuario. Dentro de su refugio los compañeros se dedicaron a revivir a través del arte las tradiciones del Ensueño. Pero uno de los miembros del grupo, el Nocker Idres, desgraciadamente no quería poner fin a la guerra contra la guerra, puso en peligro el refugio y fue expulsado por sus compañeros...

Una vez olvidado este incidente, los Plebeyos contribuyeron a transformar la ciudad en un barrio bohemio. Pronto artistas, escultores, músicos y artistas callejeros se abrieron paso dentro de sus muros donde nunca dejaban de detenerse por un tiempo, sobre todo porque un Sátiro llamado Malvas abrió un bar bien conocido entre los Changelings, la célebre "Taverne des Korrigans". Quienquiera que pasara por allí era invitado a hacer un regalo de Glamour para que el lugar se convirtiera en un Lugar Encantado.

En nuestros días los Plebeyos creadores de la Comuna de Concarneau se han convertido en Gruñones que luchan por salvaguardar su refugio contra la Banalidad introducida por los turistas. Aunque en la ciudad han abierto varias tiendas de recuerdos vergonzosos

Los Sidhe de los reinos marítimos a menudo adoptan una apariencia ligeramente diferente de la de sus parientes que habitan en reinos terrestres. Aunque en lo esencial sus rasgos son idénticos, existen algunas diferencias.

"Era un palacio de conchas que sobrepasaba todo lo imaginable, y al que se accedía por una escalera de cristal construida de tal manera que cada vez que se apoyaba un pie, cada peldaño tintineaba que parecía un pájaro del bosque. Alrededor se podían ver inmensos jardines donde crecían bosques de plantas marinas y arbustos de algas verdes adornados con perlas en lugar de flores.

Ella se encontraba sentada en la primera sala sobre un trono de oro, vestida con una túnica de color verde marino, fina y delicada como la espuma. Sus cabellos negros, entretejidos de coral, caían hasta sus pies y su rostro blanco y rosado tenía la cualidad del nácar."

La Groac'h de la isla de Lok, extracto de la leyenda recogida por E. Souvestre.

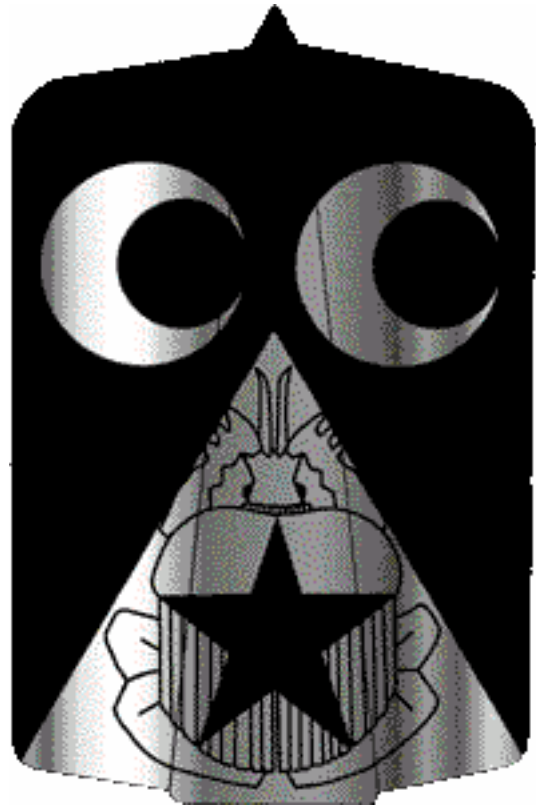
fabricados en Taiwan, todavía conserva numerosos tesoros para quienes saben dónde buscar.

Una amenaza mucho más grave acecha este enclave. El proscrito Idres ha purgado su pena carcelaria por atraco a mano armada y está deseoso por regresar. Ahora intenta seguir luchando a su manera y ha formado un grupo armado. En su encierro fue transferido a una celda de aislamiento, donde se endureció y terminó renunciando al Ensueño para convertirse en un Dauntain...Ahora que ha sido liberado, está dispuesto a vengarse de quienes le expulsaron hace ya más de veinte años.

El Condado de las Mil Rocas

La isla de Bréhat y la multitud de islotes que la rodean constituyen uno de los feudos más prósperos de Bretaña. Gobernada por la Condesa Galiennie de la Casa Eiluned, la isla ha sido conservada de los estragos del turismo (regulamentado por un sistema de cuotas) y protegida de la contaminación gracias a la prohibición de automóviles. Actualmente Bréhat casi parece una joya en medio de un ambiente desfigurado y la Dama Galiennie gobierna sin oposición, rodeada por una corte de admiradores. De hecho, la condesa es una maestra en relaciones peligrosas, habiendo adquirido un gran renombre en los alrededores...Megalómana o inconsciente según su humor, Galiennie ha emprendido en los últimos años la construcción de un gigantesco palacio en el Ensueño unido a los distintos islotes por puentes quiméricos y cuyo centro será situado en el reflejo

quimérico de Bréhat. Semejante proyecto requiere una cantidad increíble de Glamour e incluso las capacidades mágicas de la Condesa, incluso extraordinarias para una noble de la Casa Eiluned, parecen no ser suficientes...Pero dispuesta a hacer realidad su sueño y animada por la adulación de sus cortesanos, que la apoyan completamente, Galiennie ha decidido negarse a entregar al Rey Shaïl el tributo de Glamour que le debe por vasallaje. El monarca, agobiado por problemas más urgentes, todavía no ha reaccionado a este gesto, pero Galiennie es una poderosa hechicera y son muchos los que tiemblan ante la idea de un enfrentamiento entre el rey y la condesa –y las repercusiones que podría tener sobre el Ensueño local. Sin embargo hay otros Changelings llenos de impaciencia, porque si el rey y la condesa se enfrentan podrán beneficiarse pescando en río revuelto.



LOS MORGANED

(Los Nacidos en el Mar- Singular Morgan/Plural Morganed)



El Océano siempre ha fascinado y alimentado la imaginación de la humanidad. Todavía hoy sigue siendo un enigma, portador tanto de muerte como de maravilla y son numerosas las leyendas que dan testimonio de la existencia de hadas y changelings que habitan entornos acuáticos y marinos. Entre ellos se encuentran los Morganed, que habitan el Reino de las Mareas junto a las costas de Bretaña, y que entre las hadas marinas son las que más se implican en el mundo mortal. Lejos de la influencia de la corte del Rey Shaïl de Kevil, se dedican a sus propios asuntos dentro de sus grutas fabulosas o en sus palacios quiméricos bajo el mar. Desde la desaparición del Reino de Ys, los Morganed no han renunciado a los vínculos que los unen a sus gobernantes Sidhes, que gobiernan con cierta circunspección, temiendo una sublevación que los derribaría con tanta facilidad como un golpe de mar. Por otro lado el mar es un amante muy exigente...

Misteriosos e insondables como el elemento en que se desenvuelven, los Morganed poseen una naturaleza imprevisible. A menudo melancólicos, también son capaces de mostrar una cólera devastadora, legendaria entre los demás Kithain. Como la marea que avanza y retrocede eternamente, los Morganed pueden mostrarse muy testarudos, y su carácter suele ser tenaz y amargo. En contrapartida son fieles en su amistad y por lo mismo detestan a los traidores y perjuros...

Fascinados por la belleza de sus mujeres, son muy respetuosos con sus compañeras...pero también particularmente celosos. Quienes se arriesgan a seducir a una de estas seductoras náyades se exponen a la cólera de sus compañeros.

Dueños indiscutibles del océano, los Morganed defienden ferozmente su libertad y no aprecian demasiado a los mortales, a quienes consideran responsables de todos los males que afectan a los mares. A menudo los miembros Oscuros de este Linaje no dudan en atacar a los nadadores imprudentes para vengarse de todos los sacrilegios que la humanidad ha cometido a lo largo de los siglos. Defensores de su entorno, se involucran cada vez más en los asuntos de los hombres en lo que respecta a la defensa de los litorales y fondos marinos, amenazados por el turismo y la especulación inmobiliaria.

Cuando se encuentran entre las olas, los Morganed se muestran juguetones y lascivos. Les gusta tomar el sol, y pasan largas horas tumbados en bancos sobre las rocas que sobresalen en la costa, mezclados con los cangrejos y las gaviotas.

La posición del Reino de las Mareas en Francia ha proporcionado un papel político inesperado para los Morganed. Contrariamente a la mayoría de los demás changelings acuáticos, han conservado numerosos contactos entre los linajes que viven en la superficie, y no es raro que muchos tomen forma humana y aprovechen la noche para visitar tierra firme.

Ferozmente independientes, se muestran muy desconfiados con los miembros de la corte del rey Shaïl por motivos desconocidos.

Apariencia

La piel de los Morganed es brillante con tonos verdes y azulados y una textura más o menos escamosa. Según sus cambios de humor su piel puede variar del color jade al azul grisáceo, que anuncia su cólera. De la misma manera sus cabellos pueden tomar tonos muy variados que van desde el negro al verde esmeralda. Sus ojos son grandes y dotados de una pupila vertical insondable.



Aparte de sus ragos físicos, los Morganed carecen de miembros inferiores, reemplazados por un apéndice caudal flexible y dinámico, que se parece al de los tritones y sirenas.

Aspectos

Infantiles - Muy juguetones, a los jóvenes Morganed les gusta tumbarse en los escollos bajo la mirada permisiva de sus mayores. Sus grandes ojos húmedos traicionan una curiosidad casi maliciosa y muy difícil de refrenar.

Rebeldes - Habitados a vivir en comunidad y acostumbrados a actividades físicas muy duras, los Rebeldes se agrupan en bancos para jugar y viajar cerca de pescadores, surfistas y windsurfistas. Los chicos tienen una silueta esbelta y atlética mientras que las chicas poseen pechos magníficamente proporcionados y una figura capaz de condenar a un santo.

Gruñones - A medida que los Morganed envejecen, prefieren las profundidades oceánicas a la costa, y cada vez se les ve menos. Prefieren perderse en la contemplación de los misterios que existen bajo el mar en lugar de perder el tiempo en las fiestas que celebra la nobleza. Físicamente su piel se vuelve cada vez más escamosa y emiten un olor a mar cada vez más fuerte.

Estilos de Vida

Marineros, pescadores, fareros, ermitaños, ecologistas, oceanógrafos, trabajadores portuarios...

Afinidad

Naturaleza

Privilegios

-Nacido del Mar.

Los Morganed son criaturas acuáticas bien adaptadas a su entorno. La Dificultad de todos sus saltos se reduce en dos, siempre que se encuentren en una zona marítima adecuada y su velocidad de natación se multiplica por dos. Capaces de bucear a las profundidades, son capaces de aguantar la presión a razón de 25 m por punto de Resistencia. Bajo su apariencia humana son capaces de aguantar la respiración durante un tiempo igual a su Resistencia x 5 minutos. Los que se sumergen en las aguas del Ensueño son capaces de respirar normalmente y sin ningún límite temporal.

-La Canción del Mar.

Tanto las mujeres como los hombres Morganed son capaces de atraer a los humanos. Los que entonan su canción, grave como las olas que baten las costas, fascinante como los vientos que vienen del mar, pueden atraer a los humanos en un radio de 50 metros x nivel de Manipulación, que pueden resistir con una tirada de

Voluntad (dificultad 7) para evitar acudir con una fascinación cada vez más frecuente hacia su origen. El efecto de este poder se prolonga mientras la víctima no reciba ningún daño.

Flaquezas

-Atado al Océano

Los Morganed deben gastar un punto de Glamour cada día que pasen lejos del agua, a menos que puedan sumergirse durante al menos una hora en un baño de agua salada. Si el Morgan no consigue acceso a ningún tipo de agua, debe gastar dos puntos de Glamour.

Cita

"¡Que la brisa del mar te acompañe en las alas del Ensueño, extranjero!"

Opiniones

-Los Boggans -Laboriosos y trabajadores, atrapados por cadenas que ellos mismos se han puesto. ¡Harían mejor en romperlas y liberarse!

-Los Redcaps -Acercarse a estos bravucones es difícil. Dejémosles tranquilos hasta que vengan a nosotros...

-Los Eshu -Estos grandes viajeros probablemente han visto todos los mares del mundo. Sus historias nos encantan, y son bienvenidos en todos nuestros Lugares Encantados.

-Los Korred -No sabemos casi nada de ellos. Se dice que son fieles y honestos, pero su discreción los hace sospechosos...

-Los Nockers -A veces son irritantes y repelentes...pero son libres y no dudan en denunciar los defectos de los demás Kithain.

-Los Pooka -Sus bromas son divertidas...y ni siquiera se detienen con nosotros. El problema es que no saben cuándo parar.

-Los Sátiros -Son nuestros hermanos terrestres. Son apasionados y activos, como nosotros. A veces nos gusta encontrarnos con ellos en tierra firme y disfrutar de sus fabulosas fiestas.

-Los Sidhe -Dejémosles gobernar, a nosotros nos quitaría demasiado tiempo para divertirnos...pero cuidado, si tienen poder en nuestros Feudos es porque así lo queremos.

Los Sluagh -Guardan numerosos secretos y conocen las respuestas a muchos misterios, pero no saben aprovecharlos. Además, nosotros somos igual de sabios y conocemos lo que ellos conocen ¡A quién es mejor acudir?

-Los Trolls ¡Me encantan estos valientes! ¡Parecen capaces de resistir hasta a las mareas más grandes!

El Círculo de los Insurgentes Invisibles



or dondequiera que el visitante se acerque, Francia parece un territorio devorado por la Banalidad y un tradicionalismo de lo más opresor. Pero existen algunos círculos de Changelings que se niegan a aceptar el orden establecido. Desde hace algunos años, algunos elementos bien ocultos de los ojos del rey Shaïl siguen los pasos de sus predecesores y esperan algún día empujar el Ensueño y la Realidad hacia un mismo torbellino anárquico y dinámico.

En el mismísimo corazón del Reino de los Primeros Árboles, en la Universidad de Rennes se encuentra un círculo de Changelings Rebeldes que puede que algún día, en un futuro próximo, enciendan el fuego que inicie nuevamente la revuelta.

Quienes frecuentan la universidad no saben que hubo un tiempo en el que las aulas universitarias hervían con los ideales de los pseudomovimientos de protesta, con lemas más o menos renovados cada año tras el glorioso levantamiento de mayo de 1968. Sin embargo, estos movimientos estudiantes siempre han fracasado por culpa

de lo mismo, han sufrido la misma corrupción del cinismo y la ambición de sus seguidores, de los usurpadores que adoptan el discurso de las asambleas generales para apoderarse de un auditorio pasivo para sus causas banales. Tras una o dos manifestaciones llenas de buenas intenciones, que se dispersan rápidamente con la llegada de las primeras lluvias del invierno, el campus universitario regresa a su gris Banalidad. Es necesaria mucha más energía para que todo este proceso tenga mayor alcance, que se construyan barricadas y se preparen cócteles explosivos....pero las masas universitarias terminan por apaciguarse bajo las consignas de los sindicatos estudiantiles cuando consideran que la situación no sirve para sus objetivos políticos o escapa a su control.

De esta forma, los estudiantes se sienten tan propensos a salir a las calles como a dejarse corromper por la Banalidad firmemente instalada en el campus. En los empleos cada vez se valoran más los méritos de la formación profesional, el preludio a un destino fijo, que tiende a hacerles creer que el mundo no les necesita, y provocando sentimientos recíprocos. Sordos a las arengas de sus representantes, la mayoría de los estudiantes han adoptado el hábito de no arriesgar a soñar en nada más



que en la obtención de sus títulos universitarios, un auténtico pasaporte para una vida muy alejada de la ilusión quimérica que marca el camino a Arcadia. Pero no todo está perdido, porque todavía quedan Changelings aferrados al símbolo de libertad de la universidad francesa que han elegido defender el Ensueño dentro de sus muros. Organizados en pequeños grupos unidos, poco a poco imponen su presencia y participan activamente en todas las actividades de protesta. Una de estas organizaciones, el Círculo de los Insurgentes Invisibles de Rennes, recientemente se ha dedicado a fomentar una atmósfera festiva, lúdica y en todo caso inédita, entre ciertos movimientos estudiantiles de los que forman parte.

Los Miembros del Juramento

Pierre-Gilles Arthuis (Sire Oriel)

(Noble renegado)

Corte: Luminosa

Legados: Cortesano/Pavo Real

Casa: Gwydion

Aspecto: Rebelde

Linaje: Sidhe

Artes: Embustes 3, Prestidigitación 1, Soberanía 1, Viaje 1

Reinos: Actor 4, Escena 2, Hada 2

Apariencia: Oriel se viste de forma un poco demasiado exagerada para un noble sidhe, con un estilo rebelde un poco afectado, pero su elegancia le impide parecer un bufón.

Historia: Oriel es el hijo de un barón fiel al Rey Shaíl, que ha gobernado durante largo tiempo y sin remordimientos, lo que ha estancado el Ensueño después de varios siglos. Rompiendo por completo con la nobleza, Oriel ha decidido instalarse en un campus universitario con sus compañeros donde se encuentra frecuentemente con Geiris, un viejo Gruñón Sátiro y combatiente que participó en la insurrección de los plebeyos que estalló tras el regreso de los Sidhe. Pasa muchas horas discutiendo y devorando los manifiestos atesorados en la biblioteca de Geiris, y poco a poco ha convertido sus ideales en una misión sagrada. Gracias a sus talentos como orador y su carisma y desde hace tres años es el líder natural del Círculo de los Insurgentes Invisibles. Maneja la palabra con tanta habilidad como la espada, y en mezquino mundo sindical de la universidad recibe respeto y algo de envidia. Todo el mundo lo admira, y los estudiantes más atrevidos acuden a las fiestas que organiza, colecciona conquistas y sus profesores le perdonan todo. El año pasado se negó a aceptar el puesto de delegado estudiantil en el consejo de la administración basándose en desconcertantes reivindicaciones. Reclamó menús gratuitos tradicionales y la celebración de festivales

basados en el antiguo calendario celta, en el que los estudiantes bailarían desnudos bajo los dólmenes...

Cita: ¡Eh, tú! ¡El revolucionario de salón! ¡Apártate un momento del micrófono que te voy a enseñar a caldear el ambiente...!

Erwan Le Bihan (Sadok)

(Escudero de Oriel y responsable tradicional del servicio de vigilancia)

Corte: Luminosa

Legados: Rústico/Bestia

Aspecto: Rebelde

Linaje: Troll (afiliado a la Casa Gwydion)

Artes: Prestidigitación 3, Soberanía 1, Viaje 2

Reinos: Actor 2, Escena 1, Naturaleza 3, Objeto

2

Apariencia: Sadok es un enorme Kithain con cabellos recogidos en una coleta, y teñidos de un negro opaco. En su forma humana baja la cabeza siempre que atraviesa una puerta y a pesar de su aparente pequeño tamaño, su forma quimérica es la de un coloso con dos largas espadas que mide más de dos metros. Generalmente viste con ropa discreta y nunca se separa de un bastón ornamentado que en realidad es una espada quimérica. Se trata de un adversario peligroso, que casi nunca tiene que demostrar todo el alcance de sus capacidades.

Historia: Sadok está al servicio del joven caballero Oriel desde hace años. Aunque es habitual que los Trolls mantengan una lealtad inquebrantable hacia sus soberanos, entre los dos Rebeldes se ha generado una verdadera amistad sin que se interponga ninguna barrera jerárquica. Oriel ha trabajado duro para “descondicionar” al joven Troll, y ahora los dos compañeros se guardan un juramento de servicio mutuo...aunque el joven Troll todavía le llama “Sire”, especialmente en situaciones potencialmente peligrosas o estresantes. Invariablemente Oriel le corrige con un tono a la vez burlón y divertido. Tras la fundación del Círculo de los Insurgentes Invisibles, Sadok ha disfrutado reafirmandose como defensor del orden en el campus, una tarea que desempeña con un rigor digno de su Casa y linaje.

Cita: Sire...es decir, Oriel...me faltan cuatro tablas para instalar el palco frente a la entrada. Pero con un poco de tiempo no hay nada que no pueda hacerse.

Muriel Dampierre (Eviane De Sun)

(prima de Oriel, pasionaria del grupo)

Corte: Luminosa a punto de volverse Oscura

Legados: Trovadora/Proscrita

Casa: Fiona

Aspecto: Rebelde

Linaje: Sidhe

Artes: Adivinación 1, Chicanería 3, Primal 2

Reinos: Actor 3, Escena 2, Hada 2, Objeto 1

Apariencia: Evianne es una chica joven con cabello corto teñido de rojo y recogido en dos pequeñas trenzas. Lleva vestidos provocativos y joyas de estilo celta. Su aire huraño y sus ojos verdes la hacen irresistible.

Historia: Tras su Crisálida, Eviane y Oriel no se han separado jamás. Primero compañeros de juego y después de amor, con el paso del tiempo los dos primos han tejido una relación compleja y apasionada en la que están muy lejos de explorar todas sus sutiles implicaciones. Por el momento Eviane siempre ha seguido a Oriel. Ella fue la que tuvo la idea del Círculo de los Insurgentes Invisibles. Su encanto y su naturaleza generosa han asegurado el éxito inicial del grupo, y la pasión de la joven Sidhe ha atraído a numerosos estudiantes rendidos ante su encanto...Cuando los acontecimientos son propicios para la revuelta, no duda en subir a un estrado y sus discursos inflamados tienen tanto éxito como las arengas y diatribas de su primo. A pesar del gran éxito del grupo, o a causa de él, Eviane no está contenta. Afectado por esta actitud, Oriel la ignora cada vez más y persigue sus propias aventuras. Rechazada, la joven sidhe ha recogido el guante y ha aceptado el desafío amoroso, a menudo avergonzándole con sus elecciones amorosas. Pero en el fondo, nada ha cambiado de verdad, y Eviane está dispuesta a todo por Oriel. Recientemente ha buscado un poco de consuelo en Geiris, quien, como buen sátiro, ha sabido aprovecharse bien de la ocasión, lo que no ha contribuido a tranquilizar las cosas...Sabiendo que esta estrategia podría estropear su relación con Oriel, Muriel prefiere guardar el secreto, que ahora la está devorando. Mientras antes era una chica alegre, ahora Eviane se ha cerrado sobre sí misma y ha adoptado una actitud sombría y triste. Cuando está sola piensa en el futuro, el Círculo e incluso en el matrimonio, pero está comenzando a cansarse de todos estos juegos. Aislada y desamparada se está convirtiendo en una presa para la Banalidad.

En el seno del grupo, sólo Efflam ha percibido este cambio y ha trazado la causa hasta Oriel, pero bloqueado por su atracción hacia la chica, prefiere mantener alejado a Oriel que ayudar a Eviane. Pronto se

Los personajes son testigos de una disputa que opone a Efflam y Eviane. Esta última ha decidido rechazar la solicitud romántica del Nocker y le ha dicho que si sigue en esa actitud que informará a Oriel. Efflam está aterrorizado ante esa perspectiva...Por lo que se refiere a los personajes, es consciente de que lo han escuchado todo. Víctima de un acceso de paranoia, está convencido de que van a delatar su amor por Eviane ante el líder del círculo. Los personajes acaban de entrar en las maquinaciones políticas del campus de Rennes...

sabrán si el Círculo podrá sobrevivir a la tormenta que amenaza con abatirse sobre él.

Cita: *Me haces reír con tu movimiento. ¡Todos son unos conformistas! Siempre es los que mismo, los que nos siguen son los que no tienen una mentalidad propia. Me voy a ver a Geiris. Chao.*

Franck Rappart (Efflam)

(Iconoclasta neositucionista, teórico del grupo)

Corte: Oscura

Legados: Bufón/Sabio

Aspecto: Rebelde

Linaje: Nocker

Artes: Chicanería 1, Cronos 1, Prestidigitación 3,

Viaje 2

Reinos: Artefacto 3, Actor 2, Escena 1, Naturaleza 1

Historia: Hay pocos Nockers presentes en Bretaña, pero Efflam es de los más destacados. Criado bajo la sombra de las cortes, detesta las formalidades y detesta burlándose de todos los consejos y advertencias de esos “blandorros Luminosos”. Creció aprendiendo de Geiris, que le proporciona regularmente con montañas de literatura subversiva, y decidió aliarse con Oriel y sus compañeros. Rápidamente cayó bajo el encanto del grupo, aunque no siempre quiere relacionarse con ellos. Sin embargo su participación muy importante para la formación del Círculo de los Insurgentes Invisibles, sobre la base de una rivalidad encarnizada con Oriel, una competición cuyo objetivo principal es Eviane. Siempre enamorado de la joven Sidhe, Efflam ya ha sufrido varios fracasos en sus avances pero no se ha dado por vencido. La indiferencia de su rival hacia su prima le lleva a desear proteger a la elegida de su corazón. E incluso por ella podría llegar a renegar de su afiliación con la Corte Oscura.

Efflam es el responsable de la propaganda en el seno del Círculo. Fuertemente influenciado por los ideales situacionistas, se considera “decepcionado por la alternativa anárquica ontológica” y sueña con liderar una acción para instituir una verdadera Zona Autónoma Temporal. Desde que ha instalado su ordenador en el local que sirve de Lugar Encantado al grupo, Efflam muestra algunos síntomas alarmantes, sin duda los primeros síntomas de un Tumulto.

Cita: *Hay que comenzar a pensar en París. Si el movimiento no es detenido antes de Samhain, los augurios indican que el proyecto ZAT todavía no será detenido este año.*



El Refugio de los Insurgentes Invisibles



En el transcurso de su estancia en el campus universitario, los cuatro compañeros terminaron descubriendo una escalera de servicio en desuso bajo uno de los grandes auditorios. La escalera conducía a una pequeña habitación, olvidada por el servicio técnico, que albergó en su momento las reuniones clandestinas de algunos revolucionarios románticos. Posters antiguos recuerdan los grandes momentos de las protestas estudiantiles, un retrato del Che Guevara está pintado en una pared, una vieja radio estropeada, pilas de panfletos, todos estos tesoros impregnado de Glamour animaron al grupo a convertir el lugar en un Lugar Encantado. Poco a poco el Ensueño ha cristalizado aquí para formar este enclave donde los Rebeldes preparan sus planes de acción para reformar el mundo o a refugiarse en caso de derrota. De todo el grupo Efflam es el que pasa más tiempo aquí, especialmente desde que instaló su ordenador, alimentado por una ingeniosa conexión de la que sólo un Nocker podría comprender el funcionamiento.

Gëiris

(Sátiro Gruñón, gerente de la librería Chimères)

Gëiris es un antiguo combatiente de la Fronda de los Plebeyos que se extendió por Francia durante la década de 1970. Cuando pareció que la causa estaba definitivamente perdida, se retiró a Rennes, donde abrió una pequeña librería. Ha acumulado algunos tesoros llenos de Glamour que reserva para los raros habituales que vienen a hacerle una visita. Su amargura es grande, y es difícil hacerle recordar sus hazañas del pasado. Pero una vez se anima se lanza a largos y cautivadores relatos con los

que arrastra a su auditorio hacia las fronteras del Ensueño...

Recientemente Gëiris se ha aprovechado del dolor de Eviane para “consolarla” a su manera. Teniendo en cuenta las consecuencias que podría provocar en su amistad con Oriel, prefiere guardar silencio y en público mostrarse distante con la joven y orgullosa noble.

Michel Tournier (Mike)

(Sindicalista Dauntain enviado por París para evitar problemas)

A los sindicatos estudiantiles no les gusta que ninguna acción escape a su control, y en los últimos años se han enfrentado a la aparición de grupúsculos agitadores con discursos “demagógicos e irreales”. El año pasado con ocasión del congreso local de los sindicatos universitarios de Francia, Michel Tournier fue enviado para traer a los grupos de Rennes de regreso a la dirección “correcta. La universidad bretona parecía sufrir una deriva inquietante, posiblemente debido a la influencia del Círculo de los Insurgentes Invisibles. Debido a la importancia de la Universidad de Rennes, Tournier es el encargado de “corregirla”.

Michel, que se hace llamar “Mike”, rápidamente ha demostrado ser un duro adversario e incluso ha conseguido provocar a Oriel para que abandone un estrado loco de rabia. Oriel sabe que Mike es muy fuerte y que a su alrededor el Ensueño parece romperse... pues pertenece a una especie terrible, la de los Dauntain, y uno que jamás ha aceptado su naturaleza Changeling. Aterrado por el caos que sentía bullir en su interior, Mike decidió abrazar conscientemente la vía de la Banalidad para sofocarlo. Está aquí con la intención de romper el Círculo y está dispuesto a hacerlo con un placer visiblemente maligno...

Mike siempre se viste a la moda, pero siempre lleva algún tipo de corbata que encaja con su

indumentaria. Su aire altanero y su carisma rebelde lo han convertido en un verdadero dolor de cabeza para el Círculo.

Cita:

-Un estudiante excitado: *¡...y de paso también podríamos hacer una especie de carnaval, ya me entendéis!*

-Mike responde: *¿y vender unos porros ya de paso? Venga, vámonos a casa, compañeros. ¡Queremos hacer una acción sindical de verdad, no una fiesta inútil!*

Los Dominios del Ensueño

Eontrariamente al Concordato de Tir-na-N'og instituido por el Alto Rey David, el Ensueño de Francia es un territorio profundamente marcado por una Banalidad férreamente tejida por los Cainitas y la Tecnocracia. La edad de oro que conocieron las hadas de este reino es sólo un recuerdo melancólico, recordado por Changelings que sólo conservan un recuerdo neblinoso. A pesar de todo, con el regreso de los Sidhe algunos Reinos han conocido una recuperación de su actividad, aunque sin alcanzar su esplendor de antaño. Bajo la influencia del Rey Shail, parecen de nuevo unidos en un frágil equilibrio. Pero el Ensueño es caprichoso, los adivinos más fiables han desaparecido y nadie sabe lo que puede traer el futuro.

El Reino de los Primeros Árboles

Esfugio y asiento del poder absoluto del Rey Shail, el Reino de Brocéliande es, junto al Reino de las Mareas, el más antiguo de Francia. Hubo un tiempo en que cubría la mayor parte de las tierras del interior de Bretaña, pero el bosque legendario se ha reducido como la nieve al sol, especialmente debido a la deforestación masiva que ha sufrido a lo largo de los siglos. Actualmente sólo quedan algunos bosquecillos separados, donde las leyendas todavía siguen vivas.

De todos los reinos feéricos franceses, el Reino de los Primeros Árboles es realmente el más poderoso, pero también el más implicado en los juegos políticos que tanto gustan a la nobleza Sidhe. En el transcurso de los primeros años que siguieron a la Separación, el inmenso bosque primario que cubría la mayor parte de Bretaña acogió a los primeros exiliados que se dirigían a Tir-na-N'og. Cada árbol, cada piedra y cada fuente era fuente de Ensueño y de numerosas hadas que demandaban asilo antes de continuar su viaje por el océano. Ante el flujo de refugiados que atravesaban sus tierras, el rey de Brocéliande, Taulas de la Casa Liam, encargó al Conde Shail (uno de sus más fieles vasallos) que estableciera las marcas del Reino de Brocéliande para garantizar la



estabilidad del Reino. Lo menos que se puede decir es que Shaïl cumplió su deber con celo.

Las tierras bajo la autoridad del Conde se extendieron hasta los Portales del Reino de las Mareas, de forma que quienquiera viajara a Tir-na-N'og debía atravesar su feudo. Investido de la confianza del rey Taulas, Shaïl ofreció asilo a los que transportaban tesoros y artefactos quiméricos, los demás debían pagar un derecho de paso sustancial antes de ser conducidos a la frontera del Reino de las Mareas.

De esta forma Shaïl acumuló riquezas con rapidez y se rodeó de lugartenientes poco escrupulosos, y a pesar de los avisos de sus consejeros, Taulas decidió ignorar el problema debido a los numerosos juramentos que le unían a su vasallo. Demasiado contento ante la impasibilidad de su señor soberano, Shaïl prometió títulos y tierras a los que aceptaran apoyarle en la conquista del Reino de los Primeros Árboles. Al mando de sus partidarios, se presentó en el Dominio del Alto Bosque, en los montes de Huelgota, para prestar vasallaje a su rey en ocasión de la festividad de Imbolc que marcaba el regreso de la primavera. Cuando llegó la noche, Shaïl y sus esbirros pasaron a la acción, asesinando a la mayor parte de la familia real y dispersando a los plebeyos del dominio. Un duelo titánico enfrentó al Rey Taulas con su vasallo traidor, que recurrió al engaño para ganar y dejó a su soberano por muerto, arrojándolo a los molinos del Ensueño próximo, seguro de que perecería. Inmediatamente Shaïl se proclamó Rey de Brocéliande, fundó su propia Casa y repartió generosamente cargos y títulos entre los que le habían sido fieles. Para los supervivientes de la corte del Rey Taulas el destino no fue tan dichoso, ya que fueron considerados proscritos y renegados. Los que permanecieron fieles a su antiguo señor decidieron comenzar una auténtica guerra de guerrillas contra los servidores del nuevo monarca. El territorio occidental de Brocéliande se convirtió en un auténtico campo de batalla donde los rebeldes dirigidos por Breunor, el sobrino del rey Taulas, encontraron el apoyo de los humanos, pero también de las hadas del Reino de las Mareas y de las Islas Británicas.

La situación podría haberse vuelto a favor de los rebeldes, pero no contaron con la habilidad de Shaïl para remodelar la historia a su manera y redecorar su blasón. Mientras sus tropas libraban una guerra sin cuartel contra los insurgentes, el Usurpador comenzó a deformar la imagen de Taulas de tal manera que alteró todo su recuerdo. Falsificando las crónicas, terminó por convertirlo en un tirano sanguinario afiliado a la Corte Oscura. Al mismo tiempo, los habitantes de la Ciudad de Ys, que durante largo tiempo habían sido sus enemigos y que sabían perfectamente cómo se había apoderado del trono, eligieron contra toda previsión adentrarse en el Ensueño. Con sus principales oponentes fuera de

combate, el nuevo soberano consiguió asentar su poder con mucha facilidad. A medida que la Banalidad se extendía por el territorio francés, Shaïl estableció varias alianzas con la nobleza bretona, especialmente con la familia de los Monfort, cuyas tierras se encontraban situadas en el corazón de su propio reino.

Gracias a sus hábiles maniobras políticas, en la región pronto fueron recibidos varios monjes irlandeses, cuya misión era recopilar el saber féerico y de conservar el recuerdo. Sabiendo que la Ruptura algún día llegaría a su reino, el Usurpador redobló su actividad para reavivar el Ensueño en su bosque con la ayuda de la nobleza local. Fue durante esta época que fueron establecidos los "Registros de los Usos y Costumbres del Bosque de Bréchéliant", que definieron los ritos y deberes de la nobleza encargada de conservar el Ensueño. Enfrentándose a la marea de Banalidad que no dejaba de extenderse por sus tierras, el Rey Shaïl comenzó a edificar su fortaleza, aprovechando la guerra de sucesión que afectaba a Bretaña y que precedió a la Ruptura.

A lo largo del conflicto, en mitad de la Guerra de los Cien Años que sufrió Francia a sangre y fuego, el nuevo soberano aprovechó para reunificar su reino y aplastar a los insurgentes que se habían aliado con las hadas de Gran Bretaña con la esperanza de recuperar sus tierras. A medida que llegaban las señales del inminente Cataclismo, el Rey Shaïl no tuvo que destruir a los últimos fieles de Taulas, y su jefe Breunor, tachado de infame y cobarde, tuvo que huir ante la Banalidad...mientras que Shaïl se retiró a su palacio de Brocéliande y resistió la Ruptura con pie firme, seguro de que su obra resistiría el paso del tiempo.

En el País del Glamour Banal



continuación se reproduce el mensaje enviado por el Conde Vernach al Alto Rey Daid sobre pergamino goblin y dictado por el presente escriba. Todo error en la transcripción debe ser imputado a este último.

Luginius, Factotum de los Archivos Reales

Mi Rey,

Que esta carta os encuentre de buena salud y que vuestro reino no conozca el otoño.

Como me habéis ordenado previamente, he atravesado el gran océano donde sueñan los últimos leviatanes para presentarme en el Reino de los Primeros Árboles. Éste es un detallado informe de lo que me he encontrado así como un estudio de los sentimientos de los miembros de la corte del Rey Shaïl. Espero que encontréis en estos escritos toda la información que deseáis obtener y espero poder regresar cuanto antes junto a vos.

El Viaje

Después de mi Despertar tuve la oportunidad de emprender un viaje a Concordia como jamás había soñado. Los que han sido bendecidos con una memoria capaz de capturar algunos fragmentos de los esplendores del pasado lamentan todo el Glamour que se ha perdido en esta parte del Ensueño, y que jamás regresará. El escaso Glamour que queda no obstante fue suficiente para provocar en mí lo que algunos calificarían de fascinación pueril. Sin duda es mi lado infantil lo que me protege de los asaltos de la Banalidad. Por lo tanto, nada me había preparado a lo que me esperaba en el Viejo Mundo.

Mi partida ya fue bastante premonitoria. El aeropuerto era un lugar frío y las personas que allí se encontraban tenían la mirada vacía, e indiferentes ante la perspectiva de llegar a un nuevo destino, devorados por el aburrimiento. El cielo era sombrío y el vuelo fue turbulento, tanto el viento como la lluvia parecían dispuestos a desviarnos de nuestro rumbo. Las magníficas extensiones de agua del océano, impertérritas ante el avance de la Banalidad, inmóviles y sin embargo siempre cambiantes no contribuyeron a tranquilizarme. Cuanto más nos aproximábamos a las Tierras Ancestrales, más me invadía un profundo malestar. Yo, o eso espero, he demostrado en varias ocasiones que mi corazón no es débil, pero cuando el avión aterrizó y pisé el suelo del Reino de los Primeros Árboles por primera vez, me fallaron las piernas y me sentí como si hubiera sufrido un infarto. Por un momento pensé que había sido víctima de la influencia de un Dauntain, ante la intensidad del shock. No podía creer lo que veían mis ojos, porque lo que me revelaba mi visión feérica no tenía nombre: el Ensueño de estas tierras está corrompido.

A través de mi visión podía percibir la podredumbre que se extendía sobre todas las cosas. Los árboles moribundos bordeaban alineados la carretera que dejaba el aeropuerto y estaban cubiertos por un líquen grisáceo, parecían en silencio pedir que los quemaran para escapar de su triste destino. Las construcciones de piedra que se alzaban ante mis ojos mostraban un venenoso brillo metálico y los cristales estaban recubiertos de un moho verdoso.

Debo admitir que tardé en comprender la causa de estos fenómenos. Fue al reunirme con el enviado del Rey Shaïl que me encontré con la terrible verdad. Nos reunimos en París, la capital del país mortal que recubre el reino de Shaïl. Esta ciudad respira creatividad e incluso los entornos donde la Banalidad es más fuerte la influencia quimérica es palpable. Sin embargo, incluso ante tantas maravillas, de las que hablaré más adelante en mi informe, mi corazón estaba desolado. ¿Cómo podía el gobernante de este país permitir que sus tierras se degradaran de semejante manera?

Fui conducido sin escolta a presentarme al Soberano, y sólo me encontré por el camino con un Kithain, indudablemente noble, pero terriblemente descarado y totalmente irrespetuoso con el protocolo. ¡Al insulto de no recibirme con los respetos que merece un embajador, el Rey Shaïl había creído digno hacerse representar por un Pooka!

Cuando vi a un personaje con gigantesco mostacho y orejas de gato asomando en su cabeza acercarse, comprendí mi error. Afectado por la atmósfera malsana de este país, había contemplado el Aspecto feérico de éste sin percibir nada más. Toda la decrepitud que afectaba al Ensueño y la incomprensible ausencia de Glamour había alterado mis percepciones. Decidí descubrir lo más rápidamente posiblemente la razón de estas carencia y comprender cómo los Kithain podían sobrevivir aquí. No era tanto la Banalidad en sí lo que me pesaba, sino la ausencia de Glamour. Perdonad mi emoción, parece que me pierdo en detalles abstractos pero resulta realmente difícil describir lo que vi sólo con imágenes.

El Pooka parecía disfrutar de un maligno placer ante mi malestar, así que me esforcé por ignorar su actitud y me presenté ante él. Conservé mi sangre fría, mucho más de lo que mi interlocutor se merecía, y cuando él también se presentó, escuché asombrado que poseía un título nobiliario y tierras.

Los rumores que evocan la degeneración de la nobleza de este país parecen tristemente exactos ¿Pues que había hecho una criatura semejante para merecer tales honores? Me sentí muy sorprendido. En cualquier caso el descarado Pooka se llamaba Tibert, y era Vizconde en la corte del Rey Shaïl, y sería mi escolta durante toda la duración de mi estancia y cumpliría mis deseos. No hace falta decir que sé muy bien que se debe desconfiar de las intenciones y promesas de los Pooka y que éste no me inspiraba mucha más confianza que la mayoría de sus congéneres. En el transcurso de mis viajes, muy raramente me he encontrado con miembros de este linaje dignos de confianza, pero me sentí en la obligación de contentarme con Tibert como principal fuente de ayuda. Por lo tanto es necesario que tengáis cuidado con la información que no he podido verificar personalmente. Tibert es un orador hábil y aunque en ocasiones he descubierto que mentía por omisión, no puedo certificar que no haya conseguido introducir mentiras más sutiles. Sea como sea he intentado ser lo más escrupuloso posible en la redacción de este informe.

Brocéliande

Sin mayor tardanza nos dirigimos al palacio del Rey Shail, situado en el bosque de Brocéliande. El viaje fue duro debido a la desolación extendida sobre todas las tierras, y nos encontramos con varios obstáculos, entre ellos criaturas quiméricas con intenciones malévolas. Tibert, que se mostró bastante precavido, me aconsejó evitarlas, así que me tragué mi orgullo para no humillar a mi guía más de lo razonable.

A pesar de la relativa gran distancia que recorrimos, no pasamos por las cercanías de ningún Lugar Encantado, y hasta que llegamos a las cercanías del bosque de Brocéliande no desperté de esta pesadilla. Más tarde supe que actualmente no es más que un pálido reflejo de su pasado esplendor, y que hubo una época donde un día no bastaba para salir de entre el follaje de árboles que no dejaban pasar la luz del sol. Pero cuando entramos en el bosque...era como entrar en Arcadia. O por lo menos así me imaginaba ese fabuloso país, según los relatos que me habían comentado en su día mis preceptores. Cada roca, cada árbol, cada arroyo, cada montículo del bosque estaba cargado de Glamour, y donde quiera que miraba, el espectáculo era de ilusión y encantamiento. Cada lugar tenía su historia, su herencia féérica, la encrucijada entre dos caminos recordaba un encuentro legendario donde se había jurado el Pacto del Crepúsculo, allá una piedra grabada protegía con su magia al último ejemplar Acebo Sagrado. La continua cháchara de Tibert, insensible ante tanta belleza, no consiguió romper mi encanto, y mentalmente comencé a componer una canción mientras nos acercábamos al palacio.

¿Cómo describir el castillo del rey? Mis ojos se llenaron de lágrimas ante lo que vi, pero ni siquiera hoy recuerdo si fueron lágrimas de alegría o de tristeza. La residencia del Rey Shail carece de igual, su majestad, la antigüedad de sus piedras, la fuerza y la delicadeza de sus torres, que se elevan hacia las nubes, la belleza de su decoración, todo creado para inspirar admiración y respeto. Pero sus paredes mostraban el paso del tiempo y señales de erosión, los colores de sus estandartes estaban apagados y un viento frío recorría las estancias, llevando un hedor difuso de moho y estancamiento. Que un lugar tan magnífico en el corazón de la cuna de nuestra tradición, también haya sufrido los estragos del tiempo y la Banalidad, me llena de tristeza.

La Corte del Rey Shail



Algunos plebeyos todavía dudan de la nobleza y prestancia de los Señores del Ensueño, pero su necesidad sin duda sería revelada y se tragarían su falso orgullo a la vista del trono del Rey Shail y de su palacio de Brocéliande. El tiempo

ciertamente ha pasado sobre su cuerpo y su espalda se ha encorvado ligeramente, pero su voz se conserva fuerte y clara, así como su juicio y su apostura. Cuando la corte se reúne, cada uno de sus gestos sigue la tradición, sin señales de fatiga, y dirige todos los ceremoniales con rigor. En Francia la nobleza se encuentra lejos de la laxitud que ya hemos podido constatar en algunas de las cortes más “progresistas” de Concordia. Si bien el soberano ha debido realizar algunas concesiones a los plebeyos e incluso los ha incluido en su corte, estos saben cuál es su lugar, tras las columnas del salón del trono, mientras sus señores presiden las ceremonias.

A primera vista algunas de las prácticas del Soberano me parecieron arcaicas, pero eso fue antes de comprender sus complejos significados. Estoy convencido de que la mayoría de los chambelanes de Concordia aprendería mucho de una visita al Reino de los Primeros Árboles, donde podrían redescubrir las costumbres de antaño. Visionario, el Rey Shail ha añadido, desde su ascensión al trono, un principio a las leyes del reino, el Derecho de Memoria. Éste principio estipula que todo Kithain debe actuar para preservar y salvaguardar los tesoros de la tradición féérica. Heredero y guardián de nuestros recuerdos, de varios milenios, el soberano posee una biblioteca donde se encuentran más obras sobre los Kithain de las que podríamos reunir en Concordia. Algunos documentos, escritos por Magos, Gallains o Pródigos, se remontan incluso al Pacto del Crepúsculo. Una de las secciones más interesantes está consagrada a la genealogía de las familias de origen noble, y lo poco que he podido leer me permite afirmar que se pueden encontrar árboles genealógicos que se remontan a la época en que las puertas de Arcadia todavía no se habían cerrado nunca. Se podrían evitar numerosas querellas de sucesión si estos archivos no se hicieran más accesibles. Y desde luego, el Rey los protege ferozmente ¿pero quién podría culparlo?

El Derecho de Memoria ha tenido como efecto vincular a la corte en el pasado, enviándola a una época en la que la Banalidad no había hecho retroceder el Ensueño. Se cantan baladas hace mucho tiempo olvidadas entre nosotros y los bailes que las acompañaban son igualmente antiguos, aunque parecen llenos de frescor y aparente espontaneidad. Las antiguas gestas se enseñan a los Rebeldes e Infantiles para que sean transmitidas a las siguientes generaciones. Las ceremonias de Brocéliande han conservado el poder de antaño y no son simples actos simbólicos que se celebran durante los festivales. Aquí, los “reformistas” y otros “modernistas” no hablan en voz alta porque el Rey Shail es muy estricto en el cumplimiento del Derecho de Memoria.

Sin duda es esta atmósfera y ambiente únicos lo que convierte la corte en refugio de los últimos Korred (por lo menos Tibert me ha asegurado que son los últimos

que quedan). Si hace falta conceder confianza a un plebeyo, no hay riesgo en hacerlo sobre un Korr, porque estos Kithain son, de alguna manera, la encarnación de la tradición feérica. Fieles a su herencia como a su soberano, constituyen la mayor parte de la corte, aunque haya representados miembros de todos los demás linajes. Desgraciadamente la devoción de los Korred y su comunión con el Ensueño los han hecho terriblemente vulnerables a la Banalidad. Por esta razón sólo se alejan en muy raras ocasiones de las fronteras de Brocéliande. Su conocimiento de las antiguas costumbres es tan maravillosa que Folinel, el Maestro de Ceremonias del palacio de Shaïl, es un Korr y no un Señor del Ensueño como suele ser habitual. Folinel es un pozo de ciencia y sabiduría olvidadas, aunque no es muy locuaz. A cambio de algunas informaciones referentes a la Nobleza de Concordia, que a mí me parecieran sin importancia, me ha revelado que Lady Gustwyld, que frecuenta a menudo vuestra corte, era la prima segunda del Duque Topaz. Esto revela claramente la razón del extraño comportamiento que ha mostrado en los últimos años. Otro Korr de renombre es el Señor Fulminas, que ha recibido el título de Caballero de la Casa Kevil, de manos del mismísimo Rey Shaïl, debido a que recuperó Siempreviva, la espada blanca del deplorable Taulas. Su búsqueda, que duró quince años, le condujo nada menos que al Ensueño profundo, e inspiró una gesta de la que sólo he escuchado una ínfima parte. Nuevamente Siempreviva se encuentra en manos de un rey y de la misma forma que su portador no será abatido en combate, seguro que su hoja virginal incrementará su prestancia y autoridad.



LOS KORRED

(Sing. Korr)



llos son los guardianes de los secretos, los protectores de la tradición feérica de la que son a la vez la memoria y la encarnación. Un Korr posee numerosas facetas, puede ser un hábil conversador, un bromista itinerante o el garante de un antiguo pacto. Pero a pesar de su particular despreocupación, un Korr siempre inspira confianza. Nada es más importante para un Korr que su discurso, raros son los que han sido capaces de pillar a uno en una mentira flagrante. De todas formas nadie está tan loco como para creerse todo lo que dice un Korr. Mienten por omisión, sus informaciones dependen del contexto, quidproquo, pues en efecto, los Korred han elevado la técnica de la manipulación de la verdad al nivel de arte, pues consideran que todo vale para engañar a una víctima si es necesario. Una leyenda asegura que los Jesuitas fueron aconsejados por un viejo Gruñón Korr que había sido expulsado de entre los suyos debido a una mentira insignificante.

Debido a su naturaleza, los Korred son el sueño ideal de los Sidhe. Estos últimos inspiran respeto natural y a nadie se le ocurriría la idea de un Korr que apoye ideas reformistas. Esta postura hace a los Korred el blanco de las chanzas y sarcasmos de otros Kith, que afirman que estos changeling no pueden vivir más que en una situación de servidumbre, algo que no preocupa a los Korred... al menos mientras sus detractores sean más numerosos y mejor armados que ellos. Además, entre los secretos conocidos por los Korred, se habla de una maldición de efectos poco gratos para quien los dañe, de modo que es preferible aceptar a los Korred tal como son y no tomarse demasiado en serio sus críticas. Su saber y su memoria son remarcables y a menudo se les encuentra en las cortes nobles en el papel de chambelanes, jueces o magistrados. El consejo de un Korr, apoyado por el recuerdo de numerosos precedentes, a menudo influye en el reglamento, normas y litigios de una corte.

Fieles a costumbres ancestrales olvidadas por todos, a veces los Korred son difíciles de entender. Son

constantes tanto en la amistad como en el amor, pero es perfectamente posible ofenderlos o hacerse un enemigo mortal al violar una prohibición cuya existencia se ignora. Sin duda es por esta razón que los Korred se han ganado la reputación de ser individuos inestables, aunque en contraste son seguramente los más equilibrados de los Kithain, hasta el punto de no tomar ninguna decisión, salvo en raras circunstancias, sin haber previamente sopesado las consecuencias e implicaciones. Sinceros y honestos, procuran que sus interlocutores hagan gala de las mismas virtudes, y ¡ay de quien engaña a un Korr! porque la venganza será imprevista e implacable y a menudo mucho más dura que la ofensa infligida.

Al igual que los Boggans, los Korred son incapaces de resistir la atracción de un secreto, tienen que conocerlo cueste lo que cueste. Asimismo los Korred han emprendido largas búsquedas generación tras generación con el fin de descubrir conocimientos ocultos o solucionar misterios insondables. Por la misma razón, un detective de este Kith conseguirá siempre solucionar un caso, aunque deba invertir todas sus energías y recursos en el proceso.

Entre los Korred, los secretos constituyen una moneda de cambio mucho más valiosa que los favores, y debido a que han sufrido tantos abusos en el pasado, no confían en las promesas de los demás Kithain.

Como ya se ha dicho, la imagen e identidad de los Korred a menudo están ligados a su ascendencia feérica, que es particularmente sensible a los asaltos de la Banalidad. Esto explica por lo que son reacios a aventurarse lejos del Ensueño sino es estrictamente necesario, y a menudo sólo se los encuentra en compañía de los Sidhe, que también son afectados por la misma vulnerabilidad. Sin embargo, a diferencia de estos últimos su pragmatismo y honestidad les protegen un poco mejor de los efectos de la Confusión, y a menudo permanecen más cuerdos después de una larga estancia en el Ensueño.

Apariencia

Los Korred son de pequeño tamaño y tienen vientres abultados. Son aficionados a los trajes de color ocre o verde y a menudo llevan sombreros puntiagudos de ala ancha que disimulan sus largas orejas puntiagudas así como sus cabellos espesos y oscuros. Su abundante vello facial les proporciona un gran complejo y los



que no se afeitan con frecuencia a menudo llevan su barba y mostacho trenzados con pequeñas flores. Las mujeres Korred sufren esta misma aflicción (aunque en una proporción menor), lo que para nada provoca el rechazo de sus contrapartidas masculinas. Sus mejillas coloradas y las arrugas de sus ojos y labios les dan un aire risueño, incluso aunque estén lanzando la peor de las maldiciones.

Aspectos

Infantiles- En su aspecto Infantil es cuando un Korr es más bromista. Les encanta jugar con las palabras para engatusar a sus interlocutores diciéndoles la verdad, u obligándoles a repasar sus palabras. Estos Korred son los más peligrosos e irritables.

Rebeldes- En esta edad, el Korr viaja a la busca de respuesta a sus preguntas y curiosidad, intentando conocer un secreto o encontrar un tesoro perdido. En este aspecto los Korred son más sociables y es el momento en que más busca la compañía de sus semejantes.

Gruñones- En este aspecto el Korr es un pozo de sabiduría y el depósito de numerosos secretos, y también es muy sedentario. Generalmente su reputación basta para atraer a quienes buscan información confidencial, que pueden contar con que un Korr siempre recompensará generosamente cualquier servicio, en proporción a su valor. Los Gruñones nunca se afeitan.

Estilos de Vida

Notario, jurista, juez, arqueólogo, detective, archivista, biógrafo, espía...

Afinidad

Hada

Privilegios

Testamento

Desde su Crisálida el joven Korr hereda los secretos de sus ancestros. Se puede tratar del emplazamiento de un tesoro, del nombre verdadero de una criatura poderosa, la identidad de algunos hechizos, el punto débil de un monstruo quimérico o de un señor, un Encantamiento olvidado, la existencia de un pacto, un juramento o una deuda, etc. El jugador y el Narrador deben determinar el tipo de información de modo que la Crónica sea más interesante. Una vez por escena, el Korr puede hacer una tirada de Inteligencia + Mitología con una dificultad mínima de 8. Si la tirada tiene éxito, el Korr adquiere indicios confidenciales sobre la situación en la que se encuentra.

Equilibrio

Aunque respetuosos con la Tradición, los Korred tienen el suficiente buen sentido como para no arriesgarse con los peligros del Ensueño y en consecuencia, su

resistencia a la Confusión es superior a la de otros Kithains. Pueden permanecer durante largo tiempo en el Ensueño, sin que afecte a su equilibrio. El Narrador debe determinar con precisión las demás consecuencias de este don.

Flaquezas

Verdad

Los Korred no pueden mentir. Esto no significa que deban contar siempre obligatoriamente la verdad o que no puedan engañar a su interlocutor de alguna otra manera. Si desea mentir de forma indirecta, generalmente por omisión, un Korr debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Incluso si supera la tirada, el Korr no mentirá directamente o será víctima del ostracismo de los suyos. En contrapartida a esta desventaja, obtienen con facilidad la confianza de los demás Kithains.

La Maldición de la Banalidad

Se trata exactamente de la misma Flaqueza de los Sidhe. Cada punto temporal de Banalidad se convierte en dos y todas las tiradas de Banalidad se hacen a un nivel mayor. También son propensos a la depresión, que bien superan intercambiando sus Legados o reafirmandose en los suyos propios.

Cita

“Si hubieras prestado más atención a mis palabras, te habrías dado cuenta de que jamás dije eso!”

Opiniones

Boggans- Una desgracia para los Kithains. Me vuelven loco cuando limpian el polvo...

Eshu- Una fuente de conocimientos en apariencia inagotables. También tienden a meterse en cosas que no les incumben, aunque prestan más importancia a las palabras que a la verdad.

Nockers- Si su ingenio se dirigiera hacia cosas menos materiales, podrían hacer maravillas.

Pooka- ¡Mentirosos y perjuros! ¡Que los cuelguen a todos!

Sátiros- Demasiado inconstantes e inconscientes como para que se les pueda otorgar credibilidad.

Redcaps- Brutos vulgares sin ningún tipo de interés...pero mantienen a raya la población de Pooka.

Sidhe- Nuestros maestros y guías hacia la meta de la excelencia.

Sluagh- Nuestros primos lejanos y rivales en la búsqueda de conocimientos. Son casi tan buenos como nosotros encontrando secretos. Recuerda: “Casi”.

Trolls- Protegen a las personas igual de bien que protegemos nuestros secretos, por lo que son nobles y dignos de confianza.

Las Facciones Políticas



a que he mencionado la Casa Kevil, será mejor que describa los poderes que actúan en el Reino de los Primeros Árboles. Tras los acontecimientos que precedieron y acompañaron a la Separación, esta Casa sucedió a la Casa Liam en el trono del reino. Después de que se conociera la postura de esta última con respecto a los Hijos de Adán, no es de extrañar que por el Derecho a la Memoria hayan sido condenados al ostracismo. De hecho, actualmente ningún noble de la Casa Liam posee

Reinos, Ducados y Otras Baronías

Es algo difícil orientarse en la profusión de reinos y dominios que ocupan el territorio francés. El Reino de los Primeros Árboles es el más importante, más debido a su poder que a su extensión, y debido a esta situación el Reino de Bretaña, y especialmente el de Brocéliande, pueden considerarse la capital de la Francia feérica. Varios territorios más pequeños le rinden vasallaje. Cinco de ellos son descritos en estas páginas, pero es muy posible que existan otros. En principio existen cinco ducados que rinden vasallaje al Rey Shaïl, y que pertenecen a las Casas Kevil, Gwydion y Dougal.

El Ducado de los Puentes (París) es el único que puede rivalizar con el de Brocéliande, pues la capital es famosa en todo el mundo feérica por su abundancia de Glamour, aunque se manifieste de forma caótica. El resto de Francia está repartido entre Reinos agonizantes, la mayoría de los cuales todavía conservan algunos Lugares Encantados. Cada vez es más difícil llegar hasta ellos, y la situación no parece mejorar. Los Reinos ya no están gobernados por la autoridad de una personalidad específica (incluso aunque algunos Duques intentan periódicamente tomar posesión de ellos) y su existencia política es casi nula.

A continuación se muestra un listado de los principales dominios y señores de Francia.

El Reino de Bretaña

- Reino de los Primeros Árboles (Brocéliande)
Rey Shaïl, Sidhe de la Casa Kevil
- Condado de las Mil Rocas (isla de Bréhat)
Condesa Galiene, Sidhe de la Casa

Eiluned

- Reino de los Sauces
Rey Meilge, Sidhe de la Casa Eiluned
- Baronía del Pequeño Mar (golfo de Morbihan)
Barón Garlon, Sidhe Oscuro (de Casa desconocida)
- Isla Bella, recuerdo de Ahés (antiguo Reino de las Mareas)
Senescal Druan, Troll. Con presencia de los Morganed.

Los Ducados de Francia

- Ducado de los Puentes (Región de París)
Duque Anglade, Sidhe de la Casa Kevil (Este duque será descrito ampliamente en un futuro suplemento dedicado a París)
- Ducado de las Brumas (Jura)
Duque Braillaüsen, Sidhe de la Casa

Kevil.

Ten en cuenta la presencia del Lago de Génin y de su Vouivre que por el momento escapan al control del Duque.

- Ducado de las Tierras Cálidas (Poitou)
Duque Gosth, Sidhe de la Casa Gwydion
- Ducado del Rocío (Las Landas)
Duque Hurbenin, Sidhe de la Casa Gwydion
- Ducado de las Cimas (Alpes)
Duque Gildas, Sidhe de la Casa Dougal

Los Reinos de Francia

- Reino de Flandes
Algunas Ondinas sobreviven en Calais.

Los Reinos de las Dunas, de Koskiland y de Barylant han desaparecido. Sólo sobrevive la Fortaleza de Phynaert (en Les Flandres) dominada por los sidhe de la familia real de Lydéric, pero su vínculo con el mundo terrestre es cada vez más tenue.

- Reino del País Vasco
El Reino de Mari ya no existe.
- Reino de Alsacia
El dominio acuático de Krötenshul (Alsacia) es difícil de alcanzar. Existen numerosas leyendas sobre un Portal que se encuentra en un lago subterráneo de Estrasburgo.

- Reino de Lorena
Está desapareciendo
Las Damas de la Mouse que lo poseían han desaparecido hace mucho tiempo.

- Reino de Normandía
Existe una comunidad de gobelinos en Havre. Los demás reinos han caído en el olvido.

- Reino de Auvernia
La Reina Blanche reina sobre el Reino del Lago (en el Lago Bouchet), el último que sobrevive en la región.

- Reino de Karn (Chartres)
Bajo el dominio del Señor Eshu Asha' ver, este reino de todas formas es difícil de alcanzar.



autoridad sobre ningún Feudo ni Lugar Encantado del reino. Esta medida, que podría considerarse estricta, se acepta ante la completa necesidad de mantener el equilibrio del Ensueño en un lugar asediado por la Banalidad.

Tibert me ha contado un rumor según el cual un Kithain llamado Cedan, intenta restaurar a la Casa Liam al poder. Pretende ser el hijo del Soberano Taulas y está siendo ayudado por Breunor, el sobrino del rey depuesto. Esta historia no tiene pies ni cabeza pues resulta inconcebible que dos figuras semejantes sigan con vida, y aunque existieran es poco probable que pudieran actuar en concierto. Sin embargo he visto varios rostros difuminados en mis viajes por el reino, a menudo en los lugares donde se alzaban las amas de la Casa Liam. El Rey Shaïl no parece tomarse esos rumores en serio, pero es mucho más probable que se trate de una tentativa de golpe de estado fomentado por algunos señores descontentos que pretenden utilizar las viejas leyendas para darse legitimidad. Quizás el Soberano haría bien en enviar algunos espías para tratar de aclarar este asunto.

El Reino de los Primeros Árboles no recubre un vasto territorio, aunque no está fragmentado en múltiples feudos como ocurre con el Reino de las Mareas. No existen más que cinco ducados, que no son más grandes que los condados de Concordia. Dos de ellos están en posesión de la Casa Kevil y son las tierras de los Duques Anglade y Braillaüsen. Este último intenta imitar el esplendor de Brocéliande con el escaso Glamour del que dispone y sus esfuerzos son sorprendentes (hablaré más adelante sobre las causas de la escasez de Glamour que afectan al Reino).

Otros dos ducados pertenecen a la Casa Gwydion, representada por los Duques Gosth y Hurbenin, que son sin duda alguna fieles vasallos al Rey Shaïl. Resulta bastante evidente que guardan cierto

resentimiento por guardar vasallaje a otra Casa. Sus territorios son similares en extensión a los feudos que se pueden encontrar en Concordia, y están llenos de majestad y tensiones, porque incluso hay disputas dentro de los miembros de una misma familia.

El último Ducado pertenece al Duque Gildas de la Casa Dougal, y además de sus tierras y de su título, el Duque es el comandante del ejército de campaña del Rey Shaïl, constituido principalmente por miembros de su Casa. Este régimen se encarga de la difícil tarea de combatir a las abominables criaturas quiméricas que infestan el reino. Durante mi viaje a menudo me crucé con patrullas de media docena de soldados con armaduras melladas por los numerosos combates que han sufrido. De hecho, uno de ellos me salvó la vida, prestándonos socorro a mí y a Tibert cuando nos encontrábamos en el fondo de un desfiladero atacados por quimeras que eran mitad lobos y mitad libélulas. En esta ocasión descubrí que el Pooka manejaba con maestría el puñal y que mi primer juicio, relativo a su carencia de valentía, había sido un poco precipitado.

Los Duques forman parte del Consejo Privado constituido por seis miembros contando al propio Rey. Debido al predominio de la Casa Kevil y al poder decisivo del voto real, es necesario reconocer que los Duques no ejercen una influencia decisiva sobre las decisiones importantes. Se dice a menudo que el Rey Shaïl, como soberano justo, escucha atentamente a cada uno de ellos y siempre intenta satisfacer al mejor.

Las familias nobles que no están representadas en el Consejo carecen de peso política, y la Casa Scathach, hasta donde sé, ni siquiera dispone de poder abierto. Esta situación se explica fácilmente debido a la continuidad del reinado de Shaïl, y cuando los Sidhe regresaron de Arcadia en el momento del Resurgimiento, él estuvo presente para recibirlos y facilitar su retorno. Ésta es la



razón por la que esta Casa no tiene en Francia la influencia que obtuvo en Concordia (el Rey Shaïl ocupó su lugar).

Los miembros de la Casa Fiona están presentes en todos los Lugares Encantados, así como Brocéliande, y parecen ser más tolerados que bienvenidos, aunque algunos poseen un título y función en la corte, como ocurre notablemente en el caso del Señor Bleiz, consejero personal de su majestad. Su papel es bastante oscuro y creo que sólo ocupa su posición porque el Rey Shaïl desea ganarse la confianza de la Reina Mab. Con qué propósito lo desconozco.

Todo el mundo sabe que los señores de la Casa Eiluned que dejan el Reino de los Sauces y la protección del Rey Meilge no lo hacen salvo en circunstancias apremiantes, y raros son quienes reconocen tener contacto con esta rama de la nobleza, a excepción de los Duques Gildas y Hurbenin. Ambos desean sacar algo de provecho de este contacto, sobre todo para combatir a las quimeras o contra sus vecinos, un buen conocimiento de las Artes y sin duda un poder mayor en una tierra tan pobre en Glamour. Circulan algunos rumores según los cuales algunos Korred renegados se han unido a la Casa Eiluned bajo el estandarte de la Dama Isil, la Consejera (y posiblemente amante) del Duque Gildas. Por mínima que sea la verdad de estos rumores, no me atrevo a imaginar qué secretos podrían ocultar.

Como ya he dicho, ya sea en Brocéliande o en los Ducados de la Casa Kevil, numerosos Kithain que no son Sidhe reciben puestos de responsabilidad (e incluso títulos). Esta situación es resultado de los favores que el Rey Shaïl ha concedido a quienes le permanecieron fieles durante los días sombríos cuando su reinado sufrió grandes dificultades. Una vez que consiguió restablecer el orden, distribuyó títulos y cargos hereditarios a los Kithain que le habían apoyado durante la tormenta. Los Nobles que pertenecen a otras Casas no suelen reconocer estos títulos, una actitud que no comparte la Casa Kevil, pero resulta igualmente difícil pretender que han sido usurpados.

La última facción de importancia que ocupa una buena parte de los pensamientos del Rey Shaïl, no es otra que Ys, el reino oculto. Aunque no están físicamente presentes, la influencia de los Morganed se hace sentir, con la imagen de una amenaza latente hacia las flotas del reino. Desgraciadamente no se me ha dado permiso para viajar al Reino de las Mareas, y se me ha respondido que el acceso es imposible. Aunque esta afirmación sea cierta, tengo la impresión de que se me está ocultando algo. Mi encuentro con Mélusine, del que hablaré más adelante, no ha hecho sino reafirmar mis dudas.

El País del Glamour Banal



El Reino de los Primeros Árboles es sin duda un refugio para los Dauntain, pues no hay ninguna otra explicación para la terrible maldición que afecta a este país, y la Banalidad que devora su corazón. La naturaleza del Ensueño ha sido pervertida hasta tal punto que los propios Soñadores han sido afectados. Para neutralizar la amenaza, el Rey Shaïl ha estudiado durante mucho tiempo hechizos perdidos y rituales surgidos durante el Tumulto, e incluso se dice que durante un tiempo compartió su lecho con una noble Oscura con el fin de incrementar su saber sobre este tema (existe un rumor, no verificado, que afirma que el Duque Gildas ha mantenido contactos similares). Cualquiera que sea la verdad, el Soberano se ha dedicado a acaparar las fuentes de Glamour de su reino en un Fuego Sagrado que arde en el atrio de Brocéliande, y también es capaz de utilizar el Glamour de su tierra para sus encantamientos y en la lucha contra sus enemigos. Esta actividad requiere grandes sacrificios y el Rey a menudo parece fatigado, tanto física como espiritualmente, pero sin duda es gracias a su esfuerzo cómo ha conseguido conservar la unidad de su dominio.

La escasez de Glamour implica que los Lugares Encantados son muy raros. Por lo general no existe más que un Lugar Encantado por ducado, e incluso así, con una concentración tan débil, el Glamour producido es tan débil (la única excepción es el Ducado de los Puentes, en la región de París, donde existen tres Feudos, todos ellos controlados por el Duque Anglade). Resulta por tanto todavía más dramático que el Rey Shaïl a menudo se vea obligado a drenar una parte del Glamour de estos Lugares Encantados para continuar su lucha incesante contra los horrores quiméricos que habitan en el país, pero tampoco ha dudado jamás en utilizar este mismo poder para sofocar las revueltas o impedir una insurrección. Me han contado que hace ya más de un siglo, un grupo de conjurados fomentaron una conspiración y creían poder superar los poderes del Rey. Durante su última reunión una tormenta quimérica de un poder jamás visto arrasó su refugio y los arrastró al olvido, y en la purga subsiguiente perecieron numerosos Kithain y uno de los doce Fuegos Sagrados del Reino fue completamente consumido. Con consecuencias tan dramáticas, es necesario reconocer que este hecho sirvió de lección a los enemigos del reino y que la calma reinó durante muchos años.

El Rey Shaïl gobierna a sus vasallos con mano de hierro, y no se puede dejar de admirar su determinación cuando se trata de mantener el equilibrio, a pesar del precio que tiene que pagar. Algunos plebeyos entre sus detractores, y me he encontrado con algunos, lo consideran un dictador loco, y aseguran que las quimeras que existen en el reino proceden de su espíritu esclavo del

Mélusine

Utiliza las características de los "Niños de Agua" que encontrarás en la Guía del Jugador de Changeling.

Tumulto después de varias décadas. ¿Pero quién puede comprender el poder y la soledad del poder? ¿No comprenden que un soberano más condescendiente no conseguiría conservar la tradición de sus ancestros, y que si hubiera cedido a la solución fácil habría alcanzado un compromiso con los reformadores para alcanzar un consenso vil y débil? Desde luego, la situación no es comparable a Concordia, pues nuestra nación es joven y ha sido necesaria la buena voluntad de todos para alcanzar su actual estado. Estoy hablando de un mundo muy diferente del nuestro, que se trata ni más ni menos que de la cuna de nuestra cultura.

Hasta donde sólo existe una persona que niegue abiertamente la autoridad del Rey Shaïl sin haber incurrido en su ira. Tibert me ha hablado de la existencia de la Vouivre y de la impunidad de la que disfruta, lo cual ha picado mi curiosidad. Me he encontrado con ella a lo largo de mi viaje por la región llamada Poitou, que se encuentra en el feudo del Duque Gosth. Se bañaba desnuda en un río, en la compañía de dos Morganed de sexo indeterminado. Se trataba, sin exagerar, de la mujer más hermosa que jamás he contemplado, aunque su aspecto sea el de una criatura cubierta de escamas. Sin ninguna duda me encontraba en presencia de una Verdadera Hada, que irradiaba Glamour y encantaba el agua con su mera presencia, aunque Tibert la despreciaba con sus comentarios mezquinos. Por lo que ella me dijo, aunque casi todo el mundo lo ha olvidado, hubo un tiempo en que se llamaba Mélusine y es tan anciana que ya existía mucho tiempo antes del Pacto del Crepúsculo. Sólo recuerdo la última frase y la visión fugitiva de sus largos caballos cuyos reflejos plateados enmascaraban su mirada en el momento en que me dejó: "Los Portales perdidos se han abierto a los que remontan el río como el salmón". Quedé profundamente pensativo durante varios días.

Para concluir, hablaré de los Soñadores. Los Hijos de Adán y las Hijas de Eva que habitan el Reino de los Primeros Árboles sufren también la influencia de la Banalidad que lo impregna todo. Si bien la historia de este país está llena de brillantes Soñadores, creadores y héroes, las cosas han cambiado mucho en tan sólo un siglo y aunque todavía quedan artistas (¿cómo podría una sociedad sobrevivir sin ellos?) pero parecen conformarse con los modelos prefijados. Sus creaciones se inscriben en los esquemas preexistentes e incluso sus excesos parecen mas bien representaciones conscientes que libertad de

imaginación. De esta forma la calidad del Glamour obtenido de los Soñadores es mucho menor que la que se puede encontrar en Concordia, sus creaciones sólo son parcialmente originales porque parecen seguir patrones inmutables. Por lo que he podido observar, los innovadores son muy raros, y si no son identificados y protegidos por los Kithain son rechazados fuera del reino, donde son corrompidos por la Banalidad. Esta situación es triste y deseo de todo corazón que no se extienda más allá de las fronteras de este país.

Si esta misiva os ha sido instructiva, mi alegría compensará los efectos de esta dura misión.

La influencia de la Banalidad en Francia es tan grande que todas las tiradas dirigidas a aumentar el Glamour (con la excepción de la utilización de un Cantrip) incrementan su dificultad en +2. El tiempo necesario para la adquisición de Glamour se duplica, salvo mediante Saqueo.

Cartas de Viaje

Mi Vuelta a Francia

Por Erwann Dubois, reportero

Septiembre. Es un estereotipo afirmar que el otoño puede ser bello, pero como se dice en una película. “¿Cómo se crean los estereotipos?”. Parece que sin duda es verdad, o que es lo es hasta cierto punto, aunque no sea muy habitual. El otoño es una estación bella, especialmente este año, con un cielo azul suave y los árboles que todavía dudan sobre el color con el que vestirse.

El placer del que disfruto al escribir estas líneas es totalmente ficticio, pues debéis saber que el otoño no tiene un significado particular para mí más del que lo tiene para cualquiera de vosotros. El invierno se aproxima y aunque la perspectiva de los Kithain difiere en cuanto a su duración, sea la que sea, nos destruirá a todos.

Pasando a las inevitables presentaciones, soy un Korr que pertenece al Reino de Bretaña y mi nombre, o al menos el que quiero daros, es Erwann Dubois. Cada siete años salgo de esta región protegida para emprender un viaje...un viaje de aprendizaje, como han hecho durante siglos Kithain y humanos en busca del Glamour y la inspiración para su arte (arquitectura, orfebrería, ebanistería, carpintería...). Evidentemente los humanos no

siempre comprenden el significado de este acto pero lo realizan igual, sin saber que contribuyen a la difusión de la belleza sin la que todos nosotros pereceríamos.

Hoy se ha perdido esta tradición de viajar, y si yo la perpetúo es por obedecer a mi soberano que desea que le haga un informe sobre los otros Reinos. Se lo presentaré de forma oral y estas notas no están dirigidas a nadie más que a mí, o a aquéllos en cuyas manos caigan estos pergaminos. Algunas reflexiones pueden sorprender a mi Rey, pues sabe demasiado bien a qué se debe la degradación de los demás Reinos. Él es una de las causas.

¿Y por lo tanto debo lamentarme, yo que vivo en Bretaña? Lamento el sufrimiento de los demás, pero soy feliz de no sufrir como ellos.

El Reino de Flandes

“Me asomo a la ventana y veo cómo un pájaro sobrevuela la hermosa ciudad de Douai. El viento sopla de repente con fuerza y lo empuja hacia el mar sin que pueda evitar, aunque no sabe nada del Mar del Norte donde ha pasado varias estaciones después que sus antepasados. Se acerca a un espléndido castillo, que se alza desafiante, y puede ver los restos lejanos de Calais y se sorprende porque sabe muy bien que no hay ninguna fortaleza de ese tamaño en la zona. Desvía su rumbo buscando en vano una salida justo en el momento en que aparece un duendecillo.”

“Vivía una vez en Hondshoote un rico molinero llamado Kinkamor que no quería morir. Un jueves en el que se habían producido tres entierros Kinkamor no pudo aguantar más y se marchó en busca del país donde no se muere. Llegó a Koskiland donde vivió sin problemas más de trescientos años.”

Calais, Douai, Cambrai

Les Flandes es el país de las Ondinas y de los Gigantes, con cielos siempre cambiantes, fortalezas, canales y acantilados. Del pueblo de los gigantes no queda más que las leyendas y los habitantes de Douai todavía recuerdan todos los años a la familia Gayant, gigantes que vivieron varios siglos entre ellos y los protegieron de los invasores. Las Ondinas, que se dice que son muy hermosas y que carecen de corazón, habitan todavía en algunos ríos y canales. Me he encontrado con una, llamada Gydeline, en las alcantarillas de Calais, donde seduce a los hombres y les hace olvidar enseguida su recuerdo (naturalmente gracias a las Nieblas).

A Gydeline le gustaría hacer revivir el Reino de las Dunas, cuya entrada se encuentra en las dunas de la costa, no lejos de la ciudad. En el corazón de este reino de viento, arena y agua vivía en otro tiempo una corte fabulosa de ninfas acuáticas y de Sidhe, pero este reino actualmente ha desaparecido y ya no existe. A Gydeline le

gustaría reconstruirlo si su Glamour fuera lo bastante poderoso...pero ¿quién sabe?

Gydeline

Las Ondinas son similares a los Morganed en muchos aspectos. Aunque su historia y su mitología son muy diferentes, puedes utilizar las estadísticas de este nuevo linaje o las del suplemento "Inanimae".

¿Sería posible que Gydeline consiguiera revivir el Reino de las Dunas en compañía de los personajes jugadores? Desde luego semejante logro requeriría algunos sacrificios, pero el premio merece la pena. Uno de los amigos de la Ondina sugiere una interesante solución: ¿por qué no capturar a un cortesano del Rey Shail y no liberarlo a menos que les entregue una cantidad de Glamour suficiente? Después de todo ¿no ha sido todo el país suficientemente "desangrado" por la Corte de Brocéliande? Independientemente de que los personajes acepten o no ayudarle, este Changeling pondrá su plan en marcha...

De los otros tres grandes reinos de Flandes, Koskiland, la fortaleza de Phynaert y la isla de Barylant, sólo Phynaert conserva todavía algo de realidad. El castillo de Calais, muy cercano sólo se aparece el 21 de junio de cada año y aún así, sólo es visible desde el aire. La familia real de Lydéric, de origen Sidhe, gobierna en teoría sobre todos estos lugares, pero todo el mundo feérico muestra un ambiente decrepito y que cada año pierde algo de su poder. La población de plebeyos y nobles no alcanza más

que un total de veinte personas, y a imagen de su reino, Lydéric se debilita lentamente. Aunque he podido acceder al lugar, gracias a mi soberano, me he quedado poco tiempo, porque semejante decadencia me atraviesa el corazón, sobre todo porque conozco la causa.

Gracias sin duda a la presencia de este último reino, les Flandres todavía es un lugar rico en Lugares Encantados, que por extraño que parezca se encuentran sobre todo en las ciudades, como Douai o las antiguas villas. Pero esta tendencia no es absoluta, conozco un molino situado cerca de Arras donde se ha instalado una comunidad de Kithai, y lo mismo ocurre en algunas grutas y acantilados secretos.

Por lo que se refiere a los gigantes ya he mencionado que su pueblo se ha extinguido, pero creo que debería repasar mi afirmación. Una Ondina muy anciana, con la que compartí un desayuno de waterzoï, me ha dicho que todavía queda uno, dormido bajo un canal. Sin duda haría falta una gran cantidad de Glamour para despertarlo, pero lo menos que puede decirse es que es una tarea casi imposible en este país. Se acerca el invierno...

El Reino del País Vasco



Un día en que Diego López de Haro era un gran cazador. Un día en que estaba persiguiendo a una bestia salvaje, escuchó unos cantos maravillosos, así que se acercó a escuchar sin dudarlo, y se encontró con una mujer que cantaba al abrigo de un árbol. Diego López de



Haro se acercó y la vio. Jamás había visto a una mujer tan hermosa, grande, elegante, y con una piel pálida como el alabastro, con unos ojos profundos y cabellos rubios. Llevaba un vestido verde bordado de oro y la diadema que sostenía sus cabellos también era de oro. Don Diego se sintió maravillado.

¿Quién eres? –le preguntó.

Soy una dama de gran linaje –respondió ella, no sin cierto humor.

Bilbao, Pamplona, Biarritz, Bayona

Maia, Mairi, Maide, Maindi, Amaia...estos son los nombres de Mari, la “Dama” de los cuentos de la región. En las historias de los hombres gobernaba a los genios y a las lamiñas, que así nos llaman a nosotros los Korred en ese lugar. Historias que contaban los hombres, debería decir, porque las ancianas ya no cuentan cuentos a sus nietos a la luz de la hoguera...y tampoco quedan hogueras.

Ya sólo queda un puñado de Kithain que recuerdan a esta Mari, cuyo nombre es citado en los rincones de los cuentos folklóricos, sobre lo que algunos especialistas en leyendas locales discuten todavía en las bibliotecas municipales. Resulta extraño que la notoriedad del que fue uno de los más poderosos Reinos de Francia haya desaparecido tan rápido, como el propio dominio de Mari.

Mari reinaba en Okina, en las montañas de Anboto, y su linaje era uno de los más elevados y de sangre más puro, y en su corte se encontraban lamiñas (Korred), familiarraks (nombre local de los Redcaps), pero igualmente ogros, genios y el más poderoso de la hueste feérica de esos lugares: Herensuge el dragón, que engendró una prole. Afectados por el cataclismo que se abatió sobre todos los reinos del Ensueño tras el Renacimiento, los últimos fragmentos del poder de Okina han desaparecido lentamente, hasta tal punto que hoy en día no queda nada. Nada salvo Portales montañosos que conducen a cavernas vacías. A veces se habla de un santuario bien escondido donde un toro de fuego guarda un fabuloso tesoro protegido con hechizos.

Aunque sus vasallos feéricos pueden haber desaparecido de su Reino, Mari podría haber sobrevivido. Algunos pretenden que la Reina Sidhe no habría muerto, sino que al haber sido afectada por la Banalidad habría olvidado su glorioso pasado y actualmente vive en Biarritz bajo una identidad humana. Como bailarina de cabaret y prostituta, todavía sigue utilizando su fabulosa belleza para seducir a los hombres. Otros afirman que la Banalidad la ha convertido en una Dauntain, y que ahora dirige una horda de asesinos, persiguiendo a los Kithain y destruyéndolos de forma implacable. Por lo que se refiere al último dragón descendiente de Herensuge, sigue

viviendo en los Pirineos, cambiando a menudo de refugio para protegerse de los extraños y la Banalidad.

Jagelón: El Último Descendiente de Herensuge

Quimera: Monstruo (Dragón)

Corte: Luminosa

Legado: Ermitaño/Esfinge

Atributos Físicos: Fuerza 10, Destreza 4, Resistencia 11

Atributos Sociales: Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia (dracónica) 4

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 6, Astucia 5

Talentos: Alerta (sueño) 6, Atletismo 3, Empatía (Estimar) 5, Esquivar 3, Intimidación (Amenazas) 6, Pelea (Garras) 5, Soplar 4

Técnicas: Artesanía (orfebrería) 4, Cazar (seres feéricos) 5, Etiqueta (cortesana) 4, Liderazgo 2, Sigilo (noche) 4, Supervivencia (feérica) 4

Conocimientos: Enigmas 3, Investigación 2, Lingüística 5, Mitos (Reino de Okina) 5, Ocultismo 3

Glamour: 9

Fuerza de Voluntad: 6

Niveles de Salud: OK, OK, Ok, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, -5

Historia: Jagelón es el último de los dragones de la prole de Herensuge. Jamás llegó a conocer el esplendor del Reino de Okina y vio muy raramente a la Dama Mari. Cuando nació, durante el Interregno, el declinar del Reino ya había comenzado, y muchos de sus parientes habían caído bajo los ataques de los dragones corrompidos por la Banalidad. Los supervivientes huyeron hacia el Ensueño lejano para asentarse en el legendario Reino del Aire, pero Jagelón decidió quedarse en el mundo de los hombres porque consideraba que su deber todavía se encontraba aquí. Era el último de su linaje y era necesario que un guardián vigilara el Camino de Plata hacia las profundidades del Ensueño, según consideraba su destino.

El fin del Reino de Okina fue abrupto y los Kithain lo abandonaron con dificultad o se dedicaron a ocultar sus fabulosos Tesoros mientras Jagelón luchaba contra un enemigo que había derrotado a todas sus fuerzas. Este enemigo se retiró rápidamente tras haber destruido el reino, dejando al Dragón solo en medio de un campo de ruinas. Jagelón viajó a los Pirineos, donde pasa la mayor parte del tiempo durmiendo cerca de la abertura que lleva al Camino de Plata. Cuando está despierto se dedica a realizar obras de orfebrería con fines artísticos.

Algunos Kithain originarios de la zona se acuerdan de Jagelón gracias a su Gremayre, y saben que al dragón le gusta la soledad, aunque sigue siendo un noble defensor del Ensueño y un aliado poderoso para la Corte

Luminosa, tanto por su poder como por su conocimiento del Reino de Okina. Está rodeado de muchos misterios y leyendas que afirman que todavía sigue guardando los tesoros más fabulosos del reino perdido.

Leyendas aparte, el tesoro de Jagelón es importante. Cada una de sus obras tiene una forma soberbiamente armoniosa o atormentada, y sólo un buen crítico es capaz de detectar cuál es su autoría. Cada uno de sus trabajos está imbuido de Glamour y constituye una reserva de entre 3-5 puntos de Glamour.

Armas y Armadura: Jagelón posee garras poderosas (dificultad 5/Fuerza +3), unas fauces llenas de colmillos (dificultad 7/Fuerza +5; una vez que el dragón muerde a su presa puede arrojarla sin hacer tirada) y puede golpear una gran superficie con su larga cola (dificultad 6/Fuerza +1). Parece evidente que resulta difícil bloquear los ataques del dragón sin sufrir algún tipo de daño (reduce la fuerza de ataque en un número de dados igual a la fuerza del defensor y al número de éxitos del bloque para calcular los daños).

El tamaño gigantesco del dragón hace que esquivarlo sea difícil (la dificultad de Esquivar se incrementa en +1).

Las escamas del dragón le proporcionan 5 puntos de armadura.

Poderes

Presencia: Atacar a Jagelón es un acto de gran coraje y quienquiera que desafíe o ataque al dragón debe sacar éxito en una tirada enfrentada entre la Astucia + Intimidación del desafiante contra el Carisma + Intimidación de la Quimera. El dragón es inmune a los efectos del arte de Soberanía si quien lanza el hechizo tiene una posición inferior a la de rey.

Volar: Las alas del monstruo le permiten volar y rodear a sus enemigos.

Aliento: Con una tirada exitosa de Glamour (la acción cuesta un turno de acción) el dragón puede exhalar una llamarada que ocasiona 10 dados de daño químico.

Apariencia: El dragón mide unos veinte metros y es un enorme dragón rojo de alas membranosas de color oscuro. En su frente tiene un par de cuernos de la textura de la obsidiana. Su voz es ronca y cavernosa y cuando entra en cólera o está irritado, hilos de humos brotan de su boca y de su hocico.

Consejos de Interpretación: Como dragón, Jagelón aprovecha la reputación de su raza para dominar psicológicamente a sus adversarios. Al aire libre suele mostrarse más simpático y no atacará jamás a los Kithain a menos que sea amenazado. Le encantan los debates oratorios y los juegos de enigmas, que constituyen su pasión. Estará encantado de encontrar a alguien que comparta su afición, porque en las montañas no encuentra a muchos capaces de rivalizar con él. Además

posee un espíritu tierno que pasará desapercibido durante mucho tiempo a los jugadores. Se muestra especialmente curioso sobre lo que piensan los visitantes sobre su naturaleza feérica, pues él cree que sólo el instinto le permite encontrar su lugar en el Ensueño, y juzga a sus visitantes en función de la calidad de sus respuestas y en función de su criterio. Jagelón es una criatura paciente y puede debatir y discutir sin parar durante horas, por poco que sus interlocutores se muestren impresionados por su presencia o intenten convencerlo mediante débiles argumentos retóricos.

El Reino de Alsacia

“Hubo un tiempo en que los habitantes de Ferrette no eran los únicos que trabajaban, los enanos de mi montaña, los Ermannle y las Erdwiwelenuit acudían para ayudarles o incluso sustituirles, tanto de día como de noche. Si una mujer se marchaba a trabajar al campo dejando a su retoño en casa, una pequeña damita Erdwiwele venía para ocuparse de él, alimentarlo y darle calor. Si una lavandera dejaba su colada junto al río, las Erdwiwele se reunían para lavarla y tenderla a secar. Y en tiempo de tormenta, era siempre un Erdmannle quien se encargaba de calmarla y alejarla.”

“Sin aliento, el pescador se inclinó sobre la arena, atraído por el movimiento y tratando de ver lo que se agitaba entre las mallas de su red. No se trataba de un salmón, ni de un lucio, ni una carpa ni una sardina, era una Ondina, una pequeña y hermosa Ondia, que le miraba con aire asustado.”

Mulhouse, Colmar, Estrasburgo

Los Ermannle y las Erdwiwele eran los nombres que los hombres nos daban, y todavía sobreviven mucho tiempo después de que hayamos desaparecido. La Banalidad ha afectado a los alsacianos más que a ningún otro pueblo de Francia... ¿es por culpa de las continuas guerras, de los problemas de nacionalidad o de problemas más importantes que la tradición? No lo sé. Hubo un tiempo en el que existían varios Reinos feéricos en las montañas, pero hoy los Vosgos están vacíos e incluso los gigantes se han marchado. Se dice que en Alemania, quizás...

Estoy hablando de la región en general, y no de Estrasburgo en particular. Sé muy bien que esta ciudad está llena de misterios y que el vínculo con el Ensueño es fuerte, pero mi soberano me ha prohibido “poner el pie” (es su expresión literal) allí. La razón de esta prohibición parece política, y he aprendido que no merece la pena interponerse en las intrigas de los poderosos.

En el río Rhin todavía se encuentran Ondinas. Krötenshul, el reino bajo las aguas, cuya entrada está marcada por la roca que lleva su nombre, es un lugar de descanso para las tortugas. Este reino es una ciudad

acuática construida con rocas y algas del lecho del río, donde las Ondinas habitan y se sumergen en las corrientes para aparecer en las fuentes y tomar hijos humanos como ahijados. Este reino todavía existe, aunque las columnas estén agrietadas y las algas podridas, y las Ondinas se hayan aislado cerrando las entradas acuáticas de su reino. En nuestros días, un hombre que se cae a las aguas del Rhin se moja, y ya no existe un camino entre el mundo de los hombres y el de los sueños.

De todas formas, aunque las Ondinas siguen protegiendo la llama vital de su reino, su causa está perdida. La razón, aunque quisiera decíroslo, me es desconocida porque no me han dejado entrar.

El Reino de Normandía

“En Montemerrein, en l’Orne, un Gobelino llamado el padre Adam trabajaba con los fabricantes de cal. Había adoptado la forma de un conejo blanco, para supervisar la cocción de las piedras y evitar que salieran del horno antes de tiempo. Pero si se le hablaba de forma inconveniente se vengaba, por ejemplo, echando arena en la sopa de los trabajadores.”

“En Condé-sur-Noireau, las hadas habitaban en cuevas y un señor mortal mal aconsejado decidió cerrarlas para capturar a sus ocupantes. Estalló la guerra y los Kithain comenzaron a dispersar a los cuatro vientos las cosechas del señor. Éste comprendió inmediatamente que no podía derrotar a las hadas y sabiamente renunció a su proyecto.”

Le Havre, Caen, Ruán, Cherburgo

En otro tiempo Normandía no era más que un pequeño tapiz de reinos, muy próximos a las tierras de los hombres, cuyos habitantes (a los que los normandos llamaban simplemente las hadas) se mezclaban voluntariamente en los asuntos de los humanos. Algunos dicen que fue una damisela de los Sidhe, ayudada por sus vasallos, quien tejió el célebre tapiz de Bayeux para agradecer a una hija de Eva por haberle salvado la vida. ¡Ante la admiración que suscitó semejante obra de artesanía, esta dama de descendencia noble se guardó muy mucho de averiguar su autoría y resultó muy beneficiada! A menudo se dice de nosotros, los Kithain, que somos mentirosos y ladrones, pero a menudo los humanos nos sobrepasan.

Lo que queda de los cientos de Reinos del Ensueño tras la tempestad de Banalidad que azotó Europa fue, sin embargo, destruido recientemente. Normandía se encuentra demasiado cerca de Bretaña y mi soberano absorbió su energía. Actualmente todos los reinos normandos han desaparecido y nosotros somos los responsables. Pero como ya he dicho al comienzo de estas notas, sería un hipócrita si me afligiera por ello y haría mejor en alegrarme de que mi reino sea tan poderoso.

Volviendo a Normandía todavía quedan algunos Portales perdidos por toda la región. Se puede pasar abruptamente de un lugar a otro utilizando recursos quiméricos que os llevarán a lugares encantados desiertos (un antiguo claro de las hadas en pleno bosque, una caverna, un refugio abandonado cerca de Caen, etc.). Algunos de estos lugares todavía sirven como refugio a comunidades de Kithain, y sólo queda esperar que consigan revivir un poco del espíritu que reinaba anteriormente...

Estos Portales normalmente son inaccesibles a los hombres, pero quien conoce las reglas sabe cómo transgredirlas y de vez en cuando llega un humano sin conocimiento pero con una pizca de sangre Kithain, que descubre por azar uno de estos Portales. Estos hombres de sangre mezclada están lejos de ser raros en Normandía, donde la frontera entre los Reinos y la tierra durante largo tiempo fue muy tenue y las uniones entre hadas y hombres fueron numerosas. A menudo se dice que en esta región nace más Kithain que en ningún otro lugar de Francia (a excepción de Bretaña, evidentemente).

Ahora me apresuro a abandonar esta región con el corazón afligido, pero me voy con una nota de esperanza insospechada...

Los Gobelinos

Los creía completamente desaparecidos. Y en efecto, jamás me los había encontrado en el transcurso de mis viajes, aunque estaban omnipresentes hace algunos siglos. Más próximos a nosotros, los Korred, que a los Trolls (de los que se dice que son parientes), son duendes serviciales, susceptibles y benignos.

Pensé que ya no existían en este mundo, pero me equivoqué porque no había ido a Le Havre, pues me habían dicho que esta ciudad, tan Banal tras la reconstrucción de la guerra, no podía albergar ningún vínculo con el Ensueño. Es por tanto que en esta ciudad tan dura, donde los siniestros Hombres de Negro tienen su cuartel general, han encontrado refugio todos los Gobelinos de Francia. Están organizados en Comunidades y viven en cuevas, aparcamientos, antiguas canteras y los almacenes de los hipermercados. Todavía se dedican, aunque más raramente que antaño, a intervenir en las vidas de los hombres y a realizar pequeños servicios, e irritarles sigue teniendo consecuencias...afortunadamente las Nieblas borran rápidamente el recuerdo de los encuentros con ellos, y aunque alguien se acordara ¿quién les creería? No queda nadie que crea en los cuentos de hadas.

Me he encontrado con uno de los jefes de su Comunidad, llamado Rémi. Me ha contado que la población de Gobelinos contaba, según él, unos ocho mil miembros diseminados por toda la ciudad. Si se tiene en

¿Qué pasaría si algunos personajes, más o menos bien intencionados, revelaran la presencia de los Gobelinos de Le Havre? ¿Intentarían acallarlos, demostrarían una presencia discreta o revelarían a las masas su verdadera naturaleza? Y en este último caso ¿cuáles serían las consecuencias de su retorno?

cuenta la tendencia natural de estos pequeños Kithain a la exageración y a la mentira, habría que dividir la cifra a la mitad...como mínimo para tener una idea acertada de la verdad. En cualquier caso este pueblo ha demostrado una impresionante vitalidad...

El Reino de Auvernia

“La mano que apretaba la suya no era la de Viviane, curtida y áspera como las de las demás pastoras. No, esta mano pertenecía a un hada, la reina de las hadas de la montaña, que se había enamorado de él hacía mucho tiempo y que deseaba tomarlo por esposo esa misma noche. Pero Yvain estaba lleno de dudas mientras se acercaban a la entrada de una cueva en cuyo interior entraron.

Yvain se sorprendió, estupefacto: la cueva era un palacio iluminado y todas sus piedras brillaban como diamantes, mientras él y ella se dirigían a las mesas cubiertas de vituallas y de preciosos muebles de una belleza inigualable...las sirvientas, todas ellas hadas, se inclinaron ante su reina, dispuestas a servirla...”

Clermont-Ferrand, Saint Flour, Le Puy

Hace siete años que pasé por este lugar y me sorprendí ante la riqueza de este folklore, y todavía lo sigo estando hoy... Quizás la pobreza teja un manto de salvación, y quizás permita que el corazón de los hombres conserve un lugar para el misterio.

La leyenda afirma que los volcanes de la región de Auvernia surgieron durante una guerra entre una reina de las hadas (¿una Sidhe?) y un gnomo (¿quizás un Redcap?) y en el transcurso de la misma, este último habría creado los volcanes y la primera las fuentes y los lagos. Me gustaría conocer la verdad que dio lugar a esta leyenda sobre la que ningún archivo revela nada, si es que este cuento nació de una verdad, pues sería el indicio más antiguo de guerra entre los nobles y plebeyos del pueblo de las hadas...mucho antes de que nos volviéramos a encontrar. En una época donde los lazos entre la Tierra y el Ensueño eran muy fuertes, y en la que el poder de los Reinos era inmenso, un conflicto entre dos facciones de los Kithain bien podría haber alterado el paisaje.

En cualquier caso y por lo que sé, en Auvernia existían numerosos reinos feéricos cerca de los antiguos volcanes, en cavernas y lagos. Las “fades” (hadas) contaban

con todo tipo de linajes en sus comunidades, la descripción de los “dracs”, duendes traviesos y malignos según los cuentos de la región, se corresponden con la naturaleza de los Redcaps. Parece que este linaje disponía de una próspera colonia en la zona, martirizando a los humanos que tienen (contrariamente a los de otros países) una opinión pésima sobre ellos.

Pero me estoy yendo por las ramas...estoy hablando de una época pasada. ¿Y qué queda hoy de todo eso? Muchos de los Reinos de las cavernas, de los que hablan los cuentos, han desaparecido...a excepción de uno de ellos. Bastante cercanos a la tierra, estos Reinos fueron los primeros en sucumbir ante la furia de la tormenta de la Banalidad, y las últimas llamas fueron avivadas por mi soberano, pero no hablaremos más de eso. En nuestros días los Kithains de Auvernia, que cuentan entre ellos con una mayoría de Redcaps, nacen habitualmente en las ciudades. Varios Lugares Encantados situados en cavernas, antiguas fortalezas y cráteras han sido recolonizados recientemente, asegurando en cierta manera la veracidad de las tradiciones locales.

En este punto es necesario que os hable de la fabulosa bestia de Gévaudan. Mató a numerosas personas entre 1764 y 1766, no solamente en Lozère, sino también en el corazón de Auvernia, donde degolló ovejas y jóvenes de catorce años (la bestia tenía buen gusto). Me gustaría informar a mi soberano sobre la verdad oculta en este suceso...pero no la conozco. Durante el siglo XVIII los Reinos de las hadas agonizaban, y su estado era todavía peor que hoy en día...todavía más alejados del mundo de los hombres. Considero que existen pocas posibilidades de que nuestro pueblo tuviera algo que ver con este monstruo, aunque puede que me equivoque. Sé que a menudo se habla de la existencia de lobos monstruosos...no sé qué pensar ¿quizás existen otros fenómenos ignorados por los Kithain?

La bestia de Gévaudan ha vuelto de nuevo. Si se lanzan sobre su rastro los personajes pueden seguirla desde Alsacia hasta el corazón de Auvernia. La criatura, que está siendo perseguida por cazadores de todo el país es un Garou de la tribu de las Garras Rojas que está siendo perseguido desde la Selva Negra por alguna razón desconocida (¿está la Camada de Fenris siguiendo su pista?). Es muy probable que este Garou ignore que está dando nueva vida a una antigua leyenda... ¿pueden los personajes ayudarlo? ¿Y aceptará su ayuda?

Recordando los viejos tiempos no es raro ver a los Korred saltando sobre los rebaños, y la leyenda reaparece regularmente.

Para concluir mi vuelta a Francia, quizás deba hablar de las regiones donde subsisten, de una manera o de otra, los rastros de nuestra presencia. Tengo que hablar

de la visita que realicé al único Reino de Auvernia y al que anteriormente hice una breve alusión.

El Reino del Lago está situado en el fondo de la extensión de agua conocida como Bouchet y donde las leyendas evocan la existencia de una ciudad sumergida, y algunos relatos incluso presente que los Sin Reposo han encontrado refugio bajo las aguas del lago. Los hombres han realizado varias exploraciones subacuáticas que no han arrojado resultados, pues la ciudad se encuentra bien protegida, y tampoco se puede llegar hasta ella salvo en ciertas fechas, como las noches de luna llena y sólo durante unos momentos cuando los rayos lunares recorren la superficie de las aguas en un ángulo preciso. Entonces aparecen unas escaleras entre los reflejos plateados, y una vez bajo el agua el visitante percibe estupefacto que puede respirar a la perfección.

La ciudad en sí se encuentra a unos treinta metros de profundidad, y es una visión espléndida, un laberinto entremezclado de columnas y escaleras, de algas y plantas. La Reina Blanche es la soberana de este Reino, y su corte está formada por casi treinta vasallos, pero las artes ocupan un lugar de honor, y músicos de toda clase hacen resonar melodías de gran belleza. Debo decir que fui muy bien recibido, descansé dos días y dos noches, contento de saber que todavía quedan en Francia algunos lugares preservados de esta clase.

Cuando entré, presenté mis respetos a la reina,

Uno de los vasallos de la Reina Blanche contacta con los personajes sin que ella lo sepa. Les hace saber que es necesario encontrar un medio de impedir que el Rey Shaïl continúe saqueando la tierra de sus fuerzas vivas. Por lo que les dice este Kithain, la Reina tiene sus razones para no realizar esta petición en persona. ¿Quizás considera que el destino de su pueblo y de toda Francia se juega en Bretaña? ¿Descubrirán los personajes sus verdaderos motivos? Y sobre todo, ¿qué es lo que pueden hacer ellos?

que me escuchó muy graciosamente, y entonces se produjo algo parecido a un temblor de tierra. Todos los presentes se quedaron paralizados, algunas columnas se agrietaron, la luz desapareció durante algunos instantes antes de regresar, un poco menos brillante.

Algunos minutos después, todo regresó a la normalidad y nobles y plebeyos retomaron sus ocupaciones en silencio, como si no fuera la primera vez que se produce un fenómeno semejante, pero aunque procuraban ignorar ocurrido, los estigmas eran tristemente visibles, la ciudad era un poco menos hermosa, y los muros estaban un poco más agrietados.

No recibí ninguna explicación sobre lo ocurrido. En alguna parte de Bretaña, mi soberano combate a un enemigo, quizás otro Kithain o un dragón, y de repente



había necesitado más Glamour. La reina lo sabía y me miró sin ningún rastro de reprocho en sus ojos.

Hablamos de otras cosas, y me marché.

-Erwann Dubois.

Las Sendas del Ensueño

¿Volverán los Changeling a encontrar de nuevo el camino hacia el Ensueño? ¿Volverán a compartir su magia con el mundo? ¿Recuperarán la alegría de vivir en la tierra?

¡No!

-(Suspiro...) El optimismo es un valor que se pierde.

La Tierra de Francia se Muere



Por toda Francia la Banalidad va ganando terreno, expulsando el Glamour de los últimos Lugares Encantados y extendiendo toda su terrible influencia sobre el conjunto del Ensueño. Erwann Dubois y otros informadores han hablado sobre la presencia de Portales y Feudos que es necesario vigilar y reconstruir. Algunos Portales llevan a Reinos en el apogeo de su esplendor, otros llevan a ruinas yermas y algunos simplemente no llevan a ninguna parte, pero estos caminos pueden ser recorridos por los saben cómo aprovecharlos.

Pero a medida que la Banalidad se extiende sobre Francia con un manto de plomo, ¿Cómo distinguir el indicador de un Portal de un simple arroyo de Glamour? Ésa es la pregunta que se hacen muchos jóvenes Kithain, incluso por los que están llenos de dudas y devorados por el olvido. La historia de los linajes ha estado unida a la de la humanidad durante tanto tiempo que los Portales y Lugares Encantados han sido asimilados por los humanos. Como muchos elementos feéricos, por ejemplo los ríos encantados, con el paso del tiempo, se han convertido en fuentes sagradas, donde se adora a alguna virgen elegida por el Creador hipotético para engendrar su encarnación terrestre. Por lo que se refiere a los elementos de poder, los portales entre el cielo y la tierra, entre los pozos que llevan al infierno, han terminado por convertirse en símbolos de una creencia (que se trate de una religión no cambia nada) que ha perseguido y destruido a las hadas...a los lugares donde actualmente van los pescadores, se celebraban ceremonias paganas en otras épocas y numerosas son las fuentes donde las ninfas se encontraban con los sátiros. ¿Qué pensarían los beatos de hoy en día si supieran que el lugar donde se arrodillan ante su virgen es donde las hadas follaban y disfrutaban?

A pesar de la ironía de esta situación, a los Kithain no nos queda casi nada, y la frontera que separa el mundo de los vivos y el de las hadas retrocede cada día, al igual que nuestra influencia sobre este mundo.

¿Cuántos Lugares Encantados han desaparecido? ¿Cuántos Portales se han cerrado y se han separado del claro donde bailaban las hadas o el lago donde se bañaban las Ondinas desnudas?

Los humanos nos han despojado de nuestra cultura y por esta razón algunos de nosotros disfrutaban con su sufrimiento, y tratan de hacerles pagar el precio por nuestra muerte.

El Laberinto de la Realidad

El culto de Notre Dame atrae una muchedumbre considerable, y numerosos peregrinos acuden a la iglesia para lavar sus pecados...



iertamente, el gran bosque de Brocéliande (o lo que queda de él), es el Feudo más célebre de Francia, y son muchos los que pueden describir mejor que yo los milagros que allí se producen. Y en verdad se trata del último camino que lleva a un Reino digno de ese nombre, donde las tradiciones se respetan, se protegen y se transmiten.

Otras dos fuentes de poder similar han conseguido sobrevivir al paso del tiempo: el laberinto de Chartres y la Catedral de Estrasburgo.

Chartres constituye el símbolo de la recuperación de nuestra realidad entre otros poderes. Los sabios no consiguen ponerse de acuerdo sobre la razón que llevó a los Eshu a instalarse hace mucho tiempo en este lugar, en esta "île de France" que no tiene nada de exótico. Sin embargo han dejado una huella indeleble en el inconsciente de la población local y todavía hoy, cuando hace mucho tiempo que hemos entrado en el otoño de la creación, los cristianos siguen adorando a una virgen negra que conservan en uno de los nichos de la catedral. Hace mucho, mucho tiempo, tanto tiempo que nadie se acuerda, el Reino de Karn, un santuario Eshu, aportaba vida y magia a la región. Se trataba de una encrucijada cultural donde todos los Kithain podían acudir a intercambiar historias y relatos sin tener que viajar más allá del océano o del horizonte. Los habitantes de Karn eran poderosos, lo que atrajo la envidia de otros Kithain.

Su señor Asha era un gobernante justo, bueno y conciliador, incluso aunque no era un Korr, y había adoptado las reglas y costumbres de su reino.

Si existe algún erudito que conozca la causa que provocó el estallido de la Guerra de la Vergüenza se guarda mucho de decirlo o finge ignorancia. Fuera lo que fuese se trataba de una fuerza aterradora, que atacó la llama vital del reino, no para debilitarla, como ha hecho el Rey Shail absorbiendo el poder de los Reinos vasallos, sino para destruirla y apagarla como una simple vela. Mientras el dominio de Karn desaparecía de la misma



forma que ahora están desapareciendo algunos reinos de Francia, Asha se enfrentó a una decisión difícil, ir a la guerra con las escasas reservas de Glamour de las que disponía o huir con las últimas maravillas intactas de su Reino. Había acumulado numerosas obras maestras a lo largo de sus viajes, productos de pueblos y razas hace mucho tiempo desaparecidos de los que sólo quedaba el recuerdo. Entre luchar por la supervivencia y salvar el recuerdo de los pueblos que un día habían confiado en él para que conservase un fragmento de su existencia, optó por la vía del recuerdo. Los caminos que unían la realidad con el Reino de Karn fueron destruidos, pero Asha se mostró magnánimo. Antes de exiliarse definitivamente con su reino, creó un Portal que sería la última barrera y el único medio de alcanzar sus tierras.

Los años pasaron y las hadas dejaron de bailar bajo la luna, los grandes lobos se hicieron cada vez más raros y la Banalidad se instaló en la región, haciendo desaparecer el recuerdo de Karn. Pero para algunos Kithain todavía vive, más allá del laberinto que Asha ordenó construir para protegerse de los golpes de sus enemigos. Este laberinto sería su Portal, sin duda el más poderoso jamás construido.

“Quienquiera que se introduce en el laberinto sin conocerse se pierde dentro de su propia mediocridad”. Éste es en esencia el mensaje que Asha insufló en su laberinto. Numerosos son los que han recorrido el laberinto, y que se han perdido, sumergidos por una terrible oleada de Banalidad, para convertirse en Dauntain.

Pero los que han resistido, Korred y otros Kithain, regresaron con el corazón y los brazos cargados de recuerdos. Quienes los habían visto entrar en el Portal no creían a sus ojos porque desaparecían en cuerpo y alma al llegar al centro y nadie era capaz de explicar semejante prodigio. Los hombres transmitieron estas historias generación tras generación añadiendo detalles inventados de toda clase, y sus descendientes erigieron una catedral en el lugar sobre el laberinto. Gracias a la ayuda de clérigos del Coro Celestial, consiguieron reconstruir su forma y la fijaron para toda la eternidad (si es que una construcción humana puede perdurar eternamente) bajo el centro de la bóveda.

Todavía hoy los peregrinos cristianos acuden para recorrer el laberinto, como hicieron los Korred en otro tiempo, continuando así la antigua creencia transmitida por las viejas historias remontadas a la época de los Carnutos, en un tiempo en que la civilización humana todavía estaba en pañales.

Es una lástima que los Reinos de Bretaña no hayan aprovechado la oportunidad de mantener el contacto con el Reino olvidado de Karn. Los que tienen como estandarte el respeto a la tradición quizás podrían aprender mucho...

Reflejos de Espuma



¿Quién se acuerda de Argentoratum, el poblado céltico sobre cuyas ruinas se construyó la Catedral de Estrasburgo? Aunque por muchas razones Estrasburgo se ha convertido en la capital de la Banalidad ahora que es la ubicación del gobierno de Europa, esta ciudad todavía constituye la capital alquímica de algunos linajes. Algunos humanos todavía se preguntan de dónde procede la atracción misteriosa de este lugar donde se han erigido santuarios desde tiempos inmemoriales. Los que recurren a las fuentes de cuentos y leyendas, que siempre poseen un grano de verdad, terminan siempre encontrando un único punto en común: el agua subterránea.

Aunque mi señor soberano ha prohibido actualmente a sus enviados y embajadores aproximarse a la catedral y todos los Kithain consideran que el Reino de Alsacia está muerto, os voy a contar la historia que me contó un Sátiro.

Antes del año 1000, los humanos habían construido una iglesia sobre el lugar sagrado de Argentoratum. Como todas las construcciones de esa época, era un lugar cerrado y sin espíritu, los hombres todavía no habían viajado más allá de los mares ni conocían los secretos ni la magia que harían que sus flechas volaran más allá de las nubes. La iglesia fue destruida por la guerra, pero un obispo, llamado Wernher, hizo construir sobre ella una catedral románica.

Para asegurar los cimientos de este prodigioso edificio, los obreros sacaron la arena y la gravilla del suelo, y encontraron un estanque de agua, sobre el que dispusieron varios troncos de encina para estabilizar los cimientos de la catedral. El Sátiro recuerda que toda la población feérica de la zona ayudó en la reconstrucción, pues consideraban que no había nada más hermoso que ver a los humanos ingeniándose para mover las piedras de las montañas. La casa de Dios comenzó a elevarse hacia el cielo y todos se llenaron de gozo, pero el agua que se encontraba bajo la construcción debilitó los troncos de encina, creando una cavidad que se llenó de agua y formó un lago subterráneo que reflejó Estrasburgo.

Se cuenta que los aprendices de la logia de los maestros canteros de la catedral arrojaron dinero al agua y que las mujeres de Estrasburgo que querían un hijo acudían al lago para pedirlo. Un gnomo de cabellos y barba blancos, sobre una barca en medio del lago, examinaba las peticiones y enseguida comenzaba a investigar para saber si la familia que hacía la petición era digna de tener un hijo. Si así era el caso, una cigüeña aparecía al principio del mes para llevar el niño a la nueva familia.

Otros Kithain pretenden que el gnomo en cuestión era un Sátiro y que las mujeres que acudían a pedir un hijo se marchaban embarazadas...y no precisamente con el pico de una cigüeña. Cuando le dije a mi interlocutor que él debía ser el responsable de esos rumores, mi interlocutor me dijo que era una calumnia, pero lo conozco lo suficiente para saber de lo que es, o lo que era capaz.

El reflejo de Estrasburgo es un tema prohibido entre los Kithain. Se dice por ejemplo que es suficiente sumergirse todo recto en el lago y alcanzar el fondo para llegar a una ciudad idéntica...o muy diferente. Por lo que sé este lago no es el único que permite acceder a un Lugar Encantado, y que estos tan cargados de Glamour que a menudo alteran la realidad que los rodea. También se murmura que el reflejo encantado de la ciudad se ha convertido en refugio de Vampiros y Merodeadores, y también se habla de una misteriosa ciudad feérica donde algunos Errantes habrían tomado refugio...Sin embargo, por lo que sé, no puedo decir más, y aunque la curiosidad sea nuestro mayor defecto desconozco la verdad, más allá de lo que me ha dicho el Sátiro.

Estrasburgo en sí puede constituir el escenario de numerosas aventuras. Independientemente de que los personajes sean Magos, Vampiros o Wraiths, esta ciudad ofrece muchas oportunidades. En efecto, hay rumores sobre numerosas ciudades perdidas, mágicas y feéricas que quizás son reflejos de una misma entidad...algunos tratan de entrar en ellos, otros de salir y resulta sorprendente que los aventureros hayan resistido durante tanto tiempo la atracción del misterio. Una cosa es segura y es que hay algo bajo la catedral. Alguna desaparición o algún otro suceso pueden llevar a los personajes a romper la prohibición de entrar en la ciudad.

Lugares Perdidos



Todos los demás Portales y Feudos de Francia no son tan prestigiosos como los dos ya mencionados, pero existen muchos y hacen falta muchas manos para contarlos todos. Algunos humanos se interesan en la distribución de las Sendas del Ensueño, tratando de racionalizar “por qué” se encuentran en un emplazamiento específico mediante símbolos y líneas cabalísticas y tratando de trazarlas con la ayuda de líneas mágicas. Algunas personas creen que los alineamientos megalíticos han sido contruidos siguiendo estas líneas, y aunque representan un buen indicador, la verdad es mucho más sencilla, pero hoy no es nuestro propósito explicarlo pues no es el momento adecuado.

Otros antes que yo ya han hablado de los Reinos de Bretaña y de las sendas que conducen allí, por lo que



pasaré a hablar de los alineamientos megalíticos de Carnal. Nadie permanece insensible ante la solemne presencia de esta construcción de piedras que parecen surgidas de otra dimensión. Cuando las brumas se posan sobre las piedras a primeras horas de la mañana, los jóvenes Kithain salen para divertirse, evitando que ojos indiscretos les sorprendan. Si bien es cierto que la magia del Feudo y la bruma les protegen, los Kithain a menudo buscan compañeros de juego entre los humanos. Sobre todo entre jóvenes que viven sus primeras experiencias sexuales entre las brumas, entre las elevadas piedras. Es sorprendente que los humanos, materialistas y racionalistas como son, no hayan relacionado la fertilidad de sus mujeres y los campos de megalitos erigidos hacia el cielo como..., bien, disculpadme...

Al norte de los Reinos de Bretaña se alzan numerosos Reinos del Ensueño, de los que hoy no queda casi nada, aunque algunos lugares todavía revelan algunas sorpresas. Se cuenta que los dominios de Normandía fueron los primeros en desaparecer a causa de las disputas y diferencias por la propiedad de Mont-Saint-Michel. Una joya de valor inconmensurable, creada por los dioses o por algún gigante caprichoso, en otra época fue llamado "Monte Tumbado" y era la principal senda que conducía al Reino de Normandía (actualmente es frecuentado por fuerzas maléficas que la mayoría de los Kithain prefieren evitar).

El triángulo de Saint-Lô era otra de estas puertas, así como Irocas de Ham al sur de la ribera derecha de la Vire, la mansión de l'Argotière y el antiguo lugar sagrado de la Chapelle-sur-Vire.

Algunos aseguran que todavía hoy se pueden utilizar estos caminos para alcanzar fragmentos de los antiguos reinos, enclaves entre los dos horizontes del antiguo Reino de Normandía. Hubo un tiempo en que existía una fortaleza feérica en Chapelle-sur-Vire. Es aquí, más allá del velo, que se encuentra la llama vital del reino, aunque actualmente está apagada, aunque su calor residual todavía permite a algunos descansar durante un breve tiempo.

Siguiendo los informes de los enviados del Reino de Bretaña, no existe ninguna lógica en la degeneración de los reinos exteriores. Del Reino de Lorena sólo quedan ruinas e incluso quienes conocen los antiguos secretos son incapaces de acceder a sus vestigios. El Feudo principal del Reino es una fuente superficial de Glamour en el que numerosos Kithain todavía abrevan. Siete bloques de piedra dominan la Meuse, y son llamados las Campanas del Diablo, las Brujas, los siete pecados capitales, y todavía adornan la fachada de Saint-Mihiel. Los Kithain los llamamos las Damas de la Meuse en recuerdo de las damas feéricas que hace mucho tiempo gobernaban el Reino de Lorena y de las que los humanos sólo conservan recuerdos fragmentados. Las leyendas afirman que en aquel tiempo,

Saint-Mihiel se llamaba todavía Godonécourt y que las siete hadas de gran poder intentaron hundir la ciudad bajo las aguas arrojando siete rocas desde la Meuse. Por fortuna, el Príncipe Michel apareció con su ejército y las hadas huyeron, abandonando las piedras. La ciudad tomó el nombre de Saint-Michel en recuerdo del príncipe.

Es divertido constatar cuántas leyendas permanecen y viven por voluntad propia. Las Damas de la Meuse reinaron sobre el Reino de Lorena y todos las apreciaban porque eran sabias y justas. Los humanos que habitaban la villa no se lamentaban porque el río traía numerosas riquezas de las que las Siete Damas les ofrecían, pagando un tributo al Príncipe Michel. Entonces un día el Príncipe les exigió a las Damas un nuevo impuesto y para los Kithain la situación se volvió intolerable. Si la tierra de Lorena era rica y próspera era gracias a las hadas, los humanos no contribuían en nada. Las siete hadas pidieron al Príncipe Michel que viniera a su reino y le acompañaron hasta la Senda de las Siete Piedras.

Fue la última vez que sus vasallos lo vieron, y le dieron su nombre a la villa para honrar su memoria. Las Siete Damas pusieron fin a su relación con los humanos y estos perdieron una parte del Ensueño. ¿Qué le ocurrió al Príncipe Michel? Contrariamente a lo que se puede creer, murió rápidamente, pero no enfermado por el olvido o el espíritu de la decadencia de los años, pues las Damas de la Meuse tenían una oferta mejor que ofrecerle. Como desea imponerles un nuevo impuesto, ellas le propusieron una alianza a largo plazo entre los Kithain y los humanos. Las negociaciones fueron directas y hay quien dice que brutales, pues el Príncipe no quería ceder en nada y sólo quería ventajas. Las Siete Damas terminaron aceptando sus condiciones, pero cuando llegó el momento de ratificar el tratado secreto, el primero de su clase entre hadas y humanos, y que Michel sacó su pluma más bella para firmar, las Damas de la Meuse se rieron de él. El Príncipe se encontraba entre ellas, en su reino y no podía firmar un pacto en el país de las hadas. Le faltaba el Glamour para hacer válido un tratado entre él y ellas.

Ellas eran siete y él estaba solo, y había permanecido demasiado tiempo alejado de la realidad. Así llegó un momento en que su escolta fue arrastrada por las oleadas del olvido. Pero él no se había dado cuenta de nada, atrapada por la magia de las Damas que había utilizado su Glamour para engañarlo. Se apagó como la llama de una vela y de él sólo quedó un rastro en los salones de su palacio en Lorena. Los humanos prefirieron convertirlo en un santo y ningún Kithain volvió a molestarles, pero todos se ríen todavía...

Como he recorrido todo el país en buscare de lugares y portales de significado feérico, a veces resulta difícil elegir. El Portal del Jura constituye un enigma para mí y la leyenda que lo acompaña es bastante extraña.



No lejos del lago de Génin se alzaba un castillo ocupado por una princesa de rara belleza, pero cuyo corazón también tenía una dureza poco común. Un día, una dama de la nobleza la visitó y le dijo que le gustaría hablar con ella de la generosidad, la bondad, la humildad, de las cualidades del corazón y del amor al prójimo. Pero la princesa rechazó brutalmente a la dama, que resultó ser un hada y que castigó a la ingrata en una criatura serpentina llamada Vouivre. A pesar de haber sido transformada en serpiente, la princesa, según se dice, continuó portando una magnífica diadema de oro y rubíes que proporcionaba la fortuna a todo el que la llevaba. Nunca se separaba de ella, salvo para bañarse en el lago de Génin, cuando depositaba su joya en la orilla. Numerosos fueron quienes intentaron robarle la diadema y que perdieron la vida en el intento, y todavía hoy en día la Vouivre los ahoga en las profundidades del lago, que se ha ganado una reputación de peligro.

Mientras que el lago subterráneo de Estrasburgo es un Portal glorioso, el lago de Génin es un lugar que conviene evitar. Como siempre, la leyenda tiene su parte de verdad, pero el lugar se ha vuelto demasiado peligroso para afrontar el coste de atravesarlo.

El Reino Encantado de Génin todavía existe bajo el lago, y su Hoguera no se ha apagado a pesar de los saqueos de mi señor. Parece que el Reino posee una existencia autárquica, replegado sobre sí mismo y sin ningún contacto con el exterior. Los Portales que llevaban al reino han sido cerrados o han desaparecido y de ellos sólo subsisten unos indicios dispersos. Incluso aunque

¿Tiene la Vouivre del lago de Génin algún vínculo con la hermosa Mélusine que ha mencionado Memach de Washington en sus crónicas? Si es así, ¿cuál? Puede que los personajes deseen saber más, si es que la mujer-serpiente conoce la existencia de su "hermana". La explicación de este vínculo puede que se encuentre en el corazón del Reino Encantado de Génin...

incurra en la ira de mi soberano, no me siento capaz de recorrer este camino porque sé que sus aguas negras son demasiado profundas. Algunos, entre los Kithain más antiguos, saben como reconstruir las viejas sendas, pero carecen del poder para hacerlo. En cuanto a nosotros, somos demasiado jóvenes y aunque tuviéramos el poder necesario, carecemos de los conocimientos esenciales para obrar semejante prodigio. El Reino de Génin es uno de los enclaves más misteriosos de las tierras de Francia. Un día puede que los Kithain que allí vivan se sientan lo bastante fuertes y abran los portales que llevan a su reino. Pero ese día todavía no ha llegado.

Como podéis ver, los Kithain todavía pueden encontrar los Feudos y Lugares Encantados si lo desean. Es suficiente buscarlos para encontrarlos bajo nuevas formas.

Que los humanos tomen nuestros lugares y que los disfruten. Que los destruyan y sacrifiquen a su Dios y se olviden de nosotros. Que olviden si quieren, nosotros no podemos cometer semejante maldad...



FRANCIA

Dos Milenios de Historia...

Francia tiene la reputación de ser el país de las tradiciones y del placer de vivir. Disfruta de la apariencia de ser una nación tranquila con un pasado glorioso, perdida en sus sueños de grandeza y prisionera de su letargo. Pero este equilibrio frágil sólo es un espejismo: bajo la superficie las criaturas de la noche y de la sombra manipulan nuestros destinos y se preparan para el combate definitivo.

...Tocan a su Fin

Ahora las tinieblas caen sobre todos los lugares de Francia. Mientras los Vampiros se desafían entre ellos, los Garou y los Changelings luchan contra la inevitable aniquilación que los amenaza. Envueltos en su soledad, los Magos se preparan para enfrentarse a terribles acontecimientos mientras que el mundo de los Wraiths cae poco a poco en el Olvido. ¿De verdad el fin del mundo está a punto de llegar?

Francia de Tinieblas contiene:

- Cinco capítulos donde, acompañados de numerosos documentos, se abarcan más de 240 páginas de historia, situación e intrigas de los Vampiros, Garou, Magos, Wraiths y Changelings de Francia.
- Numerosas precisiones sobre la Ciudad Secreta de los Kiasyd, el Síndrome de Interferencia Paradigmático Adquirido, las fuerzas del Rey Nada y los poderes oscuros que presiden en secreto los destinos de los hombres.
- Ideas para escenarios, personajes, nuevos linajes feéricos, e información tan sorprendente como inédita sobre el conjunto de los actores de Francia de Tinieblas.

